

Coletânea Musical: material didático para o ensino da música

Comunicação

Deborah Lima de Araújo
Universidade Federal do Amazonas
dehlimadg@gmail.com

Lucyanne de Melo Afonso
Universidade Federal do Amazonas
lucyanneafonso@ufam.edu.br

Resumo: Tendo como base o ensino de música, a proposta dessa pesquisa de inovação tecnológica, realizada em 2019, foi a criação de um material didático lúdico e criativo. Os estudos dos materiais foram feitos no Laboratório de Educação Musical, da Faculdade de Artes da Universidade federal do Amazonas, foram desenvolvidos materiais didáticos de várias temáticas para o uso de professores, alunos e pesquisadores. No entanto, muitos destes materiais estavam em desuso, por não possuírem um projeto gráfico. Desta forma, organizou-se a coletânea musical com 4 cartilhas que podem auxiliar os professores de música em atividades diferenciadas: Cartilha de Atividades Musicais: Óperas Infantis; Cartilha: Jogos Musicais; Cartilha Canções Folclóricas; e Cartilha: Musical dos Bichos. Nesta pesquisa, compreendemos que o designer dispõe de variadas ferramentas para contribuir no ensino da música, garantindo que o material pedagógico possa motivar e entusiasmar o processo de ensino-aprendizagem e as relações entre professor-aluno.

Palavras-chave: Educação musical; material didático; coletânea musical.

1. Materiais concretos na educação musical

A utilização de jogos e brinquedos, buscando atingir objetivos pedagógicos tem sido um recurso bastante utilizado na prática docente da educação musical. Neste contexto, se faz necessário diferenciar a função do jogo em sala de aula: o jogo como função lúdica e pedagógica.

Ao conceituar jogo e brinquedo, Miranda (Apud Morais, 2012, p. 21) afirma que “jogo, brinquedo e brincadeira são conceitos distintos, mas imbricados e abarcados pelo lúdico: o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira é o ato de brincar com o brinquedo ou com o jogo”. O jogo é visto como uma atividade que pode se utilizar de um brinquedo ou não e o brinquedo como um objeto.

Piaget e Vygotsky enfocam o jogo sob o ponto de vista psicológico: o primeiro compreende o jogo como uma conduta que exprime um comportamento, mas também uma forma de conhecimento e o segundo como uma atividade que é fonte de desenvolvimento e que condensa todas as tendências para tal (MORAIS, 2012, p. 25).

Quanto ao brinquedo, alguns autores como Morais (2012), Brougère (1998; 1994) Kishimoto (1994), Chateau (1987) e Elkonin (1978) definem o brinquedo como sendo um objeto que serve como uma ponte para o imaginário ou que auxilia no jogo. Já Leontiev (2001) e Bijou (1976) chegam a definir como sendo uma atividade, que implica na transformação do significado do objeto.

No entanto, Kishimoto (1994) e Oliveira (1989) definem brinquedo como material pedagógico. Estando o brinquedo a serviço da prática docente, este perde seu significado lúdico e passa a ser caracterizado como material pedagógico: “o contexto é que vai determinar o sentido do brinquedo: na sala de aula ele se torna um meio para a realização de objetivos pedagógicos” (KISHIMOTO, 2002/1994, p. 14, apud, MORAES, 2012, p. 30).

Ao ser utilizado como material pedagógico, o objeto comumente será denominado material concreto (MORAIS, 2012, p. 31). Tal autora define o jogo educativo como uma “conduta da criança em relação ao fazer musical, o brinquedo a partir da perspectiva da criança, como um objeto que está subordinado ao jogo educativo, que se torna materiais concretos, na perspectiva do professor” (MORAIS, 2012, p. 39).

A prática irá antecipar o conhecimento, Segundo Arce (apud MORAIS, 2012, p. 50) a “criança parte da intuição/percepção do objeto, da sua denominação, da determinação de suas propriedades para descrevê-lo, até chegar à definição.

Os jogos e brincadeiras no contexto da prática docente, irão trabalhar com a concretude do conhecimento. Ao utilizar de jogos e brincadeiras como material pedagógico para o ensino de música, cabe ao professor adequar cada atividade à sua metodologia levando em consideração a vivência musical de seus alunos. Beineke (2011, p.11) considera fundamental que os educadores reconheçam o seu papel como mediadores do brincar na educação: “a produção de materiais para o trabalho com música está ligada a processos de criação e recriação, sempre descortinando possibilidades de um trabalho, de outro e de mais outro”.

Em cada jogo, a criança tem a possibilidade de participar do arranjo e brincar coletivamente, valorizando assim, a produção musical deste aluno. Brito (2009, p. 13) leva em consideração características próprias às relações da criança com o fazer musical. Para ela “a trajetória de cada ser humano é única, e esse fato deve ser reconhecido e valorizado no contexto da educação”.

2. Metodologia da pesquisa

Problema: Como utilizar as ferramentas do design editorial na diagramação de cartilhas, visando a contribuição para o ensino da música na educação básica.

Os estudos para a produção de material pedagógico são feitos no Laboratório de Educação Musical da Faculdade de Artes-UFAM, o qual possibilita ao discente vivenciar situações de planejamento, elaboração e construção de materiais pedagógicos musicais para o ensino de música, adaptando métodos musicais a partir da realidade amazônica. A partir de estudos realizados no laboratório, foram desenvolvidos e organizados materiais didáticos de várias temáticas para o uso de professores, alunos e pesquisadores. No entanto, muitos destes materiais estão em desuso, por não possuírem um projeto gráfico. Um exemplo é esta coletânea que foi planejada, estruturada e elaborada através de pesquisas e projetos de extensão, mas não possuía projeto gráfico que pudesse concretizar todo o processo: ***Óperas Infantis, Jogos musicais, Canções Folclóricas e Musical dos Bichos da Amazônia.***

O formato da proposta do design do projeto não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo da criação. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar diferentes padrões de criação, pode descobrir algo que o melhora (Munari, 1998, p.11). Sendo assim, para o desenvolvimento desta pesquisa de material didático, a metodologia empregada foi a desenvolvida por Munari (1981), apresentada no quadro 1 a seguir e a qual seguiremos as etapas para a construção da Coletânea musical.

Quadro 1: Etapas metodológicas de Bruno Munari (1981). Adaptação da autora.

ETAPA METODOLÓGICA	DESCRIÇÃO
P – Problema	Qual a necessidade do projeto?
DP – Definição do Problema	Especificações do projeto; Detalhamento das necessidades que se tem.
CP – Componentes do Problema	Componentes que formam o problema, subproblemas.
CD – Coleta de Dados	Pesquisas dos componentes do problema e referências de materiais.
AD – Análise de Dados	Análise da junção de dados.
C – Criatividade	Momento de criação e de gerar alternativas.
MT – Materiais e Tecnologias	Pesquisa de quais os materiais e meios de produção que serão escolhidos; coleta de informações sobre materiais e tecnologias existentes disponíveis.
E – Experimentação	Testes com os materiais, técnicas e processos.
M – Modelo	Produção de protótipo; desenvolvimento de um modelo, molde e exemplo.
DC – Desenho de Construção	Desenhos técnicos e modelos construtivos.
V – Verificação	Identificação, análise e correção de possíveis falhas; fazem-se testes.
S – Solução	Resultado – Produto Final; solução do problema.

Fonte: Autora, 2019.

Além do método de projeto acima citado, utilizou-se como metodologia de criação o design editorial que tem o objetivo de passar uma ideia ou informação com a organização de elementos visuais: “o design, como um todo, busca resolver a relação entre o homem, comunicação, objeto e espaço, além de promover a interação do homem com o meio em que vive e com tudo o que o rodeia” (LEITE apud SHIAVOLIN, 2013, p.15).

O design editorial se utiliza da combinação de elementos, com o objetivo de informar e comunicar o objetivo da publicação, exigindo do profissional um conhecimento a respeito da percepção de arranjos especiais e da construção da estrutura para os elementos visuais, pois esses recursos podem evidenciar ou disfarçar vários elementos da composição.

3. Coleta e Análise de Dados

3.1 Similares

Para a análise de similares, foram buscadas referências em materiais didáticos que contenham conteúdos direcionados para professores, alunos e pesquisadores de música. Dois livros foram escolhidos para esta análise sobre os aspectos morfológicos, tipográficos e cromático: *Colherim: Ritmos Brasileiros na dança percussiva das colheres*, de Estêvão Marques (2013) e *2 Musicalização: atividades para bebês e crianças até quatro anos*, de Rosa Breeze (2017).

Com a realização das análises de produtos relacionados, foi observado características que podem ser utilizadas no projeto. Os requisitos e parâmetros utilizam o resultado da análise de similares, juntando informações para o melhor desenvolvimento do projeto.

Quadro 2: Requisitos e parâmetros

Requisitos	Parâmetros
Requisito para tipografia.	Fonte sem serifa, para evitar a fadiga visual e promover maior legibilidade e leitura.
Requisito para diagramação.	Grids de uma até quatro colunas, que mais se adequem a necessidade do projeto.
Requisito para navegabilidade.	Uso de cores para indicar ou chamar a atenção para determinadas informações.
Requisito para identidade visual.	Uso de elementos compatíveis com cada temática e uma boa relação de comunicação entre o professor e aluno.

Fonte: Autora, 2019.

3.2 Resultados da pesquisa

Dentre vários materiais desenvolvidos no Laboratório de Educação Musical, quatro temáticas foram selecionadas para compor o primeiro volume da Coletânea “Fazer Musical”. São eles: *Óperas Infantis*; Cartilha: *Jogos Musicais*; Cartilha *Canções Folclóricas*; e Cartilha: *Musical dos Bichos*.

Após o recebimento dos textos das cartilhas e a análise de similares foi , é estabelecida por meio dos requisitos e parâmetros a melhor maneira de comunicar

graficamente os assuntos abordados nas cartilhas. Apresentaremos, a seguir, os estudos realizados e a elaboração da capa de cada cartilha para representar sua essência.

3.2.1 Cartilha de Atividades Musicais: Óperas Infantis

A temática desta cartilha tem como proposta a elaboração de atividades musicais a partir da temática Óperas Infantis. Cada sessão da cartilha tem as seguintes divisões: 1) Sobre o compositor; 2) O texto adaptado da ópera e 3) Atividades interdisciplinares que podem ser desenvolvidas na sala de aula. A cartilha apresenta também algumas atividades interdisciplinares (música, artes visuais, teatro, geografia, literatura, etc.) que podem ser adaptadas, pois são como sugestões do que é possível realizar com o material.

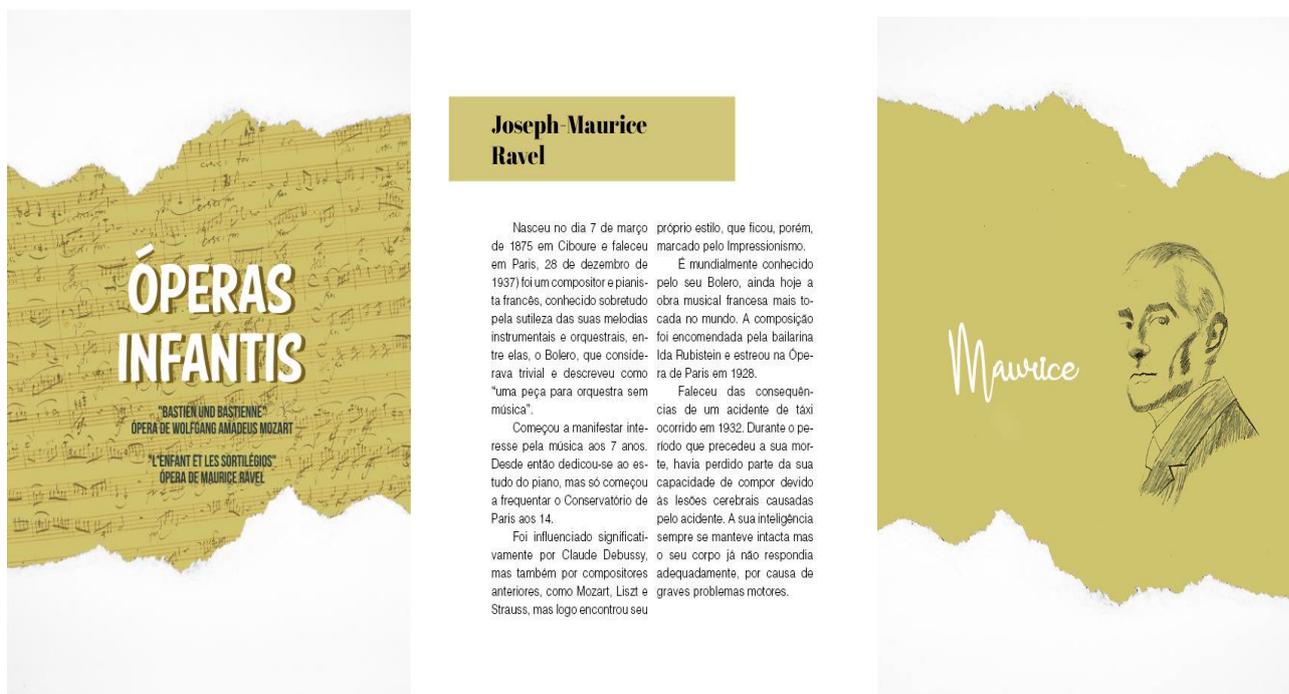
Desenvolvimento do conceito e criação.

Aspectos morfológicos: Uso de grid retangular de uma e duas colunas.

Tipográfico: A família tipográfica utilizada é a Helvética sem serifa nos textos longos, e com serifa para os títulos e outras informações menores.

Cromático: Para remeter a um conceito mais clássico, utilizou-se de um padrão monocromático e ilustração da imagem dos compositores em estilo sketch.

Figura 01: Óperas Infantis



Fonte: A autora, 2019.

3.2.2 Cartilha: Jogos Musicais

Esta cartilha propõe atividades com jogos que foram construídos a partir de brincadeiras infantis, ou seja, a brincadeira como recurso de ensino de música, neste formato com as regras da linguagem musical, transformando os objetos das brincadeiras em materiais concretos e o processo do brincar em conteúdo de ensino.

Desenvolvimento do conceito e criação:

Aspectos morfológico: Uso de grid retangular de um e duas colunas.

Tipográfico: A família tipográfica utilizada é a Helvética sem serifa para os textos longos, e a Cabana para títulos e textos pequenos.

Cromático: O conceito aplicado nas cores básicas é fundamentado em vários temas. Por se tratar de atividades voltadas para o público infantil, optou-se por cores vivas e contrastantes. As ilustrações com linha mais imprecisas, remetendo a um caráter mais lúdico. Este mesmo conceito foi utilizado nas cartilhas seguintes.

Figura 02: Jogos musicais



Fonte: A autora, 2019.

3.2.3 Cartilha: Canções Folclóricas

A elaboração desta cartilha foi realizada através da pesquisa por meio de entrevistas a pessoas mais idosas e a temática das entrevistas foi sobre canções que eram cantadas e dançadas por eles, fazendo assim um resgate destes documentos musicais e o registro para futuras pesquisas e atividades práticas em educação musical. As canções são de autores desconhecidos que são transmitidas de geração em geração catalogadas em diferentes municípios do Amazonas.

Figura 03: Canções Folclóricas

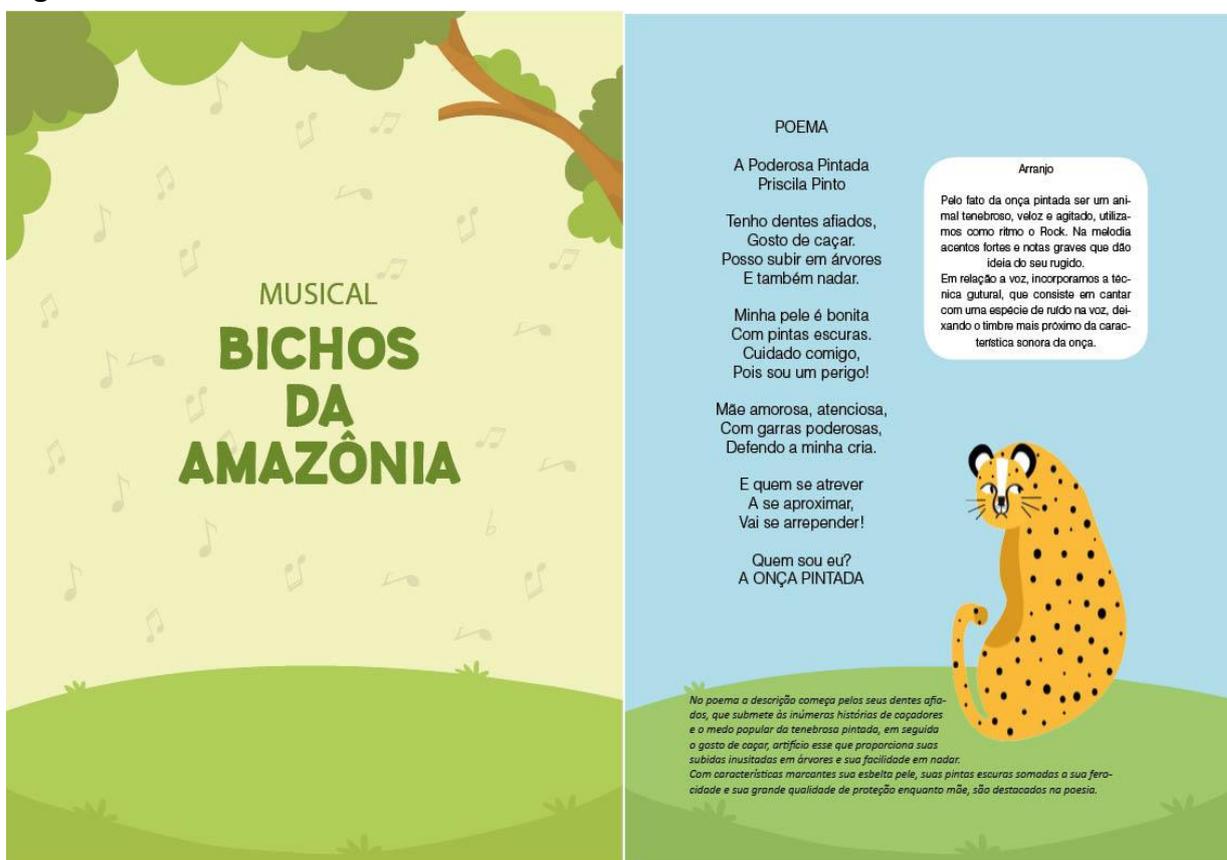


Fonte: A autora , 2019.

3.2.4 Cartilha: *Musical dos Bichos*.

O musical tem como base o livro *Bichos da Amazônia* de autoria de Priscila Pinto (2012). Nele são encontrados poemas que retratam a fauna amazônica apresentando os personagens de uma forma interativa e dialogando com o leitor. Foram escolhidos 10 poemas que correspondem a 10 animais para serem musicados. Outros animais também foram adicionados para fazer parte das atividades pedagógicas, quem consistem em apresentar as canções com teor teórico-musical, porém sem vínculo com o poema, apenas com o animal retratado.

Figura 04: Musical Bichos da Amazônia



The image shows a two-page spread of a children's educational card. The left page has a light green background with musical notes and the title 'MUSICAL BICHOS DA AMAZÔNIA'. The right page has a light blue background and contains a poem about a jaguar, an illustration of a jaguar, and a text box explaining the musical arrangement.

POEMA

A Poderosa Pintada
Priscila Pinto

Tenho dentes afiados,
Gosto de caçar.
Posso subir em árvores
E também nadar.

Minha pele é bonita
Com pintas escuras.
Cuidado comigo,
Pois sou um perigo!

Mãe amorosa, atenciosa,
Com garras poderosas,
Defendo a minha cria.

E quem se atrever
A se aproximar,
Vai se arrepender!

Quem sou eu?
A ONÇA PINTADA

Arranjo

Pelo fato da onça pintada ser um animal tenebroso, veloz e agitado, utilizamos como ritmo o Rock. Na melodia acentos fortes e notas graves que dão ideia do seu rugido.

Em relação a voz, incorporamos a técnica gutural, que consiste em cantar com uma espécie de ruído na voz, deixando o timbre mais próximo da característica sonora da onça.

No poema a descrição começa pelos seus dentes afiados, que submete às inúmeras histórias de caçadores e o medo popular da tenebrosa pintada, em seguida o gosto de caçar, artifício esse que proporciona suas subidas inusitadas em árvores e sua facilidade em nadar. Com características marcantes sua esbelta pele, suas pintas escuras somadas a sua ferocidade e sua grande qualidade de proteção enquanto mãe, são destacadas na poesia.

Fonte: A autora, 2019.

3.3 Materiais e Tecnologias.

As cartilhas possuem um formato de 20 por 27 cm, sendo impresso em papel couchê com a gramatura de 170g na capa e no miolo 115g, 4x4 cores com o processo de impressão Offset. Pela quantidade de páginas de cartilhas o fechamento será o tipo

lombada canoa organizando a quantidade de páginas de modo que também fique confortável para o leitor. Foram realizadas impressões de testes para análise e correção de possíveis falhas.

Considerações finais

Com os grandes avanços tecnológicos é preciso pensar também no desafio de desenvolver materiais pedagógicos musicais impressos, como revista e livros paradidáticos que se tornem atrativos para competir com os meios digitais. O estudo surgiu a partir de reflexões sobre o ensino da música e a dificuldade encontrada pelos professores ao lidar com livros e manuais de apoio para o ensino musical.

Nesta investigação, buscou-se a compreensão da música na infância e a verificação de algumas ferramentas que o designer dispõe para contribuir no ensino da música, por meio de uma melhor compreensão didática no produto final do projeto.

Para Mano (2007, p.15), “o designer não pode focar-se apenas na beleza para chamar a atenção de um público”, ele deve buscar também a eficácia na funcionalidade de seus produtos. Fica evidente nestes estudos que além dos aspectos lúdicos no ensino de música é necessário também que os materiais didáticos impressos sejam funcionais, atrativos e dinâmicos.

O papel do designer é importante para a elaboração de materiais concretos que possam auxiliar no ensino, a importância de seu trabalho se traduz na prática e na aprendizagem da música, garantindo que o material pedagógico possa motivar e entusiasmar o processo de ensino-aprendizagem e as relações entre professor-aluno.

REFERÊNCIAS

BEINEKE, V. *Música, jogo e poesia na educação musical escolar*. Música na Educação Básica, Porto Alegre, v. 3, n. 3, p. 8-27, set. 2011.

BREEZE, Rosa. *Musicalização: atividades para bebês e crianças até quatro anos*. Curitiba, PR: 2ª edição, 2017.

BRITO, Teca Alencar de. *A barca virou: o jogo musical das crianças*. Música na educação básica. Porto Alegre, v. 1, n. 1, out. 2009.

MANO, Maria Alexandra Luís. *Design Editorial, Iniciação e Educação Musical para A Infância*. Dissertação de mestrado (MESTRE EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO) – Universidade de Lisboa. Lisboa, p. 15. 2007.

MARQUES, Estêvão. *Colherim: ritmos brasileiros na dança percussiva das colheres*. São Paulo: Peirópolis, 2013.

MORAIS, Daniela Vilela de. *Educação Musical: materiais concretos e práticas docentes*. 1. Ed. – Curitiba: Appris, 2012.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.

PINTO, Priscila . *Bichos da Amazônia*. 1. ed. Manaus: Edições Muiraquitã, 2012. 74p .

SAMARA, Timothy. *Grid – Construção e desconstrução*. Editora Cosac & Naify, 2007.

SCHIAVOLIN, Karina. *Design Editorial – Estudo e elaboração de um novo projeto gráfico para a revista plastic dreams*. Limeira, 2013.