

O corpo, o som e o digital: 3 atividades para aplicativos para smartphone

Marcio Pizzi de Oliveira

CEFET-RJ unidade Valença
orcid.org/0000-0001-5102-8888
marcio.oliveira@cefet-rj.br

📄 Recebido em: 13/09/2024

👍 Aprovado em: 02/12/2024

📄 <http://dx.doi.org/10.33054/MEB141701>



Resumo

Este artigo apresenta 3 atividades que podem ser realizadas por meio dos aplicativos de smartphone Groove box e Music Maker Jam. As práticas envolvem o aprendizado da subdivisão rítmica, o desenvolvimento da percepção dos timbres dos instrumentos e a motivação de aspectos criativos na expressão de imagens sugeridas pelos trechos musicais. Os elementos centrais são conceitos musicais como o timbre, a duração, o andamento e a criação. Os novos recursos disponíveis nas tecnologias digitais têm a possibilidade de aproximar os jovens das possibilidades de criação e performance no âmbito da música. Tais possibilidades podem ser incorporadas por professores que integram a educação básica com o intuito de ampliar as alternativas de aprendizado em sala de aula.

Palavras-chave: Aplicativos. Tecnologias da música. Percussão corporal

O corpo, o som e o digital: 3 atividades para aplicativos para smartphone

Abstract

This article presents three activities that can be performed using the Groove box and Music Maker Jam smartphone apps. The practices involve learning rhythmic subdivision, developing perception of instrument timbres and motivating creative aspects in the expression of images suggested by musical excerpts. The central elements are musical concepts such as timbre, duration, tempo, and creation. The new resources available in new technologies can bring young people closer to the possibilities of creation and performance in the field of music. These possibilities can be incorporated by teachers who are part of basic education with the aim of expanding learning alternatives in the classroom.

Keywords: Applications. Music technologies. Body percussion.

Introdução

As práticas desenvolvidas no âmbito da educação musical podem ser monitoradas de forma a identificar onde o aluno já consegue ir e onde ele tem dificuldade. Assim, o professor deve se mostrar disponível para mostrar alternativas, propor ferramentas e demonstrar com explicações. No entanto, essa atuação deve estar atenta à capacidade do aluno e quais são suas escolhas no momento de propor respostas para uma determinada questão. Se a atividade puder ser executada de diversas maneiras ou mesmo contar com a contribuição da expressividade e da criatividade dos alunos, o docente pode dar espaço para que os aprendizes interajam e construam soluções da maneira mais adequada a sua essência (Freire, 1996).

O presente artigo admite a utilização de recursos e práticas mais próximas do cotidiano e da preferência do aluno, no entanto, não de forma exclusiva. É preciso que os alunos estejam sempre conscientes de que todas as práticas estão inseridas em um esquema pedagógico com objetivos claros visando o aprimoramento e o aprendizado. Portanto, essas práticas devem ser norteadas pela forma como o professor acredita que seja a melhor maneira de vincular um conteúdo, atividade ou outras ações, seja ela oral, audiovisual, extensa, curta, complexa ou simples. Dessa forma, serão apresentadas atividades musicais que envolvam o aprendizado por meio de dinâmicas corporais mediadas pelos aplicativos para smartphone Groove box e Music Maker Jam. Os aplicativos podem ser encontrados nas versões Android e IOS de forma gratuita.



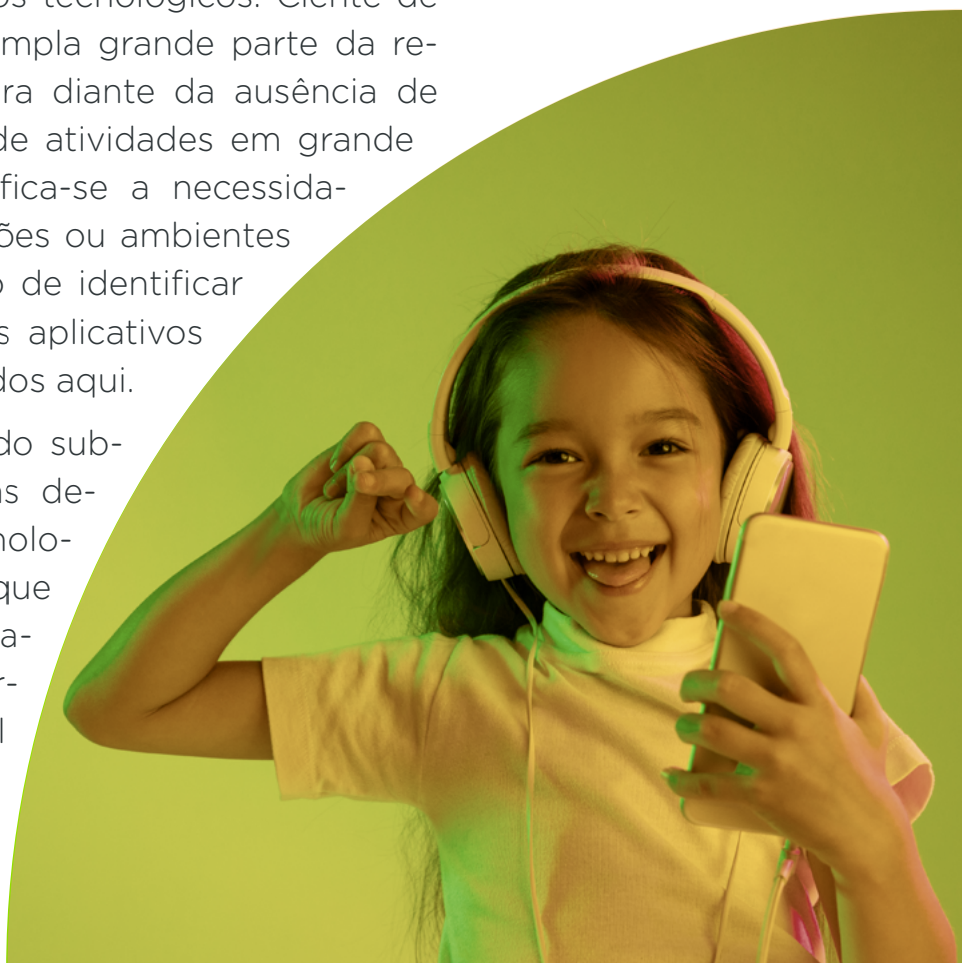


Acesso aos aplicativos

- Groove box para Android
<https://play.google.com/store/apps/details?id=co.sequence.sequence2.pad.free&hl=en&pli=1>
- Grove box para IOS
<https://apps.apple.com/br/app/groovebox-music-studio/id1242847278>
- Music Maker Jam para Android
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magix.android.mmjam&hl=en>
- Music Maker Jam para IOS
<https://apps.apple.com/us/app/music-maker-jam/id880929886>

A atuação profissional que permitiu a criação das práticas disponíveis no presente artigo foi proporcionada pela oferta da disciplina Artes na instituição CEFET-RJ. Dentro de um panorama mais amplo, essa instituição apresenta oportunidades relevantes no que tange a disponibilidade de recursos tecnológicos. Ciente de que tal contexto não contempla grande parte da realidade educacional brasileira diante da ausência de material para a realização de atividades em grande parte desses espaços, verifica-se a necessidade de investigar as instituições ou ambientes de aprendizagem no intuito de identificar a possibilidades de uso dos aplicativos para smartphone mencionados aqui.

O tema estudado está sendo submetido a mudanças rápidas devido ao surgimento de tecnologias digitais e aplicativos que diariamente são disponibilizados. Portanto, as descobertas podem ter uma vida útil limitada até que se faça uma abordagem revisionista crítica para os resultados.



O incentivo a formulação de posicionamento crítico e autocrítico em relação aos assuntos deve ser uma preocupação constante na vida dos docentes. As práticas com aplicativos ofertam diversas opções de instrumentos e sonoridades onde o professor deve exigir constantemente a opinião dos alunos e a proposição de soluções. A realização rítmica deve ser desenvolvida pelos próprios alunos e por grupos de colegas, o que permite diferentes pontos de vista sobre a execução musical levando ao debate acerca do que funciona ou não, o que é mais difícil, o que é mais exequível e o que é mais adequado.

As tendências acerca da associação entre educação e tecnologia mostram técnicas que motivam a síntese através de projetos transdisciplinares (Tobias, 2013), a mobilização do pensamento relacional através da ação (Cayari, 2018), a colaboração em diversos ambientes descentralizando as possibilidades de aprendizado (Beltrame, 2018), a produção de conteúdo como instrumento pedagógico (Waldron, 2013a, b), a resolução de problemas e a “humanização” da educação através da experiência do aluno (Cernev, 2018). Esses estudos contribuíram para a concepção e desenvolvimento das atividades aqui propostas. Assim, é possível conceber diversas maneiras de abordar o uso das tecnologias ampliando as possibilidades pedagógicas dos professores.

Os aplicativos

Groove Box

O aplicativo Groove Box permite a criação musical através do uso de timbres digitais. Ele apresenta um mapa de notas que se assemelha a um tabuleiro. No lado esquerdo estão dispostos ícones que referenciam instrumentos musicais e no lado direito a divisão do tempo. Para registrar os sons é necessário tocar na tela na localização que corresponda ao som e à divisão do tempo desejados. É possível mudar o andamento, a equalização e



o reverb das pistas. O Groove Box apresenta muitas opções de timbres e oferece alternativas para o compartilhamento do áudio.

Em cada projeto, o usuário pode escolher a realização de dois até dezesseis compassos. Os compassos são apresentados de dois a dois e na medida que a execução avança a tela muda para apresentar os compassos seguintes. Na parte inferior da tela é apresentada uma visão geral dos compassos para que seja possível situar aquele que está criando a música. Um dos pontos interessantes do aplicativo é a possibilidade de mudar a programação em tempo real, favorecendo a criação de práticas dinâmicas e que exponham os alunos a mudanças que motivem a reflexão e o desenvolvimento de soluções a todo o momento. Observe as características da tela do aplicativo na figura ao lado.

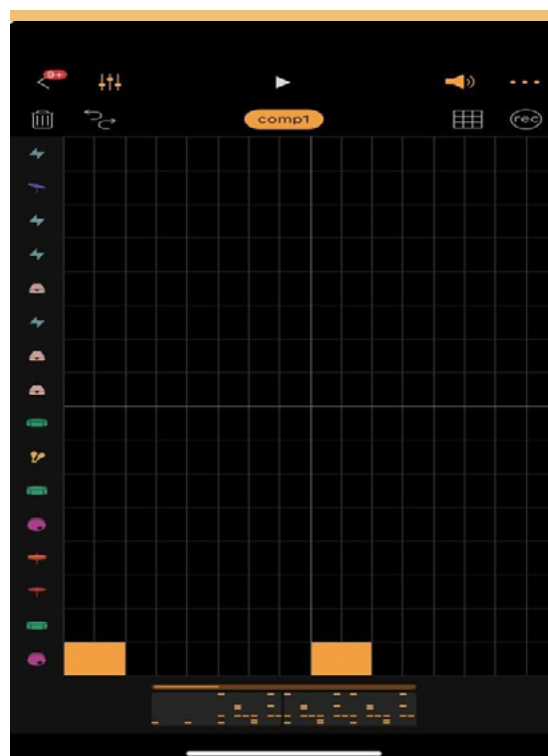


Figura 1: Aplicativo Groove box
Fonte: o auto

Music Maker Jam

O aplicativo Music Maker Jam permite a escolha de instrumentos e a criação de uma remixagem. Os instrumentos e sonoridades são organizados em bancos que podem ser baixados na própria loja do aplicativo. Muitos bancos são gratuitos e outros são pagos. Além da oferta de possibilidades sonoras, o aplicativo possibilita a gravação. Os recursos de mixagem são limitados. As bases podem ser gravadas e compartilhadas livremente.

Os instrumentos são acionados quando os botões dos ícones são pressionados. Existem controles de volume que permitem uma mixagem que contemple todos os instrumentos. Veja a interface do aplicativo na figura ao lado

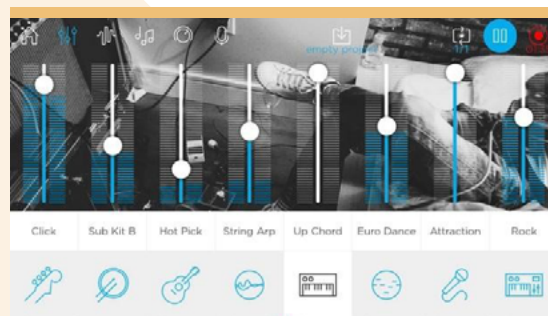
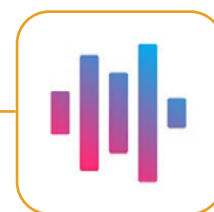


Figura 2: Aplicativo Music Maker
Fonte: o autor

As práticas utilizadas nas aulas

Prática Groove Box percussão corporal

O professor apresenta a notação tradicional por meio das figuras semínima, colcheia e semicolcheia. Depois compara com os símbolos utilizados na metodologia de Gazzi de Sá - TA, TATI, TATUTITU - que correspondem, respectivamente, às figuras da notação tradicional. A utilização das sílabas favorece ao aprendizado rítmico em função da associação da fala com os movimentos corporais. Posteriormente, o professor relaciona as figuras com a notação digital e pede que os alunos falem as sílabas ao visualizar o trajeto do cursor digital.



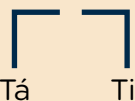
Gazzi de Sá e a percussão corporal

Segundo Paz (2013), o educador musical Gazzi de Sá foi o responsável pela introdução do Canto Orfeônico na Paraíba. Em 1934 e 1935, Gazzi fez o curso de Pedagogia e Aperfeiçoamento do Ensino de Canto Orfeônico com Villa-Lobos, estreitando os laços com o grande compositor.

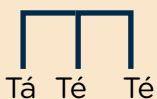
Gazzi de Sá desenvolveu um pensamento musical comparando-o com a pulsação do coração (que pode ser lento, rápido ou moderado) classificando as unidades de duração como pendular ou circular.

O movimento pendular demanda o curso da mão para dentro no início do pulso e o circular, mão para fora. O gesto pendular divide a unidade em duas partes:

Tá (gesto para dentro) - ti (gesto para fora) - divisão binária.



O gesto circular divide a unidade em três partes:
tá-té-té (divisão ternária).



O educador realizava processos de musicalização por meio de sons corporais e parlendas, textos rítmicos.



Figura 3: Os símbolos e as estruturas silábicas de Gazzzi de Sá
Fonte: o autor

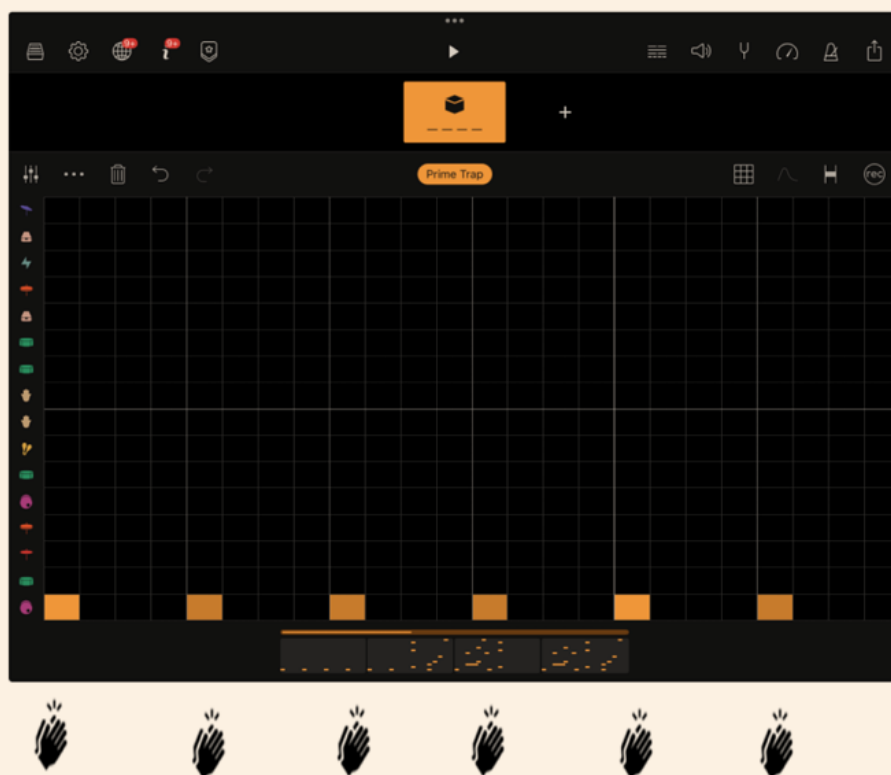


Figura 5: As palmas
Fonte: o autor

O professor apresenta alguns timbres de palmas aos alunos: palma concha, palma estrela, palma centro, palma trás e palma maçã. Para a realização das palmas, o professor pede que os alunos observem a interface do aplicativo projetada sobre o quadro através de um Datashow. O professor pode criar correspondências entre as palmas e os sons de uma bateria sintetizada (exemplo:

o bumbo corresponde a palma concha e a caixa corresponde a palma estrela). Os alunos realizam ritmos de percussão corporal observando os símbolos e os sons do aplicativo. O ritmo pode ser redigitado várias vezes pelo professor enquanto os alunos mudam a execução.

Objetivos: Ampliar o universo de representações musicais, gerar comparações com as formas tradicionais de escrita e oferecer uma vivência musical efetiva e acessível.

Expectativa: A visualização do cursor que passeia pelas notas e o som emitido devem facilitar a antecipação das notas e a percepção imediata do ritmo.

Prática Music Maker Jam movimento 1

As atividades relacionando movimento e o aplicativo Music Maker Jam foram inspiradas em técnicas Émile Jaques-Dalcroze. Originalmente as atividades contavam com um pianista acompanhante que oferecia ideias musicais que eram utilizadas pelo professor para sugerir situações a ser representadas pelos alunos. O professor já realiza a mesma prática há alguns anos, porém, passou a utilizar os aplicativos no lugar do pianista acompanhante.



Émile Jaques-Dalcroze e a improvisação

Émile Jaques-Dalcroze, foi um pioneiro da educação musical abrindo as portas para inovações que surgiram na primeira metade do século XX. Segundo Mariani (2011), Jaques-Dalcroze desenvolveu um método de educação musical com base no movimento, fazendo com que a música seja o principal instrumento de musicalização com uma ampliação da capacidade perceptiva. A Rítmica, sistema educacional criado por Jaques-Dalcroze, é uma disciplina na qual os elementos da música são estudados através do movimento corporal.

Os gestos são fundamentais para o pensamento do educador. A imaginação deve coordenar os movimentos, ampliando a consciência do aluno. A improvisação é o momento criativo

em que o aluno demonstrará suas próprias ideias musicais e os conteúdos que foram assimilados a partir da experiência. É o momento em que o aluno se torna compositor e coreógrafo, é o momento da síntese. A improvisação não acontece somente após alguns anos de aprendizagem, mas em cada aula, como consequência do trabalho realizado. Portanto, o professor propõe exercícios de improvisação, que correspondam ao conteúdo da aula, por meio de atividades vocais, instrumentais e corporais.

As imagens sugeridas nas improvisações são as mais variadas. Tratam-se de elementos próprios do cotidiano, facilitando a forma de construção dos movimentos.

O professor cria uma base com uma bateria e alguns instrumentos e sonoridades que podem sugerir situações reais. Ao colocar a bateria para ser tocada pede que os alunos se movimentem no andamento da música. O professor altera o bpm (batidas por minuto) da base e pede que os alunos adaptem o passo a cada mudança. Em seguida são inseridos os instrumentos e sonoridades para que os alunos simulem situações (andar na lua, usar uma britadeira, luta de box, digitando um trabalho). O professor altera novamente o andamento da música para que o movimento das ações também se transforme.

Objetivos: proporcionar uma associação mais atenta entre o movimento corporal e a música, possibilitar entendimentos acerca do tempo musical, oportunizar a elaboração criativa e imaginativa do aluno.

Expectativa: A realização dos alunos não será sincronizada com a música, mas será uma representação pessoal do movimento.



Prática Music Maker Jam movimento 2

O professor desenvolve uma base com alguns instrumentos: flauta, marimba, piano, baixo, bateria e guitarra. Ao colocar a bateria para ser tocada, pede que os alunos se movimentem no andamento da música. O professor altera o bpm (batidas por minuto) da base e pede que os alunos adaptem o passo a cada mudança. O professor insere os outros instrumentos e pede para cada aluno escolher seu preferido. Em seguida, o professor toca todos os instrumentos juntos para que os alunos simulem sua execução e pede que parem quando seu instrumento for sacado da base. O professor altera novamente o andamento da música para que o movimento das ações também se transforme.

Objetivos: proporcionar uma associação mais atenta entre o movimento corporal e a música, exercitar o reconhecimento sonoro, possibilitar entendimentos acerca do tempo musical, oportunizar a elaboração criativa e imaginativa do aluno.

Expectativa: A realização dos alunos não será sincronizada com a música, mas será uma representação pessoal do movimento.

Para ver e ouvir

- Entenda mais sobre o assunto acessando os seguintes links, ou então, busque com a combinação de palavras:
- Como usar o Groove box
https://youtu.be/WI2fL_JEf1o?si=-8y0idGjyYfqVhMO
(ampify + groovebox + ipad + electronisounds)
- Como usar o Music Maker Jam
<https://youtu.be/36VUTV21prM?si=8wolFOp6yTrOuakc>
(music + maker + jam + tutorial + basics)
- Canal do Youtube do grupo Barbatuques
<http://www.youtube.com/@barbatuques>
- Canal do Youtube do grupo Subversos
<http://www.youtube.com/@GrupoSubversos>

Considerações finais

As tecnologias digitais e as constantes inovações trazem horizontes promissores para a prática educacional. A possibilidade de utilizar os smartphones e tablets dos alunos ampliando seus entendimentos acerca dos seus recursos é o principal elemento do presente trabalho. Tais inovações permitem uma importante reflexão sobre o futuro da educação como um todo.

Através desses recursos, o professor poderá implementar estratégias dentro de sala que contemplem ações mais complexas e que exijam efetivamente um acompanhamento individualizado. Ensinar a importância do fraseado, da correta utilização da dinâmica, a capacidade de ouvir o conjunto e o detalhe, a prática de identificar relações amplas entre os repertórios, artistas e gêneros musicais, podem ser o principal foco das aulas. Esse cenário oferece um desafio profundo para o campo da educação musical que, se enfrentado com atenção para a essência de seus problemas, pode oferecer uma formação mais ampla para os músicos que começam sua trajetória no presente momento (Freire, 1996).

A gestão do aprendizado se transforma na medida em que os hábitos se transformam, as empresas aumentam a oferta de possibilidades tecnológicas e a sociedade se reformula. No presente artigo, essas peculiaridades podem motivar reflexões que ampliem o escopo das atividades de maneira que possam contemplar um amplo número de situações que abranjam todos os níveis e instâncias educacionais.





Autor



Marcio Pizzi de Oliveira

marcio.oliveira@cefet-rj.br

Cantor, compositor, arranjador, instrumentista, professor e pesquisador. Realizou o curso de Bacharelado em Música Popular Brasileira e o curso de Licenciatura em Música, ambos pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Atuou por quatro anos no departamento de Propaganda e Marketing como professor concursado da Fundação de Apoio a Escola Técnica (FAETEC). É atualmente professor EBTT concursado do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET-RJ) no campus Valença. Realizou mestrado e doutorado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. É sócio fundador das empresas Rumori Desenho Sonoro de pós-produção de som e Brtrax de licenciamento musical. Atuou durante 10 anos com o grupo vocal Bombando participando como elenco fixo dos programas TV Xuxa da TV Globo e Ao Ponto do canal Futura. Com o mesmo grupo criou trilha musical para diversos programas da mesma rede como Cilada e Sítio do Pica-Pau Amarelo. Participa atualmente da banda vocal Gogó Boys com CD homônimo lançado em 2014. Dirigiu e fez os arranjos dos espetáculos musicais As Robertas, loucas pelo rei de Kika Freire. Compôs a trilha sonora para as peças Batistério e Salto de Prometeu de João Cícero, Rei Lear de Nadege Jardim, Univvverrso Gentileza do circo Crescer e Viver e Qual é meu nome, mamãe? de Vida Oliveira. Compôs trilha musical para os programas Big Brother Brasil da TV Globo, Anjos do Sexo da TV Bandeirantes e Detetives do prédio azul do canal Gloob assim como comerciais, vídeos institucionais e outros produtos audiovisuais.



<http://lattes.cnpq.br/6020642654851483>



Referências

BELTRAME, Juciane. A. Práticas e aprendizagens de produtores musicais: aspectos de uma educação musical emergente na cultura digital e participativa. *Revista da Abem*, vol. 26, no. 41, p. 40–55, 2018.

CAYARI, Christopher. Connecting music education and virtual performance practices from YouTube. *Music Education Research*, vol. 20, no. 3, p. 360–376, 2018.

CERNEV, Francine. Kemmer. Aprendizagem Musical Colaborativa Mediada Pelas Tecnologias Digitais: Uma Perspectiva Metodológica Para O Ensino de Música. *Revista da Abem*, vol. 26, no. 40, p. 23–40, 2018.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MARIANI, Silvana. Émile Jaques-Dalcroze: a música e o movimento. In: MATEIRO, Teresa; ILARI, Beatriz. *Pedagogias em educação musical*. Curitiba: Ibpex, 2011. p. 25-54.

PAZ, Ermelinda. *Pedagogia Musical Brasileira no Século XX, Metodologia e Tendências*. Brasília: MusiMed, 2013.

TOBIAS, Evan. Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture. *Music Educators Journal*, vol. 99, no. 4, p. 29–36, 2013.

WALDRON, Janice. User-Generated Content, YouTube, and Participatory Culture on the Web: Music Learning and Teaching in Two Contrasting Online Communities. *Music Education Research*, vol. 15, no. 3, p. 257–274, 2013a.

WALDRON, Janice. YouTube, fanvids, forums, vlogs and blogs: Informal music learning in a convergent on- and offline music community. *International Journal of Music Education*, vol. 31, no. 1, p. 91–105, 2013b.

