

Música, Filosofia e Educação

Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)

 **Atena**
Editora
Ano 2019

Solange Aparecida de Souza Monteiro

(Organizadora)

Música, Filosofia e Educação

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © da Atena Editora
Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
M987	Música, filosofia e educação [recurso eletrônico] / Organizadora Solange Aparecida de Souza Monteiro. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Música, Filosofia e Educação; v. 1) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-104-6 DOI 10.22533/at.ed.046190502 1. Música – Filosofia e estética. 2. Música – Instrução e estudo. I. Monteiro, Solange Aparecida de Souza. II. Série. CDD 780.77
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A trajetória da educação musical no Ocidente é marcada por diferentes visões e compreensões díspares. Os valores filosóficos tiveram seu foco redirecionado, os objetivos da educação musical foram modificados por tantas vezes quanto os paradigmas pedagógicos e sociais foram sugeridos, consolidados, questionados e reconstruídos. Em uma recapitulação do valor da música ao longo da história, notamos que a música esteve desvinculada da educação durante o período medieval. A infância receberia aceitação social e orientação escolar específica a partir da Renascença e seria objeto de estudos durante o século XVIII, propiciando o surgimento dos métodos ativos em educação musical de Rousseau, Pestalozzi, Herbart e Froebel (Fonterrada, 2005, p.38-40; 48-53). A educação musical do século XIX foi marcada pela publicação de tratados de teoria que ‘treinavam’ o domínio técnico, já que o Romantismo caracterizava-se pela figura do virtuose. Os conservatórios particulares, por sua vez, eram os centros onde o ensino orientado para o virtuosismo era fortemente estimulado. No século XX, os modelos filosóficos surgiam na mesma velocidade em que eram substituídos por outros modelos. O desenvolvimento tecnológico e as efêmeras mudanças de pensamento social e político criaram um ambiente para o aparecimento de métodos pedagógico-musicais que buscavam a sensibilização integral da criança quanto ao fazer e ouvir musicais. Jacques Dalcroze e a educação do corpo na vivência musical; Zoltan Kodaly e a educação musical autóctone; Edgar Willems e a educação auditiva quanto à sensorialidade, afetividade e inteligência; Shinichi Suzuki e a educação para o talento. Da segunda geração de pedagogos musicais (a partir dos anos 1960), Murray Schafer, Keith Swanwick e John Paynter também contribuíram com novas estratégias em relação ao desenvolvimento cognitivo-musical da criança, à educação sonora e aos aspectos psicológicos observados nas diversas fases da infância e da adolescência. Neste ponto podemos perguntar: se há tantos métodos e sistemas de pedagogia musical que valorizam o aluno e orientam o professor, qual a necessidade de uma filosofia para a educação musical? A resposta pode começar com a noção de que uma filosofia da música sempre permeou a educação musical em seus diferentes períodos na história, e com a concordância de que um posicionamento filosófico que incida diretamente sobre a prática da educação musical contribui para a reflexão na ação pedagógica. Esta reflexão pode determinar a natureza e o valor da educação musical, e é desse tema que tratamos mais especificadamente a seguir. Nas linhas abaixo, propomos o diálogo e evidenciamos o confronto entre os estudos de Bennett Reimer (1970) e David Elliott (1995) a fim de esboçar suportes filosóficos que orientem o trabalho do educador musical em sala de aula. Os autores assinalam que a educação musical deve ter entendimento da natureza e do valor estéticos da música, a fim de realmente tornar-se educação musical. Porém, como veremos a seguir, essa opção por uma educação estética encontra oposição e contra-argumentação nos estudos de outros pesquisadores da educação musical. No artigo

A ÉTICA GREGA E SEU PRINCIPAL PENSAMENTO EM SÓCRATES, os autores João Leandro Neto, Tayronne de Almeida Rodrigues, Murilo Evangelista Barbosa visam fomentar alguns pensadores sofistas e trazer enfoque à Ética socrática grega. Através de estudos e pesquisas busca-se aprimorar e aferir percepções e valores atribuídos às opiniões e ao relativismo apontado pelos sofistas que moldavam a ética de acordo com seus valores, sendo necessário seguir os valores que cada um julgasse mais correto de viver. No artigo **A IMPORTÂNCIA DO AUTOCONHECIMENTO DA RESPIRAÇÃO APLICADO À PRÁTICA INSTRUMENTAL DO VIOLINO E DA VIOLA**, o autor Oswaldo Eduardo da Costa Velasco discute e aponta reflexões sobre como desenvolver a conscientização e o interesse na observação da respiração. A pesquisa está direcionada para o estudo e a prática instrumental do violino e da viola. No artigo **A INFLUÊNCIA DA CULTURA MIDIÁTICA NO GOSTO MUSICAL DOS ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA**, o autor Frank de Lima Sagica buscam compreender a influência da mídia na formação do gosto musical desses estudantes. A metodologia utilizada se deu por uma pesquisa em campo, com aplicação de questionário aos alunos. Os resultados deste trabalho devem contribuir para a área da educação musical, no âmbito da linha de pesquisa Abordagens Socioculturais da Educação Musical. No artigo **A MÚSICA E O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DA CRIANÇA NA PRIMEIRA INFÂNCIA**, a autora Jéssica Melina Behne Vettorelo buscam compreender os efeitos do contato com os sons e a música no seu desenvolvimento global, desde o período intra-uterino até os cinco primeiros anos de vida, tratado aqui como primeira infância. No artigo **A PERFORMANCE DO COCO SEBASTIANA: UM RITO DE PASSAGEM NA TRAJETÓRIA ARTÍSTICA DE JACKSON DO PANDEIRO** o autor Claudio Henrique Altieri de Campos objetivo é buscar como um momento paradigmático na trajetória do artista. Para tanto, dialoga com o pensamento de Turner, sobre liminaridade, e Foucault, sobre a noção de discurso. No artigo **APRÁTICA PEDAGÓGICA DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PALMAS-TO: DESVELANDO CONCEPÇÕES DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM EM TURMAS DE PRÉ-ESCOLA**, a autora, Priscila de Freitas Machad buscou investigar que concepções de avaliação do processo de aprendizagem infantil que estão presentes nas práticas docentes. No artigo **A RELAÇÃO ENTRE O FAZER MUSICAL E O ESPAÇO ESCOLAR: UM DEBATE COM PROFESSORES DE MÚSICA**, Monalisa Carolina Bezerra da Silveira, busca investigar possibilidades e dificuldades que professores de Educação Musical, em atividade, no Ensino Básico da Rede Pública Federal e Municipal do Rio de Janeiro encontraram para que o fazer musical estivesse presente durante suas aulas de música. Os dados foram obtidos através de entrevistas semiestruturadas junto a quatro docentes previamente selecionados. No artigo **A UTOPIA DO ISOMORFISMO INTERSEMIÓTICO COMO MOTOR DA CRIAÇÃO: BREVE ANÁLISE DO MOTET EM RÉ MENOR DE GILBERTO MENDES**, o autor Victor Martins Pinto de Queiroz visou explicitar a relação entre os procedimentos usados por ele em sua

música e aqueles utilizados pelo poeta no poema, em busca do isomorfismo texto-música, defendido como solução para o dilema onde se julgava estar a música, pelos signatários do manifesto Música Nova, entre os quais estava Gilberto. No artigo Anacleto de Medeiros: um olhar sobre a atuação de um mestre do choro e das bandas no cenário sociocultural carioca, os autores Sebastião Nolasco Junior e Magda de Miranda Clímaco visou as interações do compositor Anacleto de Medeiros com o ambiente social e musical do Rio de Janeiro do final do século XIX e princípio do século XX, atuando como chorão e como regente de bandas. No artigo Análise da Sonata para viola e piano de Radamés Gnattali: primeiro movimento, os autores Maria Aparecida dos Reis Valiatti Passamae e Felipe Mendes de Vasconcelos, os autores analisam o primeiro movimento da Sonata para viola e piano de Radamés Gnattali, um personagem merecedor de maior sistematização e divulgação de sua obra em estudos que associem os processos criativos com a prática musical, contribuindo para a escuta e a apreciação. No artigo **ANÁLISE DE FUMEUX FUME PAR FUMÉE DE SOLAGE: UMA BREVE APROXIMAÇÃO ENTRE ARS SUBTILIOR E MADRIGAL**, os autores Victor Martins Pinto de Queiroz, Mauricio Funcia De Bonis analisam a contrapontística da obra Fumeux fume par fumée, de Solage, buscando apontar as especificidades do contraponto medieval ao mesmo tempo em que esclarece as particularidades do período posterior à Ars Nova, a Ars Subtilior, propondo um registro de suas semelhanças com o madrigal renascentista na exacerbação do cromatismo. No artigo **AS ALTERAÇÕES NA PERCEPÇÃO MUSICAL DE PESSOAS COM EPILEPSIA DE DIFÍCIL CONTROLE, UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE MODELO DE COGNIÇÃO, FUNÇÕES MUSICAIS E MUSICOTERAPIA**, os autores Fernanda Franzoni Zaguini Clara Márcia Piazzetta, busca estabelecer uma discussão sobre o modelo de percepção musical e o processamento auditivo cerebral até a gestalt auditiva descrito por Koelsch (2005, 2011), mostrando a importância destes conhecimentos para o trabalho musicoterápico na reabilitação neurológica de pacientes com epilepsia. No artigo **AS REGRAS DE EXECUÇÃO MUSICAL EM MARPURG, O MÚSICO CRÍTICO: RELAÇÕES ENTRE RETÓRICA E MÚSICA E A CONSTRUÇÃO DE UMA PRONUNTIATIO MUSICAL**, o autor Stéfano Paschoal tem o intuito de evidenciar a forte relação entre Retórica e Música. Aspectos composicionais da linguagem de Theodoro Nogueira no Improviso nº 4 para violão os autores Laís Domingues Fujiyama, Eduardo Meirinhos Trata-se da dissertação sobre os processos composicionais de Theodoro Nogueira. Através do confronto de uma análise neutra com a estética nacionalista/guarnieriana (a qual o compositor se vincula) e críticas de violonistas sobre sua obra pretendemos definir alguns aspectos de sua linguagem. No artigo **ATUAÇÃO DO MÚSICO EM EMPRESAS: MERCADO, INDICATIVOS E PROCESSOS**, a autora Elen Regina Lara Rocha Farias, busca descrever e apresenta questões sobre a atuação profissional do músico em empresas públicas e privadas, assim como o mercado em que se insere e solicita deste profissional, indicativos de um perfil condutor de ações exitosas, bem como processos estruturadores de planos

de trabalho interdisciplinares que atendam e gratifiquem tanto a empresa quanto o artista. No artigo **BLUES NO PAÍS DO SAMBA: ASPECTOS DETERMINANTES PARA A PRESENÇA DO BLUES COMO FAZER MUSICAL NO BRASIL**, o autor Rafael Salib Deffaci, traz a Derivação de sua dissertação de mestrado em Música (UDESC, 2015). Nele, evidenciarei alguns aspectos - estético/musicais, culturais, sociais e históricos - determinantes para a presença do blues no Brasil como gênero musical, inicialmente estrangeiro, e seus caminhos até sua incorporação e ressignificação pela musicalidade brasileira na atualidade. No artigo **COMPREENDENDO A CONSTRUÇÃO MELÓDICA DE DANIEL: PROCESSO DE COMPOSIÇÃO MUSICAL**, a autora Aline Lucas Guterres Morim, busca compreender o processo de construção melódica do sujeito Daniel. Os dados da análise são um recorte da dissertação “O processo de composição musical do adolescente: ações e operações cognitivas”, orientado por Leda Maffioletti, No artigo **CONCEPÇÕES DIDÁTICAS SOBRE AS TÉCNICAS EXPANDIDAS E SUA APLICAÇÃO NO REPERTÓRIO DE TUBA**, o autor Gian Marco Mayer de Aquino, busca apresentar concepções didáticas sobre as técnicas expandidas e sua aplicação no repertório de tuba. Este é um recorte de sua pesquisa de mestrado. No artigo **CONTRIBUIÇÕES DA COGNIÇÃO MUSICAL À CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**, os autores Juliana Rocha de Faria Silva, Fernando William Cruz buscam Saber como as pessoas escutam e se elas escutam da mesma maneira; porque há certas músicas que são preferidas por muitos; se as pessoas ouvem de formas diferentes e porque há pessoas da nossa cultura que não são movidas pela música como outras são as perguntas feitas por estudiosos de diversos campos como o da Psicologia Cognitiva, da Neurociência, da Computação, da Musicologia e da Educação e revelam a natureza interdisciplinar da área emergente que inclui a percepção e cognição musicais (LEVITIN, 2006). No artigo **EDUCAÇÃO MUSICAL DE ALUNOS DEFICIENTES VISUAIS COM AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC): UMA PROPOSTA DE ENSINO A PARTIR DO DISPOSITIVO MAKEY MAKEY**, os autores Alexandre Henrique dos Santos, Adriana do Nascimento Araújo Mendes aborda uma experiência em educação musical para alunos com deficiência visual utilizando as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e um modelo pedagógico que orienta teoricamente o ensino com as mesmas: o Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). No artigo **EDUCAÇÃO MUSICAL E HABILIDADES SOCIAIS**, os autores Paula Martins Said e Dagma Venturini Marques Abramides, buscou investigar o efeito da educação musical no repertório de habilidades sociais em crianças expostas e não expostas à educação musical. No artigo Educação Musical, Neurociência e Cognição:

Uma Revisão Bibliográfica Dos Anais Do SIMCAM, os autores Cassius Roberto Dizaró Bonfim, Anahi Ravagnani e Renata Franco Severo Fantini

Buscam apresentar um panorama atual desta produção na tentativa futura de aproximar o conhecimento produzido à realidade da docência. Embora a produção de estudos acadêmicos sobre estes três temas esteja visivelmente em crescimento, notou-

se que o número de publicações que relacionam os três elementos simultaneamente ainda seja incipiente. **ENSINO DE MÚSICA E NOVAS TECNOLOGIAS: INICIAÇÃO EM PERCUSSÃO POR MEIO DE VÍDEO GAME ARTE EM SUA RELAÇÃO COM A OBRA DE ESCHER** No artigo **ENSINO DE MÚSICA E NOVAS TECNOLOGIAS: INICIAÇÃO EM PERCUSSÃO POR MEIO DE VÍDEO GAME ARTE EM SUA RELAÇÃO COM A OBRA DE ESCHER**, os autores Ronan Gil de Moraes, Jean Paulo Ramos Gomes, Lucas Davi de Araújo, Lucas Fonseca Hipolito de Andrade, buscam apresentar questões pertinentes à iniciação musical voltada ao ensino de solfejo, percepção e principalmente de práticas instrumentais percussivas, e surgiu como consequência de atividades desenvolvidas em um curso de extensão para crianças de 08 a 14 anos. No artigo **Estudo Comparado das Flutuações de Andamento em Quatro Gravações de Du Schönes Bächlein para violão solo de Hans Werner Henze**, o autor João Raone Tavares da Silva Busca estudar o comparativo das flutuações de andamento em quatro interpretações da peça **Du Schönes Bächlein** de Hans Werner Henze (1926-2012) feitas por diferentes violonistas. No artigo **Estudo das relações entre Forma e Densidade na Sinfonia em Quadrinhos de Hermeto Pascoal**, o autor Thiago Cabral, realiza uma avaliação quantitativa do parâmetro densidade em quatro seções da peça **Sinfonia em Quadrinhos** (1986) de Hermeto Pascoal (1936). No artigo **EXPERIMENTALISMO E MÚSICA CONCRETA NO JAPÃO PÓS-GUERRA: RELIEF STATIQUE (1955) E VOCALISM AI (1956) DE TORU TAKEMITSU**, o autor Luiz Fernando Valente Roveran propõem-se discussões acerca do contraste entre a música concreta de Pierre Schaeffer e nosso objeto de estudo.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A ÉTICA GREGA E SEU PRINCIPAL PENSAMENTO EM SÓCRATES	
João Leandro Neto Tayronne de Almeida Rodrigues Murilo Evangelista Barbosa	
DOI 10.22533/at.ed.0461905021	
CAPÍTULO 2	12
A IMPORTÂNCIA DO AUTOCONHECIMENTO DA RESPIRAÇÃO APLICADO À PRÁTICA INSTRUMENTAL DO VIOLINO E DA VIOLA	
Oswaldo Eduardo da Costa Velasco	
DOI 10.22533/at.ed.0461905022	
CAPÍTULO 3	21
A INFLUÊNCIA DA CULTURA MIDIÁTICA NO GOSTO MUSICAL DOS ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA	
Frank de Lima Sagica	
DOI 10.22533/at.ed.0461905023	
CAPÍTULO 4	32
A MÚSICA E O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DA CRIANÇA NA PRIMEIRA INFÂNCIA	
Jéssica Melina Behne Vettorelo	
DOI 10.22533/at.ed.0461905024	
CAPÍTULO 5	41
A PERFORMANCE DO COCO <i>SEBASTIANA</i> : UM RITO DE PASSAGEM NA TRAJETÓRIA ARTÍSTICA DE JACKSON DO PANDEIRO	
Claudio Henrique Altieri de Campos	
DOI 10.22533/at.ed.0461905025	
CAPÍTULO 6	49
A PRÁTICA PEDAGÓGICA DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PALMAS-TO: DESVELANDO CONCEPÇÕES DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM EM TURMAS DE PRÉ-ESCOLA	
Priscila de Freitas Machado	
DOI 10.22533/at.ed.0461905026	
CAPÍTULO 7	66
A RELAÇÃO ENTRE O FAZER MUSICAL E O ESPAÇO ESCOLAR: UM DEBATE COM PROFESSORES DE MÚSICA	
Monalisa Carolina Bezerra da Silveira	
DOI 10.22533/at.ed.0461905027	
CAPÍTULO 8	77
A UTOPIA DO ISOMORFISMO INTERSEMIÓTICO COMO MOTOR DA CRIAÇÃO: BREVE ANÁLISE DO <i>MOTET</i> EM RÉ MENOR DE GILBERTO MENDES	
Victor Martins Pinto de Queiroz	
DOI 10.22533/at.ed.0461905028	

CAPÍTULO 9 87

ANACLETO DE MEDEIROS: UM OLHAR SOBRE A ATUAÇÃO DE UM MESTRE DO CHORO E DAS BANDAS NO CENÁRIO SOCIOCULTURAL CARIOCA

Sebastião Nolasco Junior
Magda de Miranda Clímaco

DOI 10.22533/at.ed.0461905029

CAPÍTULO 10 95

ANÁLISE DA SONATA PARA VIOLA E PIANO DE RADAMÉS GNATTALI: PRIMEIRO MOVIMENTO

Maria Aparecida dos Reis Valiatti Passamae
Orquestra Sinfônica do Espírito Santo
Felipe Mendes de Vasconcelos

DOI 10.22533/at.ed.04619050210

CAPÍTULO 11 105

ANÁLISE DE *FUMEUX FUME PAR FUMÉE* DE SOLAGE: UMA BREVE APROXIMAÇÃO ENTRE ARS SUBTILIOR E MADRIGAL

Victor Martins Pinto de Queiroz
Mauricio Funcia De Bonis

DOI 10.22533/at.ed.04619050211

CAPÍTULO 12 115

AS ALTERAÇÕES NA PERCEPÇÃO MUSICAL DE PESSOAS COM EPILEPSIA DE DIFÍCIL CONTROLE, UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE MODELO DE COGNIÇÃO, FUNÇÕES MUSICAIS E MUSICOTERAPIA

Fernanda Franzoni Zaguini
Clara Márcia Piazzetta

DOI 10.22533/at.ed.04619050212

CAPÍTULO 13 124

AS REGRAS DE EXECUÇÃO MUSICAL EM MARPURG, O MÚSICO CRÍTICO: RELAÇÕES ENTRE RETÓRICA E MÚSICA E A CONSTRUÇÃO DE UMA *PRONUNTIATIO* MUSICAL

Stéfano Paschoal

DOI 10.22533/at.ed.04619050213

CAPÍTULO 14 139

ASPECTOS COMPOSICIONAIS DA LINGUAGEM DE THEODORO NOGUEIRA NO *IMPROVISO N° 4* PARA VIOLÃO

Laís Domingues Fujiyama
Eduardo Meirinhos

DOI 10.22533/at.ed.04619050214

CAPÍTULO 15 150

ATUAÇÃO DO MÚSICO EM EMPRESAS: MERCADO, INDICATIVOS E PROCESSOS

Elen Regina Lara Rocha Farias

DOI 10.22533/at.ed.04619050215

CAPÍTULO 16 157

BLUES NO PAÍS DO SAMBA: ASPECTOS DETERMINANTES PARA A PRESENÇA DO BLUES COMO FAZER MUSICAL NO BRASIL

Rafael Salib Deffaci

DOI 10.22533/at.ed.04619050216

CAPÍTULO 17	165
COMPREENDENDO A CONSTRUÇÃO MELÓDICA DE DANIEL: PROCESSO DE COMPOSIÇÃO MUSICAL	
Aline Lucas Guterres Morim	
DOI 10.22533/at.ed.04619050217	
CAPÍTULO 18	174
CONCEPÇÕES DIDÁTICAS SOBRE AS TÉCNICAS EXPANDIDAS E SUA APLICAÇÃO NO REPERTÓRIO DE TUBA	
Gian Marco Mayer de Aquino	
DOI 10.22533/at.ed.04619050218	
CAPÍTULO 19	183
EDUCAÇÃO MUSICAL DE ALUNOS DEFICIENTES VISUAIS COM AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC): UMA PROPOSTA DE ENSINO A PARTIR DO DISPOSITIVO MAKEKEY MAKEKEY	
Alexandre Henrique dos Santos Adriana do Nascimento Araújo Mendes	
DOI 10.22533/at.ed.04619050219	
CAPÍTULO 20	200
EDUCAÇÃO MUSICAL E HABILIDADES SOCIAIS	
Paula Martins Said Dagma Venturini Marques Abramides	
DOI 10.22533/at.ed.04619050220	
CAPÍTULO 21	216
EDUCAÇÃO MUSICAL, NEUROCIÊNCIA E COGNIÇÃO: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DOS ANAIS DO SIMCAM	
Cassius Roberto Dizaró Bonfim Anahi Ravagnani Renata Franco Severo Fantini	
DOI 10.22533/at.ed.04619050221	
CAPÍTULO 22	225
ENSINO DE MÚSICA E NOVAS TECNOLOGIAS: INICIAÇÃO EM PERCUSSÃO POR MEIO DE VÍDEO GAME ARTE EM SUA RELAÇÃO COM A OBRA DE ESCHER	
Ronan Gil de Moraes Jean Paulo Ramos Gomes Léia Cássia Pereira da Paixão Lucas Davi de Araújo Lucas Fonseca Hipolito de Andrade	
DOI 10.22533/at.ed.04619050222	
CAPÍTULO 23	236
ESTUDO COMPARADO DAS FLUTUAÇÕES DE ANDAMENTO EM QUATRO GRAVAÇÕES DE DU <i>SCHÖNES BÄCHLEIN</i> PARA VIOLÃO SOLO DE HANS WERNER HENZE	
João Raone Tavares da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.04619050223	

CAPÍTULO 24 245

ESTUDO DAS RELAÇÕES ENTRE FORMA E DENSIDADE NA *SINFONIA EM QUADRINHOS* DE HERMETO PASCOAL

[Thiago Cabral](#)

DOI 10.22533/at.ed.04619050224

SOBRE O ORGANIZADOR..... 254

ENSINO DE MÚSICA E NOVAS TECNOLOGIAS: INICIAÇÃO EM PERCUSSÃO POR MEIO DE VÍDEO GAME ARTE EM SUA RELAÇÃO COM A OBRA DE ESCHER

Ronan Gil de Moraes

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia/Câmpus Goiânia
Goiânia - Goiás

Jean Paulo Ramos Gomes

Licenciatura em Música IFG/Câmpus Goiânia

Léia Cássia Pereira da Paixão

Licenciatura em Música IFG/Câmpus Goiânia

Lucas Davi de Araújo

Licenciatura em Música IFG/Câmpus Goiânia

Lucas Fonseca Hipolito de Andrade

Licenciatura em Música IFG/Câmpus Goiânia

RESUMO: O presente trabalho apresenta questões pertinentes à iniciação musical voltada ao ensino de solfejo, percepção e principalmente de práticas instrumentais percussivas, e surgiu como consequência de atividades desenvolvidas em um curso de extensão para crianças de 08 a 14 anos. Dentre as propostas do curso, houve uma dinâmica associada ao jogo de vídeo game *Monument valley* que é baseado nas obras de Maurits Cornelis Escher. O presente capítulo descreve as atividades desenvolvidas e a metodologia empregada para o acompanhamento do jogo em tempo real, compondo-se sua trilha sonora e estimulando-se a criação coletiva através de improvisação direcionada e sensibilização da percepção musical e do gesto instrumental. Houve, para

isso, clara associação de tecnologias variadas e de processos criativos dialogando com outras áreas artísticas através da obra de Escher e da vídeo game arte. Percebeu-se assim no decorrer do curso uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, emocional e afetivo do indivíduo, sendo ainda fundamental na motivação sensorial e estímulo perceptivo dos alunos. Os processos tecnológicos bem fundamentados e pautados em uma sólida abordagem pedagógica se tornam uma ferramenta interessante para estimular novas gerações ao encontro com conteúdos artístico-musicais e ao descobrimento do mundo da criação artística.

PALAVRAS-CHAVE: Musicalização;
Percussão; Novas tecnologias; Vídeo game;
Escher.

ABSTRACT: This paper presents relevant issues to musical initiation geared to teaching music theory, perception and especially percussion practices and arose as a result of activities in a course of extension for children within 08 to 14 years old. Among the proposals, there was an activity associated with the video game *Monument valley* that is based on the works of Maurits Cornelis Escher. This chapter describes the practices and the methodology used for the game soundtracking in a real-time experience, spurring the creation through improvisation and collective musical awareness of the instrumental

gesture. There was, therefore, clear association of diverse technologies and creative processes in dialogue with other artistic areas through the work of Escher and video game art. During the course it was perceived an important tool for cognitive, emotional and affective development of the individual, being an interesting instrument of stimulus to sensory and perceptual motivation of the students. The technological processes well-founded and based on accurate pedagogical approach can become an interesting tool to encourage new generations to study artistic and musical content and to discover the world of artistic creation.

KEYWORDS: Musical initiation; Percussion; New technologies; Video game; Escher.

1 | INTRODUÇÃO

O presente artigo relata as experiências de um projeto de iniciação musical e ensino de percussão com novas tecnologias associadas. Criado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia/Campus Goiânia em Junho de 2016, o curso Iniciação em Percussão fez parte do Programa Interinstitucional de Extensão em Percussão (PROPERC) que recebeu recursos do Governo Federal através do Programa de Extensão Universitária (PROEXT). Dentro do contexto deste curso específico foram ofertadas 80 vagas em três semestres de atuação para alunos de 8 a 14 anos que tiveram aulas semanais para a iniciação a prática de solfejo, percepção e instrumentos percussivos. Foi assim, nos conteúdos desenvolvidos para o curso, que elaborou-se uma atividade correlacionando-se o jogo de vídeo game *Monument Valley* e a prática instrumental no contexto de música de câmara com improvisação guiada.

Segundo Prado e Junqueira (2009, p. 3032) a música é uma ferramenta ampla de conhecimento e de transformação do ser humano e, portanto, na educação, deve ser tida como matéria dinamizadora para um processo educativo e formativo voltado para o desenvolvimento integral do indivíduo, enquanto ser e cidadão.

Com o desenvolvimento tecnológico, surgiu a possibilidade de se integrar novos aparatos (tablets, smartphones, computadores, projetores, entre outros) ao processo de musicalização. Lima e Barros (2016, p. 2-3) afirmam que “o reflexo das novas tecnologias na sociedade é considerável. Assim, as contribuições que esses mecanismos podem trazer para a educação são de total relevância”, por isso, “sendo as novas tecnologias parte do nosso cotidiano, entende-se que elas não podem ser desassociadas das novas propostas educacionais” (LIMA e BARROS, 2016, p. 3). Através da mediação feita pelo professor, pode-se proporcionar aos alunos a vivência da música e do som de maneira interativa. Ao se pensar a utilização de novas tecnologias no processo educacional, e no presente capítulo especificamente no processo de musicalização, é importante perceber que a escola é parte da sociedade e precisa estar em consonância com ela (FARIA, 2014, p. 16). Porém muitos fatores presentes em instituições de ensino hoje ainda remetem a certo processo instrucionista, idealizado no século XVIII. Segundo Faria:

A sociedade contemporânea vive outra realidade, com conceitos e anseios diferentes daqueles dos séculos anteriores. A escola poderia usar das tecnologias contemporâneas, tão presente no cotidiano da sociedade, para atrair os jovens e envolvê-los no processo de aprendizagem, conscientizando-os de que, para haver educação, é necessária a participação ativa e responsável. (FARIA, 2014, p. 16)

Bruno reforça ainda que:

A sociedade contemporânea, em suas múltiplas denominações e acepções (do conhecimento, da aprendizagem colaborativa, autoral, cibercultural, neoliberal, pós-moderna, neurocultural, líquida, dentre outras), apresenta outro cenário não somente para as pesquisas científicas, mas também para os sujeitos sociais, que se informam por hipertexto na Internet, se relacionam por redes sociais e virtuais [...] : não apenas consomem, mas sobretudo se constituem como geradores de produtos e conhecimento. (BRUNO, 2010, p. 45)

Para Faria (2014, p. 35), pelo fato de viver em um mundo interativo, veloz, aberto à interferência e co-produção, o aluno anseia por similar interatividade na escola. O que é transmitido de forma linear nem sempre o atrai, desmotivando-o, pois, sendo assim, ele não se identifica como parte de tal conhecimento. Diferente disto, quando se desenvolvem atividades que partem de sua iniciativa e envolvem aspectos de sua vida, como a tecnologia, por exemplo, o aluno se motiva e participa ativamente, uma vez que ele se vê em sua produção. Ainda segundo a autora:

A educação, ao invés de rejeitar, pode se servir desse contato e interesse dos jovens pelo mundo tecnológico como um ponto de estímulo aos estudos para envolver os jovens. Considerar essa experiência a qual o aluno já tem em seu dia a dia, e levá-lo a refletir sobre ela, possibilita que ele aprenda a partir dessas experiências e de seus interesses. Dessa maneira, ele estará envolvido, será agente de seu próprio processo de desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e físico. (FARIA, 2014, p.35)

Dentro do universo de novas tecnologias que podem ser utilizadas como ferramentas educacionais, destaca-se o vídeo game e os jogos digitais como importantes materiais que podem auxiliar a transformação do modo de se pensar e praticar os processos educativos e artísticos. Assim, “A inserção de novos materiais tecnológicos nas aulas, não só de música, fazem surgir novos métodos de ensino.” (DUARTE, 2014, p. 25). Duarte (2014, p. 25) afirma ainda que, de certa maneira, os jovens estão cada vez mais atrelados à tecnologia na atualidade e por isso percebe-se que eles acabam, muitas vezes, dominando com maestria o uso de aparatos se comparados a gerações anteriores.

É importante enfatizar, contudo que esses aparatos tecnológicos, como bem reforçam Prieto *et al apud* Savi e Ulbricht (2008, p. 4), devem possuir objetivos pedagógicos claros e ter sua utilização inserida em um contexto educativo consciente e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo. Assim através da interação, da motivação e da descoberta eles devem ser aparatos que auxiliem, dinamizem e facilitem a aprendizagem de um conteúdo. Faria (2014), em sua dissertação de mestrado intitulada “Da sala de estar à sala de aula: educação musical por meio de jogos eletrônicos”, relata:

Ao que se refere aos jogos eletrônicos adotados nesta pesquisa, conferimos, diante

dos resultados, que eles criaram um ambiente interativo, imersivo e prazeroso. Interativo pois o jogo só acontece com a ação do jogador, no caso desta pesquisa, os alunos tiveram que bater os ritmos e responder às perguntas. Sem a participação ativa dos jogadores, não haveria jogo e, no nosso caso, não haveria música. O jogo foi imersivo, pois envolveu os participantes em uma situação que atraiu a atenção e prendeu a concentração por meio de imagens e sons. Ao tocar e ao responder às perguntas, notamos que nem mesmo os ruídos externos da escola perturbavam a atenção dos jogadores, pois estavam imersos naquele ambiente. (FARIA, 2014, p. 146)

Percebe-se assim que diversas propostas de musicalização utilizam novas tecnologias, dentre elas pode ser citado a proposta de educação musical por meio do software Encore (PINTO, 2007), o blog como uma proposta de curso de extensão online (LIMA, MARINHO e ARALDI, 2013), além dos trabalhos de Paiva (2015), Fernandes e Coutinho (2014), Pereira (2013) e Lima (2008).

2 | ESCHER E O JOGO *MONUMENT VALLEY*

Monument valley (Estúdio Ustwo) consiste em um quebra-cabeça no qual o jogador deve guiar a princesa Ida por entre labirintos e cenários impossíveis baseados, entre outras coisas, nas obras do artista gráfico Maurits Cornelis Escher. O jogador tem a possibilidade de interagir com cenários dinâmicos que se transformam a partir da perspectiva apresentada e da ação de quem joga ao conseguir encontrar passagens ocultas sempre que ocorrem alterações nos labirintos geométricos. O jogo possui atualmente duas versões e é vencedor de 14 prêmios devido principalmente ao seu design de arte.

M. C. Escher (1898-1972) é o principal nome associado a construções impossíveis nas artes gráficas. Escher combina objetos incompatíveis gerando ilusões, nas palavras do próprio autor, “conscientes ou inconscientes” e questionando os conceitos existentes de realidade a partir da perspectiva do observador (ERNST apud OLIVEIRA, 2003). Partindo de seu olhar sobre realidades tangíveis e intangíveis, o artista apresenta por meio de suas obras a possibilidade de inclusão e interação imaginativa, de criação e recriação, de construção e desconstrução do espaço nas artes visuais. Nas palavras de Oliveira:

Estas ilusões atreladas à realidade nos remetem a construções surrealistas. Porém não se trata de um surrealismo que nos prende a um enigma; ao contrário, nos explicita a sua solução. Escher cria mundos não-existentes de forma inusitada, nos mostra “outra coisa”, o próprio não pensado a partir do estranhamento ao familiar. Desta maneira, não silencia a razão, mas a utiliza para intervir na construção de mundos que atentam para outros modos de subjetivar o olhar - um olhar que admite inúmeros mundos coexistindo ao mesmo tempo e num só lugar, num só plano de representação; um olhar perspectivo que abrange multiplicidade de realidades possíveis e não definidas. (OLIVEIRA, 2003, p.14)

Para exemplificar como o olhar perspectivo do artista está presente no desenrolar da campanha do jogador em *Monument Valley* e como são nítidas as referências da sua obra no jogo, utiliza-se uma de suas obras mais conhecidas, *Waterfall* - 1961, que

aparece diretamente mencionada na fase Pátio pacífico (Figura 1).

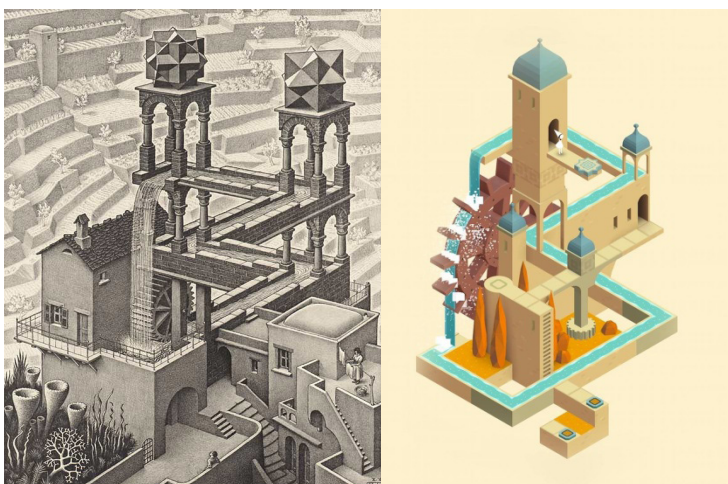


Figura 1: *Waterfall* – 1961 de M. C. Escher (a esquerda) em comparação com a fase Pátio pacífico (fase iv de *Forgotten shores*) do jogo *Monument valley* (a direita).

Pode se observar o mesmo fato em outras fases do jogo (como perceptível na Figura 2).

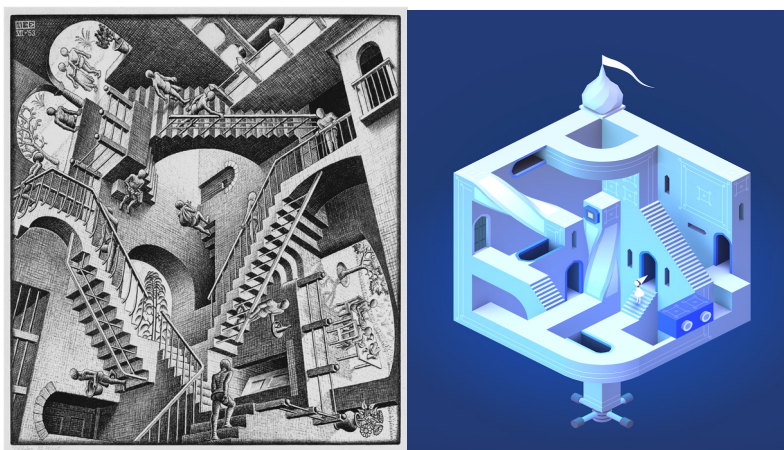


Figura 2: *Relativity* – 1953 de M. C. Escher (a esquerda) em comparação com uma das etapas da fase *Ida's Dreams* (a direita) do jogo *Monument valley*.

3 | O DESENVOLVIMENTO DA TRILHA SONORA PARA O JOGO

O curso de extensão como um todo se desenvolveu durante um ano e meio através de um encontro semanal de 2 horas e os alunos foram divididos em duas turmas, sendo uma formada com alunos entre 08 e 11 anos (Turma A) e outra com alunos entre 12 e 14 anos (Turma B). Os conteúdos foram separados em solfejo e percepção (1 hora) e iniciação em percussão (1 hora). No decorrer do curso, os alunos entraram em contato com diversos materiais (tinta, massa de modelar, pincel, instrumentos de percussão) além de obras de arte e obras literárias representando o suporte material e imaterial para o desenvolvimento das atividades musicais. Essas

ferramentas tiveram o objetivo de estimular a criatividade e a percepção multissensorial dos alunos, sensibilizando-os ainda para diferentes formas de expressão cultural e para a apreensão mais global do fenômeno musical e artístico. Os alunos também foram estimulados a correlacionar fixação da ideia musical em partituras através de notação gráfica, notação textual e outras possibilidades que os estimulassem a associar notação e interpretação. Assim, durante os processos de criação desenvolvidos no curso, os alunos apresentaram propostas de instrumentos, sons e gestos que podiam ser empregados em determinados momentos e em associação ao estímulo artístico ou ao objeto visual a ser musicado ou decodificado em sons. A formação no curso aconteceu de modo que cada aluno pudesse empregar a criatividade como ferramenta principal, assim o novo foi estimulado pelo encontro com instrumentos de percussão e com propostas a serem musicadas (vídeos, desenhos feitos pelos alunos, vídeo game, entre outros) e a música surgiu pelas escolhas e vontades dos alunos de produzir sons relacionados.

Uma das propostas do curso estava ligada ao jogo *Monument valley* e nesta dinâmica enquanto uma pessoa jogava as outras executavam a sua trilha em tempo real. Os alunos foram estimulados a tocar sem utilizar partitura convencional pois o que serviu de guia para o desenrolar da música foi o desenvolvimento do jogo, sendo a tela de projeção uma vídeopartitura muito evidente. A tela era assim uma “partitura móvel”, um texto em movimento que guiava a sequência de ações musicais, seus parâmetros essenciais (altura, intensidade, duração, timbre e possível espacialidade), seu caráter e modos de execução. A relação com a vídeopartitura que se desenvolvia em tempo real era a base comum de agregação entre os intérpretes que elaboraram o conteúdo musical partindo de memorização de improvisação guiada. Esta improvisação foi estudada e elaborada em relação direta com o jogo durante as aulas-ensaio e ela se desenvolvia com o desenrolar do jogo na tela de projeção.

A caracterização do mundo sonoro do jogo foi dividida em dois tipos: 1) os sons associados à personagem e 2) a sonoridade do ambiente em exploração. A personagem foi repertoriada em sons que implicassem sua locomoção e gestos pelo cenário e foi acompanhada por três alunos, cada um responsável por ações específicas da personagem (caminhar, entrar ou sair por portas e passagens, subir ou descer escadas ou degraus e acionar botões). O ambiente foi ainda dividido em dois tipos de sonoridade: 1) a trilha e os sons constantes e ininterruptos no ambiente (relativa a cada fase do jogo e indiferente as transformações ocasionadas pela personagem) com cinco alunos acompanhando e 2) os sons incidentais resultantes das transformações do cenário conforme a personagem modificava o ambiente, sendo este com quatro alunos tocando. Os três grupos de alunos (cada qual com sua atribuição) foram usando diversos instrumentos de percussão para musicar o enredo e o desenvolvimento das ações. Para a personagem os alunos utilizaram queixada, sino, bloco de madeira (2 alturas) e agogô (3 alturas). Para os sons ambiente constantes (música de fundo de cada fase) usaram: tamtam (4 alturas), xilofone, marimba, tambor de língua (8

línguas), ceramofone (diatônico), chapa de zinco, almglockens, cowbells, sapos-reco (3 alturas), caxixis e sinos tibetanos (5 alturas). Para os sons da transformação do ambiente (ruídos da mudança do cenário) empregaram: repinique, bumbo, flex-a-tone, raganela, pau de chuva, escudo de zinco, prato suspenso, reco de mola, carrilhão e prato chinês.

Somente três fases do jogo (Fases No. ii, iv e vii da etapa *Forgotten shores*) foram escolhidas e em três aulas-ensaio as linhas gerais da composição improvisada e o instrumental a ser utilizado estava determinado. Os instrumentos foram escolhidos pelos alunos entre uma miríade de possibilidades e, para isso, eles realizaram uma pesquisa de timbres e uma série de exercícios de escuta e de experimentação. Como afirma Boudler “[...] os instrumentos de percussão contemporânea englobam tudo aquilo que pode produzir som. Uma folha de zinco ou qualquer produtor de som pode ser interpretado como instrumento em potencial.” (BOUDLER apud PAIVA, 2004, p. 27).

Os alunos foram estimulados a criar a trilha para o jogo a partir da própria imaginação e em relação com o que era visualizado no desenvolvimento deste (cenário, cores, personagem, movimento e outros elementos visuais). Os alunos tinham total liberdade para criar e expor suas ideias, tanto individualmente (como eles poderiam tocar) quanto coletivamente (como poderiam contribuir para a parte do colega na criação). Foi priorizado então as formas espontâneas de criação, onde o professor apenas indagava e indicava o caminho inicial de questionamentos e os alunos expunham e experimentavam suas próprias ideias. Sobre isso Nazario e Mannis (2014) complementam que:

As habilidades receptivas e produtivas decorrem simetricamente de processos de cognição e de síntese através dos quais os alunos adquirem o conhecimento transmitido. Estes processos são de natureza cíclica e flexível. Diversificam-se durante as atividades de ensino em função das eventualidades ocorridas e dos resultados parciais atingidos. Na instância de cognição, informações sobre o pretendido conteúdo transmitido são identificadas e percebidas pelo aluno. (NAZARIO e MANNIS 2014, p. 68)

O ser criativo não está ligado somente ao desenvolvimento artístico e integra várias outras áreas de possível elaboração e expressão cognitiva, emocional e sensório-motora. Assim, Campos (2000, p. 84) complementa que “a criatividade não é patrimônio exclusivo dos artistas”, sendo que a tendência do ser humano de se realizar é um complexo de suas potencialidades e de seu contato com o mundo e com vários eixos de criação e desenvolvimento (seja individual ou coletivo). Por isso, o ser humano cria não somente para se expor como ser artístico, mas porque em várias áreas de atuação a criatividade já faz parte intrinsecamente do seu ser. Quando é dada aos agentes em formação a possibilidade de escolha e de criação relacionada à composição artística, há em geral muitos outros elementos associados que surgem, como aqueles vivenciados em sala de aula, em casa, na sociedade e no cotidiano. Como complementa Fonterrada (2008, p. 191), há por isso certa “necessidade de

substituição de métodos rígidos de trabalho por procedimentos em que temas estudados de maneira criativa conduzem a outros, o que permite a construção, pouco a pouco, de uma rede de relações e é desse modo que constroem a experiência do sujeito.” A metodologia empregada no curso foi assim pautada essencialmente em princípios de métodos ativos. Com o desenvolvimento da atividade, os alunos passaram a rever e reconfigurar suas ações musicais (mantendo o que consideravam bom e melhorando o que consideravam necessário), respondendo cada vez mais rapidamente a novos estímulos e ficando ainda mais sensíveis à relação entre gesto musical e objeto visual associado. Mesmo com a troca de fases do jogo, com as mudanças no cenário e com a série de ações que a personagem realizava, os alunos estavam sempre atentos, prestando atenção no vídeo e no que acontecia durante a campanha. A escuta de todo o resultado sonoro, bem como a sensibilidade da sua parte individual em associação com um universo sonoro mais amplo e estimulado pelo jogo de vídeo game, foi ficando mais apurada e com resposta mais rápida e efetiva.

As cenas do jogo eram diversificadas e os ambientes iam se transformando conforme a personagem se deslocava por eles. Assim, os alunos colocaram todo seu potencial criativo em evidência, além de serem responsáveis pela produção sonora com instrumentos percussivos antes desconhecidos. O jogo, que contém moinhos, portas e entradas, escadas em todas as direções, formas contorcidas que dão acesso a multiplanos, recebeu uma nova vida sonora não imaginada pelos seus criadores. A nova vida se deu pela resignificação sonora do jogo como um todo e principalmente pela interação em tempo real e em espaço de aprendizagem musical e de associação com conteúdos formativos. A associação espaço virtual – espaço sonoro – espaço imagético – espaço criativo – espaço interpretativo – espaço educacional foi amalgamado pelo senso criativo dos alunos e pelo empenho dos mesmos em se expressar musicalmente.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de música contribui para a formação humanística, social, cognitiva e perceptivo sensorial além de abrir possibilidades de iniciação artística aos alunos. Por outro lado, tendo em vista que as tecnologias estão presentes no convívio cotidiano em diferentes níveis sociais, é notório as contribuições que os meios tecnológicos podem gerar no aprendizado. No entanto esses recursos devem ser muito bem estudados e aplicados com objetivos claros e com uma sensibilidade aguçada para não se tornarem exclusivamente peças de atração da atenção de crianças para o ensino de música. O meio tecnológico ou objeto tecnológico, em uso, deve ser um fator de coesão na produção artística, um elemento propulsor da criatividade, da imaginação e da compreensão do fenômeno trabalhado, sendo ainda potencial gerador de novas conexões cognitivas para os alunos. O produto tecnológico não deve responder

todas as questões do estudante e ser um mero instrumento de estímulo repetitivo e condicionado para apreensão de ações memorizadas, mas, ao contrário, ele deve estimular novas questões, incitar o descobrimento de gestos artísticos espontâneos, possibilitar novos laços cognitivos e perceptivo-sensoriais com conteúdos diversos e possibilitar a busca criativa constante de novos processos artísticos.

Com relação ao projeto em interação com vídeo game, verificou-se que as metas propostas no planejamento metodológico foram favoravelmente alcançadas. Os alunos se identificaram com as propostas e procuraram desenvolver suas habilidades e formas de compreensão do conteúdo musical. Eles passaram a buscar gestos musicais próprios e também referenciais significativos na escuta, desenvolvendo ainda amplamente o ato criativo da composição musical coletiva e individual. Houve uma apresentação musical no fim do curso e os alunos desenvolveram aí aspectos próprios da performance com plateia e do aprimoramento técnico musical para tal. Os alunos tiveram assim acesso aos aspectos da atividade artística prática pelo viés da realização de espetáculo com a apresentação da obra em interação com vídeo game. Pode-se afirmar que a experiência em palco tem fundamental importância no processo educativo como um todo, agindo de maneira direta na construção de referências e percepções sobre o fenômeno musical em sua potencialidade na vivência artística e na apreensão multisensorial e multidisciplinar. O palco possibilita uma apreensão diferenciada do fenômeno artístico e dos conteúdos trabalhados por criar uma amálgama entre percepções, saberes, conhecimentos e suas aplicações através da necessária representação performática da prática interpretativa. Isto trás uma experiência pessoal dificilmente descritível e “ensinável” mas que se reflete nas próximas atitudes e posturas do individuo com seu meio (artístico ou não).

Constatou-se também que as interações entre os alunos foram significativas, houve inclusão de todos em um processo coletivo onde o interesse, o engajamento e a motivação para o trabalho eram elementos presentes constantemente. As tecnologias empregadas contribuíram em inúmeros aspectos para o desenvolvimento das atividades, mas salienta-se que estas não necessariamente são condição *sine qua non* para o desenvolvimento de projetos de musicalização. Contudo, como procurou-se integrar ao projeto artes essencialmente digitais (através da vídeo game arte), a presença de tecnologias tornou todo o universo lúdico, desafiador e estimulante, além de muito chamativo para uma geração amplamente atraída pelas telas e teclas, pelas touchscreens e interatividades virtuais. Conclui-se assim que as sugestões aqui apontadas podem servir de base para a elaboração de mais materiais particulares a outros cursos e pode servir possivelmente como modelo para projetos onde a musicalização integrada com outras artes e dinamizada por novas tecnologias (fator ainda de amplo interesse e atratividade para o público jovem) pode lançar as bases de uma iniciação em percussão salutar e estimulante.

Para os interessados em acessar mais informações, fotos e vídeos sobre o curso e suas atividades, bem como mais detalhes sobre o Programa Interinstitucional de

Percussão (PROPERC) como um todo, existem alguns canais de acesso na internet:

PROPERC

Site: <http://extensao.ifg.edu.br/properc/>

Canal no Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCkxawkWqgFcBv76oY3-pMw>

Facebook: <https://www.facebook.com/ProPerc>

O projeto todo foi desenvolvido pelo Núcleo de Excelência para a Pesquisa e Performance em Percussão (NEP³) e mais informações podem ser encontradas em: <https://nep3percussion.wixsite.com/meusite>

REFERÊNCIAS

BRUNO, Adriana R. **Aprendizagens em ambientes virtuais: plasticidade na formação do adulto educador**. In: Revista Ciências e Cognição, 2010. v. 15. Disponível em: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=site_s&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmNhcmljYdW5vfGd4OjY0OTkzNWRmMGY0ZDc0YWQ&pli=1>. Acesso em: 24 jun. 2017.

CAMPOS, Moema Craveiro. **A educação musical e o novo paradigma**. Enelivros, Rio de Janeiro, 2000.

DUARTE, Alex Marques. **Aplicativos musicais para tablets e smartphones: Novos recursos para a educação musical**. 2014. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Música, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

FARIA, Luciana Carolina Fernandes de. **Da sala de estar à sala de aula: educação musical por meio de jogos eletrônicos**. 2014. 187 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Faculdade de Educação, Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2014.

FERNANDES, Sandra Gomes. COUTINHO, Clara Pereira. **Tecnologias no ensino da música: revisão integrativa de investigações realizadas no Brasil e em Portugal**. Revista Educação, Formação & Tecnologias, 7 (2), 94-109 [Online], disponível em <http://eft.educom.pt>. Portugal, 2014.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. **De tramas e fios: um ensaio sobre música e educação**. EdUnesp, Rio de Janeiro, 2008.

LIMA, Lucas P. de.; BARROS, Rosemara S. de. **As possibilidades dos aplicativos como ferramentas de aprendizagem musical: estudo de caso dos alunos da licenciatura em Música da UFAM**. XXVI Congresso da Anppom - Belo Horizonte/MG, Brasil, jun. 2016. Anais. Disponível em: <<http://www.anppom.com.br/congressos/index.php/26anppom/bh2016/paper/view/4264/1366>>. Data de acesso: 29 Ago. 2017.

LIMA, Maria Helena de. **Música, mídia, novas tecnologias e contexto escolar – novas perspectivas, modelos e significados em educação musical: algumas reflexões, interlocuções e variações sobre o tema**. Cadernos de Aplicação, Porto Alegre, v. 21, n. 2, jan./jun. 2008.

LIMA, Wellington D. MARINHO, Vanildo M. ARALDI, Juciane. **Educação musical e tecnologias digitais: relato de experiência sobre a atualização de blog e preparação de um curso online**. Universidade Federal da Paraíba, 2013.

NAZARIO, Luciano da Costa; MANNIS, José Augusto. **Entre explorações e invenções: vislumbrando um modelo referencial para o desenvolvimento criativo em ambientes de ensino coletivo**. Revista da ABEM, v. 22, n. 32, 2014.

OLIVEIRA, A. M. **As cidades de Escher**. Arquivos Brasileiros de Psicologia, v. 55, n. 1, p. 12-20, 2003.

PAIVA, Rodrigo G. **Percussão: uma abordagem integradora nos processos de ensino e aprendizagem desses instrumentos**. Dissertação (Mestrado). Campinas: UNICAMP, 2004.

PAIVA, Luciano L. Gomes. **O uso das tecnologias digitais no ensino e aprendizagem musical - Um estudo com guitarristas licenciandos em música na UFRN**. TCC (Graduação) - Curso de Música. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.

PINTO, Mirim Corrêa. **Tecnologia e ensino-aprendizagem musical na escola: uma abordagem construtivista interdisciplinar mediada pelo software Encore versão 4.5**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

PRADO, Elisabete Terezinha do; JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo. Musicalização: **Nas séries iniciais do ensino fundamental**. In: EDUCERE - Congresso Nacional de Educação, 2006. Curitiba: PUCPR, 2009. p. 3029 – 3036.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, p. 1-10, 2008.