

DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA AUXILIO NA EDUCAÇÃO MUSICAL

Mário Giusti

Prof. Cristóvam Emílio Herculani

Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
Faculdade de Tecnologia de Garça (Fatec)
Caixa Postal 17400-000 – Garça - SP – Brasil

alamino_susam@hotmail.com
cristovam@fatecgarca.edu.br

Abstract. *The article is to describe the use of software in the learning of music theory through the audio and visual to make it fun and easy the theoretic lessons. The difficulties will be dissipated through the use of technology. To make this project happen, it's necessary to study the real difficulties that a teacher and a student can pass to teach and learn music. The possible state of mind and mood through music, as well as one of the best ways to reduce the emotional stress, makes people in general may participate in this project. The same is being developed by the software Microsoft Visual C #2008 Express Edition.*

Resumo. *O artigo vem descrever o uso do software no aprendizado da teoria musical, por meio do áudio e visual, para que se torne mais divertido e fácil às aulas teóricas, e as dificuldades venham ser dissipadas por meio do uso da tecnologia. Para que este projeto aconteça, é necessário um estudo das dificuldades reais que um professor e um aluno podem passar para ensinar e aprender música. A possível melhora do estado de espírito e humor através da música, bem como uma das melhores formas para diminuir o stress emocional, faz com que as pessoas, de uma maneira geral, possam participar desse projeto. O mesmo está sendo desenvolvido por meio do software Microsoft Visual C# 2008 Express Edition.*

Palavras-chave: Software educacional. Teoria musical. Tecnologia musical.

1. Introdução

Observa-se que a música é uma das estratégias mais efetivas para relaxar o ser humano. Com a grande complexidade na didática teórica da música, surge a ideia de uma ferramenta de apoio ao professor, sendo que esta atuaria diretamente junto ao aluno na teoria musical e trabalharia emparelhada com a prática. A utilização de sons nas explicações e imagens que ilustrem o aprendizado junto a um *layout* agradável foi o principal objetivo do projeto.

A música como sempre esteve presente na vida dos seres humanos, ela também sempre está presente na escola para dar vida ao ambiente escolar e favorecer a socialização dos alunos, além de despertar neles o senso de criação e recreação. (FARIA, 2001, p. 24).

A música, em seu aprendizado, tem uma grande quantidade de teoria desde seu início, quando se trabalha com partituras e notas; matéria indispensável para a prática dessa arte. (NOBRE, 2008). Partindo desse princípio, verificou-se, a partir de pesquisas, que o maior responsável pelo abandono do estudo é a teoria musical, pois a pessoa tem a falsa impressão que música é somente a ação de pegar o instrumento e sair tocando, e ao verificar que este quesito é inexistente, o aluno desiste de prosseguir. Mediante tal constatação, surgiu a ideia de inovar e colocar em ação a utilização de outros meios para auxílio na educação musical, como a automação da forma de ensinar, utilizando uma ferramenta que se propõe a entreter o aluno enquanto ele aprende com base em seus diversos sentidos (áudio, visual e prático com o instrumento). Desta forma, é possível buscar uma melhor relação entre a prática e a teoria. A elaboração desta ferramenta, fundamentada no estudo musical, utiliza, em sua base, o violão. Inicia-se a ferramenta com uma abordagem simples das partes do violão, e este instrumento foi dividido em 15 (quinze) itens. Ao clicar em um dos itens, o sistema o apresenta e fala a respeito dele; sendo este procedimento constante para todos os itens.

Percebe-se, na conversa com professores e alunos, que estes indivíduos possuem realmente muitas dificuldades na teoria musical, e que o manuseio da referida ferramenta poderá sanar muitas dúvidas e dificuldades, tanto do professor no ensino, como dos alunos no aprendizado. Ela surge de forma prática e lúdica no auxílio e na diversificação do ensino tão complexo da música.

2. Metodologia e desenvolvimento

Para o desenvolvimento desse software foi utilizado o Microsoft Visual C# 2008 Express Edition (DEITEL, 2003). Foram também realizadas pesquisas com alunos que estão iniciando as aulas de teoria musical com violão. Com isso, pôde-se verificar a dificuldade de aprendizado na fase da teoria, e perceber que grande parte dos alunos desistem pela dificuldade enfrentada no começo do aprendizado.

Esta ferramenta visa apresentar o que é um violão, as partituras musicais e a teoria inicial de uma forma diferente, para que as pessoas possam compreender de uma maneira prática, divertida e interativa.

Na tela inicial do software (Figura 1) são apresentadas todas as partes do violão, e sua explicação de forma escrita e falada, apresentando-se, também, botões para os próximos níveis.

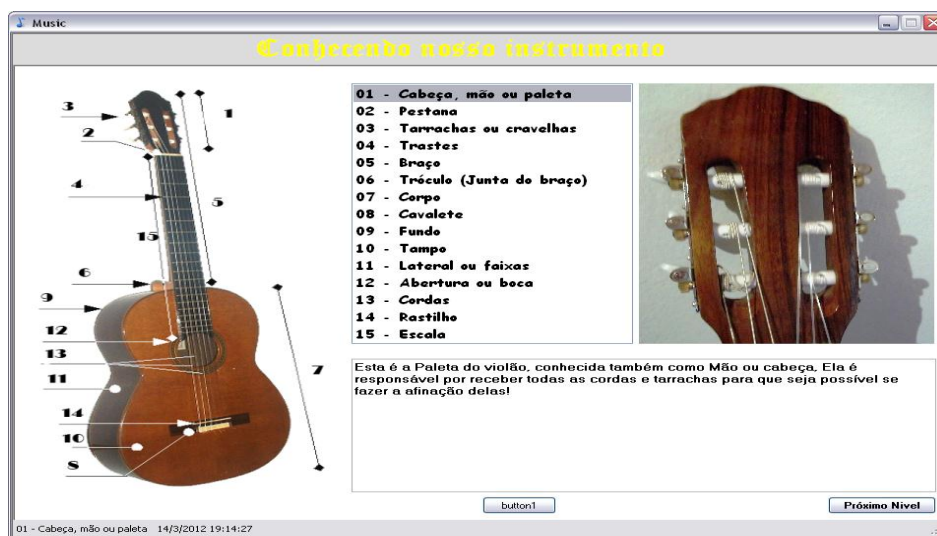


Figura 1 - Tela inicial do software.

Na figura 2, a tela exercícios serve para que o usuário possa testar seus conhecimentos adquiridos no começo do software. Depois que responder as dez perguntas sobre o instrumento, ele poderá passar para outra fase apenas com 70% dos acertos, caso contrário deverá retornar para o início do programa e refazer a matéria.

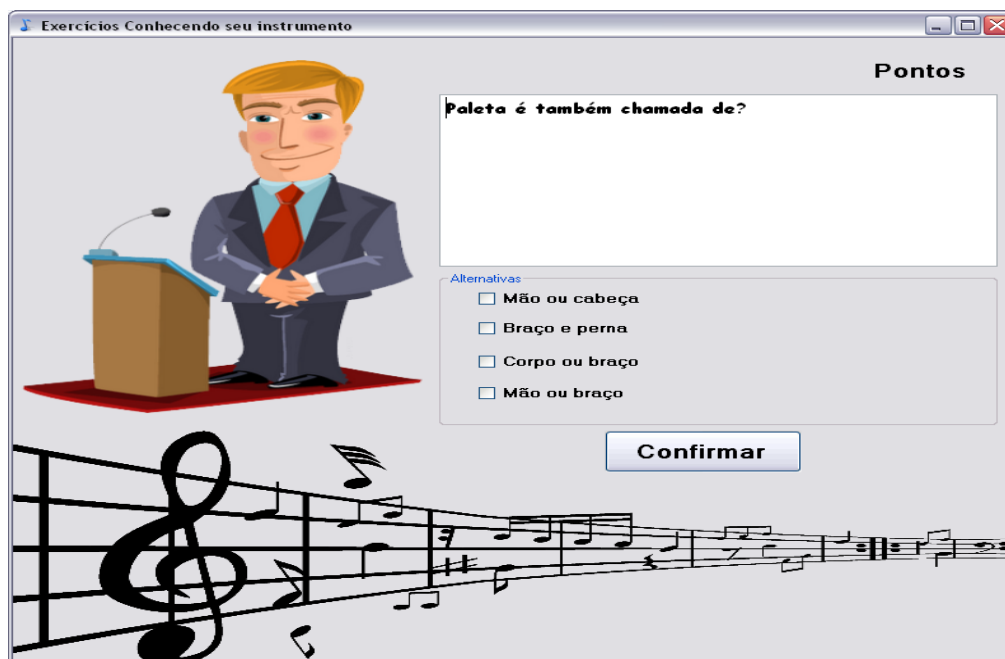


Figura 2 - Tela de Exercício Conhecendo seu Instrumento.

Na figura 3 é ilustrada se na resposta houve acerto ou erro. O software sempre fornecerá uma mensagem imediata após o aluno responder.



Figura 3 - Tela Conhecendo seu Instrumento.

As escalas do violão, nas quais encontramos o botão que dá acesso às técnicas básicas de aprendizado (Figura 4), também são demonstradas pelo software.



Figura 4 - Tela de Escalas.

Na figura 5 é ilustrada cada técnica para destros e canhotos: de como segurar o violão de maneira correta, a posição das mãos para melhorar o aprendizado, além de apresentar, também, botões que dão a possibilidade do usuário repetir a lição ou mesmo voltar para a lição anterior ou prosseguir.



Figura 5 - Técnicas Básicas.

4. Conclusão

O projeto teve um difícil desenvolvimento, principalmente ao adaptar os sons reais do violão de uma forma que o usuário os compreendesse e conseguisse reproduzir. As bases teóricas foram tiradas de técnicas utilizadas em um aluno que de início não conhecia os estudos da música. O aluno se prontificou a fazer o teste e, utilizando um percentual, ele se mostrou com 80% de aproveitamento da aula, lembrando que o estudante fazia aula apenas uma vez por semana.

O participante demonstrou um interesse muito grande na utilização do software para o aprendizado. O software é um protótipo de um estudo que visa ser mais abrangente nesse segmento.

Referências

- FARIAS, W. ; ARAGÃO, J. S. **Projeto pedagógico artístico e temas transversais**. 2007. Disponível em: <http://www.alipso.com/monografias2/TEMAS_TRANSVERSAIS/index.php> . Acesso em 10 mar. 2012.
- NOBRE, Jorge. Projeto Fortalecimento Musical. Teoria Musical. 2008. Disponível em: <<http://www2.secult.ce.gov.br/Recursos/PublicWebBanco/Partituraacervo/Apt000002.pdf>> . Acesso em: 15 mar.2012.
- DEITEL, H.M. **C# - Como Programar**. São Paulo: Pearson Books, 2003.