

# COMPONDO NO MUSESCORE<sup>1</sup>

CECÍLIA VANESSA ALEXANDRE DE SOUZA<sup>2</sup>

MÁRCIA VALPASSOS PEDRO<sup>3</sup>

MARIA DA GLÓRIA MOREIRA D'ESCOFFIER<sup>4</sup>

## Resumo

O presente trabalho relata uma atividade realizada com alunos do 6º ano do ensino fundamental que teve como objetivo principal a criação de produções audiovisuais a partir da utilização de um software gratuito de edição e criação de partituras, *MuseScore*, para o desenvolvimento de trechos musicais originais. Ao longo do projeto foram usados outros recursos para relacionar a produção musical com a produção sonora e audiovisual. A parceria entre Informática Educativa e Educação Musical auxiliou na aquisição do domínio da escrita, por meio da vivência sonora que o software propiciou. Este projeto mostrou ser possível trabalhar conteúdos curriculares de educação musical com uma nova abordagem pedagógica, explorando a criatividade e motivação dos alunos, utilizando-se a integração de diversas formas de representação do conhecimento, tais como: partituras musicais, sons, imagens e vídeos.

Escrita musical. Interdisciplinaridade. Tecnologia.

## Introdução

A ideia de que alunos devem aprender por aprender, sem que haja um significado no conteúdo a assimilar, já foi há muito ultrapassada. As teorias de aprendizagem cognitivistas<sup>5</sup> atestam a importância da motivação para a aprendizagem.

O domínio da escrita musical é um desafio que se apresenta a nossos alunos, ainda mais quando há pouco tempo para a prática musical. A falta de tradição no ensino da teoria musical em salas de aula regulares – com algumas exceções– deixa grande parte da população sem noções básicas de escrita musical, o que dificulta o contato cotidiano com partituras e teorias.

Por outro lado, é gritante a facilidade de nossos alunos no manejo das novas tecnologias digitais. O computador é, para eles, objeto de convívio diário e fácil. São os

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no II Encontro de Educação Musical em 2015, no Colégio Pedro II:

<https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/anaismusica/search?subject=m%C3%BAsica>.

<sup>2</sup> Professora de Educação Musical do Colégio Pedro II, Campus Engenho Novo II. É mestranda em Diversidade e Inclusão- área de Altas habilidades ou superdotação na Universidade Federal Fluminense. (UFF). E-mail: cecilia.vanessa@gmail.com.

<sup>3</sup> Professora de Informática Educativa do Colégio Pedro II, Campus Engenho Novo II. Mestre em Informática (UFRJ). E-mail: marciavp@globo.com.

<sup>4</sup> Professora de Informática Educativa do Colégio Pedro II, Campus Engenho Novo II. Especialista em Educação Aplicada à Informática (Uerj). E-mail:gloriadescoffier@gmail.com

<sup>5</sup> BERBEL, 2011

“nativos digitais”<sup>6</sup>, para quem o teclado e o vídeo são companheiros de todas as horas. Ainda nesse contexto dos “nativos digitais”, MATTAR (2010) relata que “o aprendizado ocorre por experimentação, a partir de estratégias baseadas no ensaio-e-erro”. Por que então, não oferecer aos alunos oportunidades de experimentação ativa de recursos computacionais para trabalhar o conteúdo de educação musical? Por que não usar um editor de partitura para que o aluno possa testar a escrita musical em função da sonoridade desejada?

Através da experimentação, o aluno tem a oportunidade de entender que a escrita musical é uma forma de representação de ideias musicais. Dessa forma, pode-se trabalhar, de forma menos complexa, a questão da notação musical nas escolas. “O que acontece na educação atualmente é que se assume que, para ser capaz de representar essas ideias, é necessário, primeiro, ter o domínio da notação. Com isso, ensina-se (...) o domínio do instrumento e da notação musical e não a representação de ideias musicais. A complexidade da notação passa a ser pré-requisito para o processo de representação de ideias e não é trabalhada a questão da representação do conhecimento.” (VALENTE, 2005:25)

## **Objetivos**

Utilizando o *MuseScore*, criar trechos musicais originais que servirão como fundo musical para um vídeo, organizado pelos alunos por meio de imagens selecionadas na internet.

Relacionar a escrita musical ao som, através da audição em tempo real da escrita.

Desenvolver a criatividade e a expressão artística.

## **Metodologia**

O projeto começou a ser desenvolvido em 2012, tendo sido implantado também em 2014 com alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental. As atividades do projeto aconteceram a partir de uma parceria entre as disciplinas de Educação Musical e Informática Educativa. Todos os softwares utilizados são gratuitos.

Inicialmente os alunos utilizaram o *MuseScore* para copiarem uma partitura musical do folclore brasileiro a fim de se familiarizarem com esse programa de criação

---

<sup>6</sup> PRENSKY (2001) define os “nativos digitais” como sendo os “falantes nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e internet”.

de partituras que permite, a partir da escrita da partitura, a sonorização da mesma (MUESCORE, 2015). A escrita da partitura abrange a escolha do instrumento musical, os compassos (a quantidade e o tipo) e as notas musicais (altura e duração). A cada entrada de notação, o software apresenta o som equivalente, permitindo ao aluno verificar a exatidão de sua grafia. Essa atividade foi precedida pela leitura de um tutorial escrito<sup>7</sup> do software apresentado como um passo a passo.

Em seguida, os alunos criaram um trecho musical original no *MuseScore* trabalhando com a parte do conteúdo de educação musical do 6º ano relativa à escrita musical: pauta, claves, compassos simples, figuras musicais (semibreve a colcheia), ponto de aumento, ligadura de prolongamento, mi 3 a fá 4. Essa criação obedeceu a um roteiro<sup>8</sup> disponibilizado na página do laboratório de informática, em que foram estabelecidos parâmetros como: número mínimo e máximo de compassos; extensão; figuras musicais; fórmulas de compasso; sinais de repetição. A escolha do instrumento ficou livre. Com a utilização desse programa foi possível criar dois arquivos: o primeiro contendo a nova partitura e o segundo um arquivo do tipo MIDI que pode ser convertido em um arquivo de som do tipo MP3.

A partir da audição intensa do trecho musical criado, os alunos pesquisaram na Web imagens relativas a uma ou mais emoções associadas à melodia criada. Como última etapa desse projeto os alunos utilizaram o software *MovieMaker* (WINDOWS MOVIE MAKER) para a criação de um clipe utilizando as imagens selecionadas e o arquivo de áudio como fundo musical. Além do tema do clipe estar de acordo com a melodia criada, o movimento da sequência de imagens também deveria estar de acordo com essa melodia produzida por eles. Para que o arquivo de áudio gerado pelo software *MuseScore* fosse utilizado pelo programa *MovieMaker* foi necessário realizar a sua conversão para o formato MP3, utilizando-se dessa forma o programa *FormatFactory* (FORMAT FACTORY, 2015).

A atividade foi avaliada com base na participação dos alunos durante o processo – que ocorreu no laboratório de informática da instituição sob supervisão das professoras de Informática Educativa – e do atendimento aos parâmetros estabelecidos no roteiro. Não houve julgamento estético dos trechos compostos.

---

<sup>7</sup> O tutorial foi comentado durante a aula de Educação Musical, ficando posteriormente disponível junto ao roteiro do trabalho.

<sup>8</sup> <https://sites.google.com/site/roteirostrab6/anos-anteriores/musica/composicao-no-muse-score>

## Resultados

Os cliques finais foram apresentados em mostra pedagógica realizada no final de 2014 para a comunidade escolar, envolvendo também os responsáveis dos alunos do 6º ano, além de terem sido publicados no *blog* de Informática Educativa do *Campus*<sup>9</sup>.

Notou-se expressiva melhora no entendimento da lógica da escrita musical convencional, através da relação entre o som e a escrita presentes no programa. Muitos alunos relataram, já durante o exercício prévio (cópia da partitura), somente ter entendido a relação entre altura musical e notação na pauta ao utilizar o software.

O estímulo à criatividade através da busca das sonoridades desejadas levou à criação de trechos originais bastante interessantes.

Este projeto mostrou ser possível trabalhar conteúdos curriculares de educação musical com uma nova abordagem pedagógica, explorando a criatividade e motivação dos alunos, utilizando-se a integração de diversas formas de representação do conhecimento (partituras musicais, sons, imagens e vídeos). Durante o desenvolvimento da produção audiovisual ficou evidente o entusiasmo dos alunos com a elaboração dos vídeos, o fácil entendimento em relação às diversas ferramentas computacionais utilizadas para se trabalhar sons e imagens e a facilidade que os jovens têm em transitar por diversas linguagens com desenvoltura.

## Referências

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. *As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes*. Disponível em:

[http://scholar.google.com.br/scholar\\_url?url=http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/download/10326/10999&hl=pt-BR&sa=X&scisig=AAGBfm3MoGlbCCDiAtmfeCHLOxRVvRB0Jw&nossl=1&oi=scholar&ved=0CBsQgAMoADAAahUKEwjFva\\_2ivXIAhUI8CYKHQnLCuc](http://scholar.google.com.br/scholar_url?url=http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/download/10326/10999&hl=pt-BR&sa=X&scisig=AAGBfm3MoGlbCCDiAtmfeCHLOxRVvRB0Jw&nossl=1&oi=scholar&ved=0CBsQgAMoADAAahUKEwjFva_2ivXIAhUI8CYKHQnLCuc). Acesso em 21/06/2017.

FORMAT FACTORY, *Free Media File Format Converter*. Disponível em <http://www.pcfreetime.com/>. Acesso em 21jun 2017.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MUSESCORE. Disponível em: <<https://musescore.org/pt-br>>. Acesso em 21jun. 2017.

PRENSKY, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press, 2001.

VALENTE, José Armando. *Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador. O papel do computador no processo ensino-aprendizagem*. In: Integração das Tecnologias na Educação. Série Salto para o Futuro. Brasília: SEED/MEC, 2005.p. 22-

---

<sup>9</sup><http://www.cp2.g12.br/blog/laben2/trabalhos-6o-ano/composicao-musical-2014/>

30 Disponível em:

[http://www.pucrs.br/famat/viali/tic\\_literatura/livros/Salto\\_tecnologias.pdf](http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/livros/Salto_tecnologias.pdf). Arquivo consultado em 21 jun 2017.

WINDOWS MOVIE MAKER. Disponível em: <<http://www.windows-movie-maker.org/>>. Acesso em 21 jun. 2017.