

Compondo no MuseScore

Cecília Vanessa Alexandre de Souza

cecilia.vanessa@gmail.com

Márcia Valpassos Pedro

marciavp@globocom

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.

Palavras-chave: Escrita Musical. Interdisciplinaridade. Edição de partitura. 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 cognitivistas¹ 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 “nativos digitais”², 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

¹ BERBEL, 2011

² PRENSKY (2001) define os “nativos digitais” como sendo os “falantes nativos da linguagem digital utilizada nos computadores, videogames e internet”.

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 um tipo de representação de ideias musicais. Assim, 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. 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 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 escrito³ do *software* apresentado como um passo a passo.

³ O tutorial foi comentado durante a aula de Educação Musical, ficando posteriormente disponível junto ao roteiro do trabalho.

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 roteiro⁴ 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 Movier Maker* (MICROSOFT, 2010) 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 *Movier Maker* foi necessário realizar a sua conversão para o formato MP3, utilizando-se dessa forma o programa *Format Factory* (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.

Resultados

Os clipe 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*⁵.

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

⁴Disponível em <<https://sites.google.com/site/roteirostrab6/composicao-no-muse-score>>.

⁵Disponível em <<http://www.cp2.g12.br/blog/laben2/trabalhos-6o-ano/composicao-musical-2014/>>.

relatarem, 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>. Acesso em 26 out. 2015.

FORMAT FACTORY, *Free Media File Format Converter*. Disponível em <http://www.pcfreetime.com/>. Acesso em 30 out. 2015.

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

MICROSOFT. *Project for Windows 2010*. Disponível em <<http://windows.microsoft.com/pt-br/windows-live/movie-maker>>. Acesso em 30 out. 2015.

MUSESCORE. Disponível em <<https://musescore.org/pt-br>>. Acesso em 30 out. 2015.

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. 22-30 Disponível em<http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/livros/Salto_tecnologias.pdf.Arquivo consultado em 30 out. 2015>.