

JOGOS DIGITAIS PARA O ESTUDO NA PERCEPÇÃO MUSICAL: ferramenta de incentivo às práticas individuais extraclasse

Paul Wegmann, Composição e Regência, EMBAP, paul.wegmann.p@gmail.com
Prof. Dra. Cristiane Hatsue Vital Otutumi, Curso de Licenciatura em Música, EMBAP,
crisotutumi@gmail.com

Resumo: O projeto propõe investigar se a utilização de jogos musicais via internet pode estimular o estudo extraclasse de alunos ingressantes da graduação em Música. Apesar de atualmente serem discutidas várias problemáticas referentes à matéria de Percepção Musical, pouco tem-se centrado forças nas ações de estudo fora da sala de aula. Acreditamos que o uso de tecnologias em processos educacionais pode vir a contribuir positivamente para amenizar as dificuldades dos alunos. Com isso, a pesquisa inicia com uma breve busca por principais *sites* e programas de *ear training*, parte para o desenvolvimento de quatro jogos a serem disponibilizados gratuitamente, e então colhe os depoimentos de alunos participantes para avaliação dos resultados. Autores da área da percepção e educação musical, e ensino por novas tecnologias estão entre as referências.

Palavras-Chave: jogos digitais, percepção musical, estudo individual extraclasse.

1. Caracterização e Justificativa

Quando pensamos em um recurso didático com o objetivo de otimizar o estudo dos alunos de graduação em música da EMBAP e o conseqüente desenvolvimento da percepção musical, aparece a seguinte interrogação: que tipo de proposta parece ser mais adequada para propiciar práticas de elementos fundamentais na área?

Observando resultados de pesquisas no âmbito da disciplina Percepção Musical, que demonstram um conjunto de dificuldades – tais como o perfil heterogêneo das turmas, a pouca variedade de repertório utilizado, a fragmentação ou isolamento de aspectos no ensino musical (ver BERNARDES, 2000; BHERING, 2003; TANAKA, 2009, entre outros) – verificamos que existe uma lacuna de reflexão no que se refere às abordagens extraclasse.

Entretanto, o investimento no potencial de estudo além da sala de aula, é um aspecto ímpar para apoiar ações docentes e promover maior interesse dos alunos. De modo geral, é possível considerar três aspectos para melhor compreensão das questões do estudo: [...] as ações que podemos fazer conjuntamente (professores e alunos), os diferentes espaços e as

maneiras de estudar (alunos individualmente e coletivamente) (OTUTUMI, 2013, p.77).

Em uma outra perspectiva, acompanha-se a crescente valorização, o incentivo a pesquisas e a intensidade de cursos criados (e nos últimos anos reconhecidos pelo MEC) de interação à distância por meio da internet, com o movimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's). Kenski (2007), citada por Rodrigues (2012), defende que não há dúvida que as TIC's possibilitaram transformações positivas na educação, e acrescenta:

Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais, softwares diferenciados transformam a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino-aprendizagem, onde, anteriormente, predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor (KENSKI, 2007, p. 46 apud RODRIGUES, 2012, p. 534).

Gohn (2013), pesquisador da área no Brasil, argumenta que a aproximação dos professores a essas ferramentas de interação trazem aspectos benéficos para um melhor aproveitamento geral:

Se houver uma participação dos professores junto a seus alunos nesse mundo virtual, pode ocorrer um melhor aproveitamento desse cenário. [...] Essa participação pode existir como uma extensão de salas de aula, onde professores e alunos se encontram presencialmente, ou como complemento para cursos *online* (GOHN, 2013, p.28).

Acreditamos que com o acesso à internet, seja “[...] possível integrar os momentos presencias da sala de aula com outros momentos a distância, de maneira virtual, extraclasse, permitindo que os estudantes ampliem o processo de aprendizagem” (RIBEIRO, 2013, p.45).

Essa ideia na área de Percepção Musical não é original. Há, atualmente diferentes *sites* de treinamento auditivo internacionais e nacionais, bem como *softwares* que beneficiam o reconhecimento de elementos da música, por exemplo. Algumas pesquisas também começam a se destacar no país, como a de Rodrigues (2012) e demais publicações com o objetivo de iniciar ou aprimorar o conhecimento de estudantes e interessados em geral (ver Repositório Livre Saber da Sead UFSCAR; YATSUDA et al 2011; entre outros).

Mas, em uma breve busca na internet pelos *sites* e programas mais utilizados que oferecem treinamento auditivo gratuito, percebemos que a maior parte deles está em idioma inglês, possuem interfaces gráficas deficientes ou monótonas e são de difícil manejo quando acessados desde um *notebook* sem *mouse* – em que erros são cometidos ao tentar clicar numa linha ou espaço do pentagrama de tamanho muito pequeno.

Consideramos que estes pontos afetam negativamente, de fato, a persistência do aluno no uso da ferramenta, levando-o, a praticar apenas em sala de aula cuja frequência é de uma

vez por semana. Outra deficiência é a má qualidade dos timbres utilizados, pois a maioria dos *sites* oferecem sons em MIDI.

A partir dessa realidade, a ideia inicial é melhorar este aspecto dos timbres utilizando *samples*¹ de diversos instrumentos, mas, ainda, adicionar outros sons (como ruídos de buzinas de carros, pássaros), para uma apreciação diferenciada e reflexiva. Além de fazermos citações de vinhetas famosas de televisão ou brevíssimos trechos de músicas universalmente conhecidas que ouvimos no cotidiano, com o intuito de fazer uso da familiaridade e associação – questões essas muito importantes para a assimilação dos padrões melódicos.

Dessa forma, temos um diálogo aproximado com os princípios de educadores como M. Schafer (1991), sem dar menor importância às questões da tonalidade e da estrutura formal em que a disciplina está imersa. Ao considerar aspectos da cultura brasileira, ou cotidiano musical dos estudantes, temos a vinculação com Swanwick (2003), pelo aproveitamento dos saberes dos alunos.

Assim, entendemos que o material didático, no caso os jogos, devem ser capazes de “[...] provocar ou garantir a necessária interatividade do processo ensino-aprendizagem” (ANDRADE, 2003 p. 137 apud SOUZA, 2005), observando aspectos musicais, pedagógicos e também visuais para maior interesse dos alunos.

2. Objetivo geral

- Investigar se utilização de jogos musicais pode incrementar positivamente no estudo extraclasse de alunos ingressantes da graduação em Música da UNESPAR/EMBAP.

2.1 Objetivos específicos

- Conhecer *sites* gratuitos de treinamento auditivo musical para estudantes e usuários em geral (interessados em aprimorar-se na área);
- Desenvolver jogos musicais numa plataforma didática gratuita que incentivem o estudo e contribuam na otimização do rendimento dos alunos da UNESPAR;
- Coletar e analisar dados dos alunos participantes.

¹ Gravações das notas que um instrumento produz comumente utilizadas em orquestrações digitais como no programa *Finale*.

3. Metodologia

O processo de pesquisa constará de três etapas:

Etapa 1 – revisão de literatura, ou seja, pesquisa de artigos acadêmicos que dizem respeito à temática do projeto – estudo ou educação por meio de tecnologias, educação musical a distância, destacando autores como RIBEIRO (2013), GOHN (2013). Entretanto, como a proposta se relaciona ao universo de *sites* e plataformas digitais gratuitas, vimos como prioridade a busca por esses *sites* na *web*. A pesquisa será acompanhada de uma breve análise desses itens encontrados. O intuito é conhecer um pouco da realidade atual para então nutrir elementos para a fase seguinte;

Etapa 2 – estruturação musical dos jogos para treinamento musical/auditivo. Os jogos terão como conteúdo principal o estudo dos intervalos em forma melódica e harmônica: uníssono, 2m, 2M, 3m, 3M, 4J, 4aum/5dim, 5J, 6m, 6M, 7m, 7M, 8J, e correspondentes (compostos, acima da oitava). Serão utilizados diversos timbres, com exemplos musicais e breves explicações, estabelecendo um diálogo com a cultura musical brasileira. Em meio a essa concepção musical, temos a estruturação visual e interativa dos jogos. Para estes efeitos contaremos com a colaboração voluntária do aluno do quarto ano do curso de desenvolvimento de jogos digitais da Universidade Positivo, Alexandre Marques, com interesse na área de música. A característica mais relevante que observamos no *luminosity* – que não encontramos nos programas gratuitos em geral – é a capacidade de coletar dados extraídos do desempenho dos alunos nos jogos, de forma que estes fiquem salvos no programa e sejam enviados via internet a um banco de dados (que pode ser acessado pelos docentes e/ou pesquisadores). Esse aspecto, muito positivo, tentaremos organizar nos jogos, mas não sendo uma obrigatoriedade do projeto (sabendo que se trata de uma pesquisa de iniciação científica e provavelmente o tempo seja curto para isso).

Etapa 3 – nessa fase haverá inicialmente a disponibilização gratuita (num domínio com nome a ser definido) para os alunos ingressantes em 2016 nos cursos de graduação em música da UNEPSAR/ EMBAP. A princípio, o público em questão será de todas as turmas de Percepção 1 da instituição. Juntamente com o link, será enviado um questionário inicial sobre a primeira visita ao link. Após 10 dias de utilização, um novo questionário será disponibilizado aos estudantes, perguntando sobre as atividades propostas e seu desenvolvimento para o estudo.

Os questionários terão perfil de perguntas fechadas, com possibilidade de acréscimo de informações pelos participantes. A análise dos questionários completa a pesquisa. Neste caso, preferimos utilizar o modelo de perguntas fechadas, porque estas conferem maior uniformidade às respostas e podem ser facilmente processadas (GIL, 1999, p.142) em combinação com espaço aberto a comentários.

4. Cronograma

Conforme o estabelecido no Edital do PIC 2015, estruturamos o cronograma de atividades do nosso projeto, ligado às etapas descritas na metodologia. Portanto:

Atividades 2015/2016	Meses de trabalho (não são meses do ano)											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Etapa I – revisão de literatura e pesquisa em sites	X	X	X									
Etapa II – desenvolvimento dos jogos: levantamento de materiais, organização, testes e finalização das atividades				X	X	X	X	X	X			
Etapa III – estudo de meio para disponibilização dos jogos; disponibilização das atividades e dos questionários; coleta dos depoimentos; análise final										X	X	X

5. Resultados esperados

Espera-se realizar e disponibilizar jogos que estimulem alunos ingressantes da UNESPAR/EMBAP, jogos, esses que tenham mais qualidade de timbres e mais proximidade com o cotidiano musical dos participantes. Também deseja-se observar melhoras nos estudos dos alunos na matéria de Percepção Musical, especialmente na área de reconhecimento de intervalos. Como consequência, os professores poderão reforçar outros conteúdos é realmente necessários com o trabalho grupal ou acompanhamento presencial - tal qual questões de escrita, ditados, independência rítmica e leitura.

6. Referências

- BERNARDES, Virgínia. *A música nas escolas de música: a linguagem musical sob a ótica da percepção*. 2000. 215p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000.
- BHERING, Maria Cristina Vieira. *Repensando a Percepção Musical: uma proposta através da música popular brasileira*. 2003. 105p. Dissertação (Mestrado em Música) – Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.
- GIL, A.C. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOHN, Daniel Marcondes. A internet em desenvolvimento: vivências digitais e interações síncronas no ensino à distância de instrumentos musicais. *Revista da ABEM*, 2013, Londrina, vol. 21, n.30, p.25-34, ja./jun. 2013.
<http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/79>
- OTUTUMI, C. *Percepção Musical e a Escola Tradicional no Brasil: Reflexões sobre o Ensino e Propostas para Melhoria no Contexto Universitário*. UNICAMP, 2013.
- RIBEIRO, Gian Mendes. Educação Musical a distância *online*: desafios contemporâneos. *Revista da ABEM*, 2013, Londrina, vol. 21, n.30, p.35-48, ja./jun. 2013.
<http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/80>
- RODRIGUES, Pamella Castro. Ouvir e fazer música com compreensão: diagnóstico para o uso de *softwares* musicais para o ensino de Percepção Musical. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE PÓS-GRADUANDOS EM MÚSICA, II, 2012, Rio de Janeiro. Anais. RJ: 2012, p.532-541 <http://www.seer.unirio.br/index.php/simpom/article/viewFile/2474/1803>
- SCHAFER, M. *O ouvido pensante*. Trad. Marisa Fonterrada e Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Editora Unesp, 1991.
- SOUZA, M. *Uma reflexão sobre a produção de Material Didático para EAD*. UNEB, 2005. Acesso em maio de 2015: <http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/044tcf5.pdf>
- SWANWICK, Keith. *Ensinando música musicalmente*. São Paulo: Moderna, 2003.
- TANAKA, Harue. Pensando ‘todas as músicas’ em Percepção Musical. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL, XVIII, 2009, Londrina. Anais do XVIII Encontro Anual da ABEM. Londrina: UEL, 2009, p.999-1007.

YATSUDA, Glauber Aparecido; SCHIAVONI, Flávio Luiz; MEDEIROS FILHO, Dante Alves; TOFFOLO, Rael Bertarelli Gimenes. TAW – Treinamento Auditivo pela Web: ensino musical à distância. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, XXII, 2011, Aracaju. Anais, Aracaju-SE, 2011, p.771-780.

Acesso em maio de 2015 <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1639/1404>

Referências virtuais

www.synaesthesia.com , www.lumosity.com , www.eartraining.com , www.good-ear.com
www.musictheory.net , www.teoria.com , www.musical-mind.org

Psychology of music journal - <http://pom.sagepub.com/content/current>

Livre saber, Sead Ufscar: <http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/handle/123456789/1037>

Todos, acesso em maio de 2015.