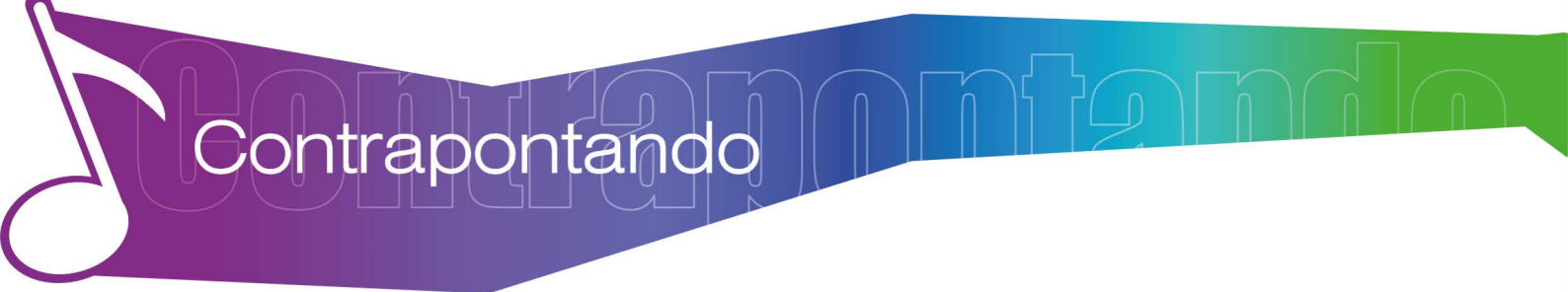




Contrapontando

Rodrigo Gabriel Ramos Rodrigues



Contrapontando

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Biblioteca Central/UFPA-Belém-PA**

R696c Rodrigues, Rodrigo Gabriel Ramos, 1987-
 Contrapontando : um roteiro de integração de competências
 para o ensino-aprendizagem da notação musical digital / Rodrigo
 Gabriel Ramos Rodrigues. — 2023.
 157 f. + 1 e-book (38 p. : il., algumas color.)

 Orientadora: Fernanda Chocron Miranda
 Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará,
 Núcleo de Inovação e Tecnologias aplicadas a Ensino e Extensão,
 Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em
 Metodologias de Ensino Superior, Mestrado profissional em
 Ensino, Belém, 2023.
 Acompanhado de e-book: Contrapontando.

 1. Música – Instrução e estudo. 2. Notação musical – Estudo e
 ensino (Superior). 3. Professores de música – Formação. 4. Ensino
 superior – Metodologia. I. Título. II. Título: Contrapontando.

CDD 23. ed. – 780.77

Elaborado por Layane Rayssa Gaia Gomes – CRB-2/1564



SUMÁRIO

AS PRIMEIRAS NOTAS	03
CONTRAPONTANDO AS TEORIAS	05
DENSENVOLVENDO O CONTRAPONTO DE COMPETÊNCIAS	14
MÓDULO 1: ENTENDENDO O PARTICIPANTE	18
MÓDULO 2: DEBATENDO SOBRE A TECNOLOGIA	20
MÓDULO 3: CONHECENDO OS EDITORES DE PARTITURAS	24
MÓDULO 4: PRATICANDO COM A ESCRITA DOS IDIOMATISMOS DO PIANO	28
MÓDULO 5: TRABALHANDO COM VÁRIOS INSTRUMENTOS	30
MÓDULO 6: REFLETINDO SOBRE O PRÓPRIO FLUXO DE TRABALHO	33
MÓDULO 7: CRIANDO A PRÓPRIA NOTACÃO	34
REFERÊNCIAS	35



AS PRIMEIRAS NOTAS

Prezados(as) professores(as),

Este produto educacional foi desenvolvido a partir da pesquisa intitulada "CONTRAPONTANDO: Um roteiro de integração de competências para o ensino-aprendizagem de notação musical digital", apresentada ao Programa de Pós- Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará – PPGCIMES/UFPa, no Curso de Mestrado Profissional em Ensino.

Este produto se destina a professores de Instituições de Ensino Superior com formação em música que desejam fomentar o ensino da Notação Musical Digital. O professor encontrará neste produto orientações para o desenvolvimento de um processo de ensino-aprendizagem que aproxima, com a intenção de integrar, competências digitais (tanto do professor quanto dos participantes), desenvolvimento musical e objetivos de aprendizagem.

Sentimos a necessidade de esclarecer brevemente o significado do título deste material. O termo “Contrapontando”, é uma variação de um termo que foi apropriado por nós diretamente da área da música, o termo musical correto é “Contraponto”. Este último se refere a uma técnica composicional que envolve a combinação de diferentes linhas melódicas independentes, criando uma interação musical entre elas. Nele, cada linha melódica é tratada como uma entidade separada, com sua própria melodia, ritmo e caráter. As linhas melódicas são compostas de forma a se complementarem harmonicamente, criando harmonias complexas e texturas musicais ricas, sem, no entanto, perder sua individualidade.

O contraponto oferece uma maneira de desenvolver as diferentes vozes em uma composição nova, a partir da criação de um diálogo entre elas. A técnica do contraponto permite explorar variações rítmicas, melódicas e harmônicas entre as linhas distintas, criando uma sensação de desenvolvimento e progressão musical. É uma técnica desafiadora, mas recompensadora, que tem sido amplamente utilizada por compositores ao longo da história da música até hoje.

Esta é uma visão mais próxima do senso comum do significado de contraponto, um dicionário de música poderia nos dar uma visão mais aprofundada do significado do termo. No entanto, o que queremos aqui é exatamente a aproximação com o significado mais comum de contraponto.



AS PRIMEIRAS NOTAS

A escolha pela referência à técnica do contraponto se justifica pela intencionalidade de nosso processo educacional de aproximar teorias diferentes e independentes, mas que juntas, permitem um processo complexo de construção de conhecimento e desenvolvimento integrado de competências digitais e musicais. Trata-se de um esforço integrativo e não apenas centrado em uma única área do saber, mas sim, interdisciplinar e plural. A intenção é registrar, a partir de uma terminologia da Música, que estamos “contrapontando” os quadros teóricos analisados.

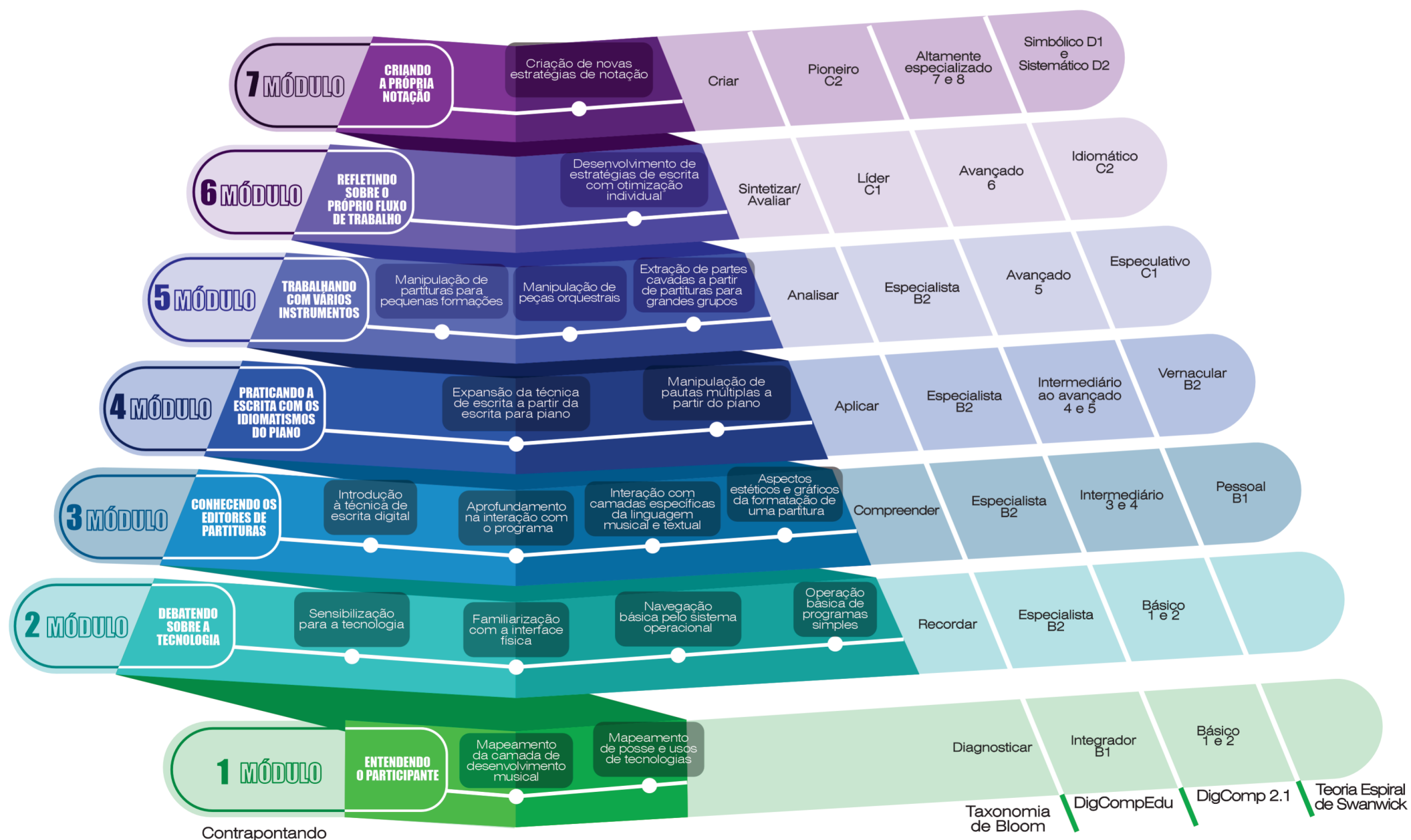
Como estamos tentando aproximar teorias diferentes e independentes, percebemos que estamos “contrapontando” essas teorias para criar algo que possa fomentar processos de aprendizagem ricos e sobretudo, articuladores de um conjunto de competências próprios do contemporâneo. Logo, o processo de ensino-aprendizagem da Notação Musical Digital (NMD) é o resultado desse contraponto de competências e conhecimentos independentes, que unidos sustentam essa construção. “Contrapontando” sugere então a combinação e o equilíbrio de diferentes habilidades e conhecimentos essenciais para o desenvolvimento da notação musical digital.

Entendemos por NMD a maneira de lidar com a escrita dos códigos digitais que permitem a música transcender o tempo e o espaço. Logo se trata de lidar com o código não mais de maneira analógica, escrito à mão, com um traço contínuo, sujeito a interferências e por meios não eletrônicos, mas sim de forma digital, com sinais definidos que representam dados, através de programas que cumprem um papel de intermediadores entre o objeto que chamamos de computador, o código musical e o usuário.

Portanto, o objetivo deste material é oferecer subsídios para guiar o processo de ensino-aprendizagem da NMD. Este é apenas um percurso possível, professores, e demais interessados, devem tomá-lo como diretriz. O profissional que for se utilizar este material deverá adaptá-lo às suas necessidades. Da mesma forma cabe ao docente experimentar, dentre os vários programas disponíveis, e que podem ser escolhidos para as atividades com os participantes. Apesar de alguns deles oferecerem suporte a dispositivos móveis, todos funcionam em computadores, o que gera a necessidade da aula precisar ser feita em laboratórios de informática, ou outra estrutura, a depender da realidade de cada professor, que permita que os participantes interajam de forma prática com os programas, no momento das experimentações propostas neste ebook.

CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

A seguir apresentaremos uma representação visual tanto da linha que pensamos para o processo em si, como as interseções deste com as teorias e frameworks que utilizamos como base.



CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

A referência ao triângulo parte da taxonomia de Bloom. Essa teoria é uma estrutura hierárquica que classifica os objetivos de aprendizagem em diferentes níveis de complexidade cognitiva. Foi proposta por Benjamin Bloom e seus colaboradores na década de 1950, apesar das limitações, críticas e atualizações no modelo, esse tem suas contribuições reconhecidas e apropriadas na área de ensino. Para este estudo, nos baseamos na revisão desta taxonomia supervisionada por um dos colaboradores originais de Bloom e proposta em 2001.

A taxonomia de Bloom, normalmente, é representada visualmente por uma pirâmide ou uma escada como é possível de ver nos esquemas de Ferraz e Belhot (2010):

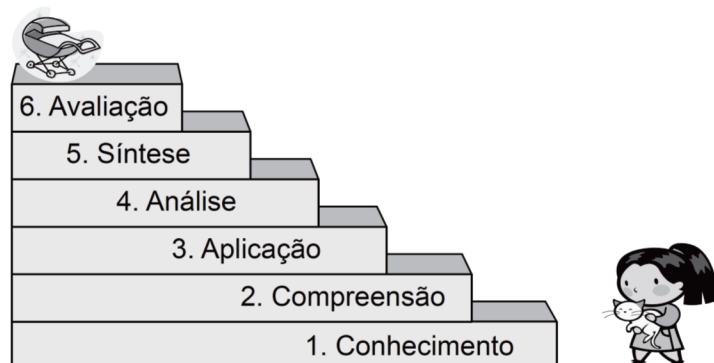


Figura 1. Categorias do domínio cognitivo proposto por Bloom, Englehard, Furst, Hill e Krathwohl, que ficou conhecido como Taxonomia de Bloom.

Fonte: FERRAZ & BELHOT, 2010, p. 424

Vale ressaltar que em nosso contraponto de ideias acabamos por acrescentar um nível na base desta pirâmide, no entanto, ele não tem relação com a taxonomia de Bloom. Entendemos o nível “diagnosticar” como anterior a Taxonomia, ele serve para acomodar o primeiro módulo e suas fases diagnósticas

CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

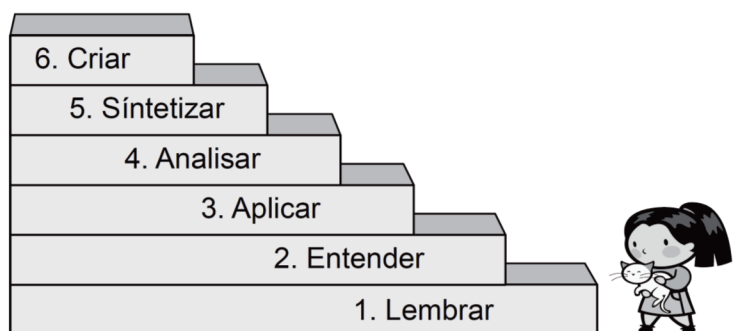


Figura 2. Categorização atual da Taxonomia de Bloom proposta por Anderson, Krathwohl e Airasian, no ano de 2001.

Fonte: FERRAZ & BELHOT, 2010, p. 427

Em 2006, o parlamento Europeu definiu oito competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida, dentre elas estavam as competências digitais. No entanto, o reconhecimento desta competência como essencial e transversal à aquisição de outras competências gerou a necessidade da construção de um quadro conceitual de referências, nesse caso o DigComp – Quadro Europeu de Referência para a Competência Digital.

Entendemos framework como um conjunto de conceitos, diretrizes e ferramentas que fornecem uma estrutura para o desenvolvimento de software. Ele oferece uma abordagem estruturada para projetar, construir e implantar aplicativos, permitindo que os desenvolvedores se concentrem nas funcionalidades específicas do seu projeto, em vez de lidar com problemas comuns de desenvolvimento. Um framework fornece uma estrutura básica que define como o software será organizado, como as diferentes partes se relacionarão entre si e como certas tarefas comuns podem ser executadas de maneira eficiente. Podemos perceber que o framework é uma estrutura que busca suportar o desenvolvimento de algo.



CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

O DigComp foi construído, primeiramente, para cidadãos europeus. Em 2017, chegou à sua versão 2.1. Abaixo podemos ver um quadro, que mostra as principais diferenças entre as versões 1.0 e 2.1:

DigiComp 1.0	DigiComp 2.1	Complexidade da tarefa	Autonomia	Domínio Cognitivo
Básico	1	Tarefas simples	Com orientação	Lembrar
	2	Tarefas simples	Com autonomia e orientação onde necessário	Lembrar
Intermédio	3	Tarefas bem definidas e rotineiras, e problemas simples	Sozinho (a)	Compreender
	4	Tarefas e problemas bem definidos não rotineiros e problemas simples	De modo independente e de acordo com as próprias necessidades	Compreender
Avançado	5	Tarefas e problemas diferentes	Orientando outros	Aplicar
	6	Tarefas mais apropriadas	Adaptando-se a outros num contexto complexo	Avaliar
Altamente especializado	7	Problemas complexos com definição limitada	Integrando para contribuir para a prática profissional e orientar outros	Criar
	8	Problemas complexos, com muitos fatores que interagem entre si	Propondo novas ideias e processos para a área	Criar

Quadro 1: Principais palavras-chave que definem os níveis de proficiência.

Fonte: CARRETERO GOMEZ Et al, 2017, p.11



CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

Para esta pesquisa, especialmente pelo fato de nos direcionarmos ao auxílio dos docentes, nós também articulamos as competências previstas no Quadro Europeu de Competências Digitais para Educadores, nomeado de DigCompEdu. Este quadro foi lançado em 2017, no entanto a versão em português que utilizamos teve seu lançamento em 2018. O Quadro tem como objetivo apoiar as ações de promoção da competência digital dos educadores.

O DigCompEdu propõe um modelo de progressão, que tem como objetivo ajudar os educadores a autoavaliarem e autodesenvolverem suas competências digitais. O quadro descreve seis níveis, ligados aos níveis de proficiência utilizados pelo Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (QECR), que variam entre o A1 e o C2.

Os níveis foram produzidos de modo a ajudar os professores em sua autoavaliação e na decisão de que passos específicos irão tomar para autodesenvolverem sua competência, tomando como base o nível em que se encontram.

“Nos dois primeiros níveis, Recém-chegado (A1) e Explorador (A2), os educadores assimilam nova informação e desenvolvem práticas digitais básicas; nos dois níveis seguintes, Integrador (B1) e Especialista (B2), aplicam, ampliam e estruturam as suas práticas digitais; nos níveis mais elevados, Líder (C1) e Pioneiro (C2), partilham/legam o seu conhecimento, criticam a prática existente e desenvolvem novas práticas” (REDECKER, 2018, p.9).

CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

A seguir é possível verificar a progressão das competências do educador:



Figura 3: Progressão das competências do educador.

Fonte: REDECKER, 2018, p.29

Em nosso contraponto de teorias, os frameworks têm fundamental papel. O DigComp 2.1 demonstra qual é o nível que o participante alcança caso tenha sucesso em seus objetivos de aprendizagem. Já o DigCompEdu, demarca em que nível o professor tem que estar para que esteja apto a desenvolver as atividades propostas.

CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

Por fim, a última base que oferece fundamentação para o nosso contraponto de teorias é a “Teoria do Desenvolvimento Musical”, também conhecida como “Teoria Espiral” do autor Keith Swanwick representada pela figura a seguir:

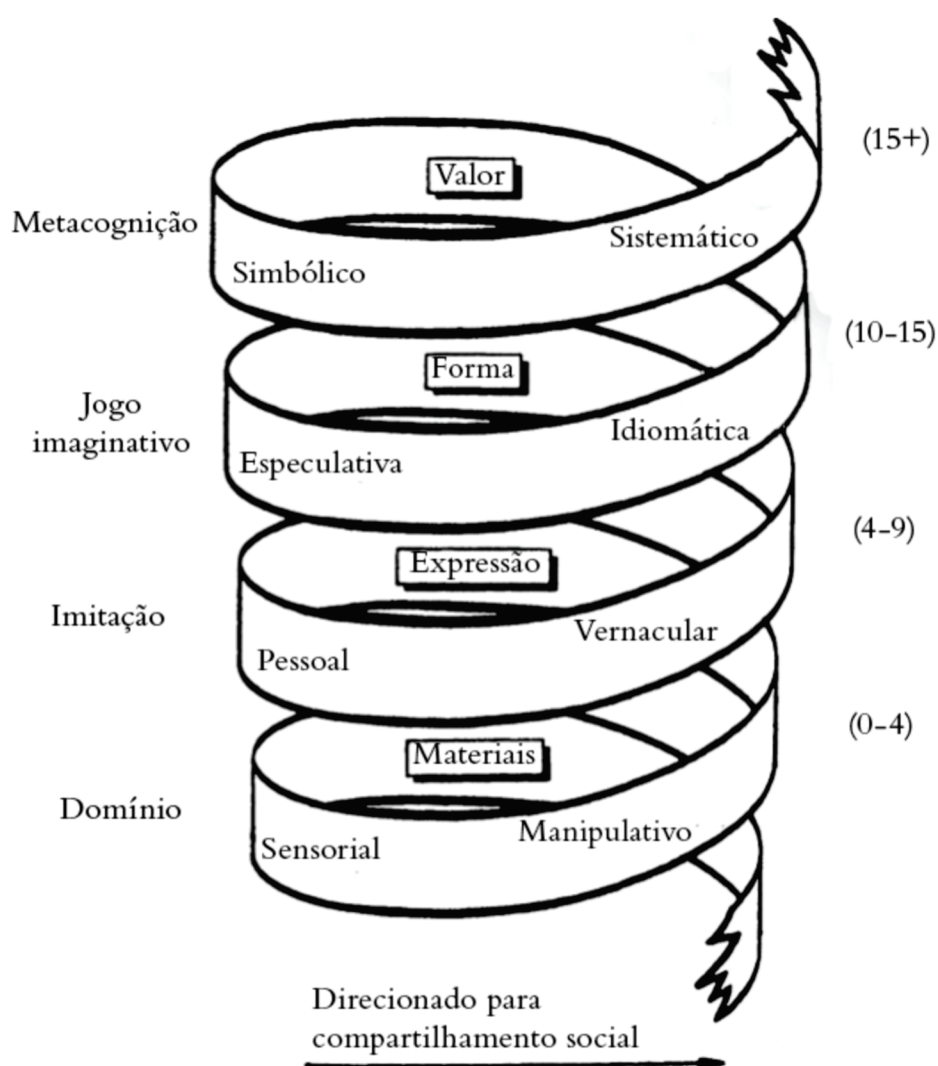


Figura 4: Representação da teoria espiral
 Fonte: SWANWICK; TILLMAN, 1986 apud SWANWICK, 2014, p.104



CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

A teoria de Swanwick foi desenvolvida, originalmente, a partir de pesquisa com crianças, logo suas descrições estão impregnadas por essas características desse público. No entanto o autor deixou claro que a teoria é aberta e, portanto, passível de apropriação para participantes de outras idades.

Nesta teoria cada camada representa um estágio de progresso e aquisição de habilidades musicais, sendo oito camadas organizadas dentro de quatro domínios, duas por domínio. No domínio dos "Materiais", a primeira camada é chamada de "Sensorial". Nessa fase, as crianças estão explorando os sons e se fascinando com o timbre e os níveis de dinâmica. No entanto, suas composições e performances ainda são desorganizadas, com um pulso instável e variações tonais arbitrariamente inseridas, sem significado expressivo ou estrutural aparente. A performance é errática e inconsistente, com falta de fundamentação e um caráter exploratório de ideias.

A segunda camada é chamada de "Manipulativo". Nessa fase, as crianças estão adquirindo interesse nas técnicas envolvidas no manuseio dos instrumentos. Elas demonstram algum grau de controle, apresentando andamento estável e consistência na repetição de padrões. No entanto, ainda não há evidência de contorno expressivo ou organização estrutural. A execução é mecânica, sem esquemas expressivos ou de estilo.

No domínio da "Expressão", a primeira camada é chamada de "Pessoal". Nesse estágio, as crianças expressam ideias musicais de maneira pessoal e espontânea, principalmente por meio do canto. A expressividade se manifesta na exploração de mudanças de velocidade e níveis de volume, muitas vezes de maneira amorfa e descoordenada. A performance apresenta sinais de frases elementares, mas sem controle estrutural, refletindo uma emanção direta dos sentimentos imediatos do aluno, sem uma reflexão crítica sobre a forma musical.



CONTRAPONTANDO AS TEORIAS

A segunda camada é chamada de "Vernacular". Nesse estágio, começam a aparecer padrões, figuras melódicas e rítmicas que são passíveis de repetição. As composições são geralmente curtas, seguindo convenções musicais estabelecidas. As frases melódicas se encaixam em padrões de 2, 4 ou 8 compassos, e são utilizadas métricas comuns, síncores, ostinatos rítmicos e sequências. As composições nessa fase são altamente previsíveis e mostram que as crianças absorveram ideias musicais de outros lugares, demonstrando um início da produção convencional de música.

O domínio da "Forma" é caracterizado pela maneira como as frases musicais se relacionam: por repetição, contraste ou transformação. Neste domínio, os alunos aprendem sobre a estrutura da música e como ela é organizada em frases, períodos e seções. Eles são incentivados a analisar e compreender a forma da música, além de criar suas próprias estruturas musicais, relacionando, contrastando e repetindo frases e gestos musicais.

No domínio da "Forma", existem duas camadas. A primeira camada, chamada "Especulativa", é caracterizada por uma experimentação e busca de possibilidades estruturais. Os alunos exploram desvios imaginativos e surpresas musicais, muitas vezes criando um final inusitado após estabelecer normas musicais através da repetição. Na segunda camada, chamada "Idiomática", a especulação se torna integrante de um estilo reconhecível. Os alunos usam modelos e práticas idiomáticas, frequentemente retirados de tradições musicais populares, para criar contrastes e variações. O objetivo é alcançar um controle técnico, expressivo e estrutural mais confiável em composições mais longas.



DENSENVOLVENDO A TRILHA DE COMPETÊNCIAS

O domínio do "Valor" remete à quando os alunos desenvolvem um senso crítico sobre música e entendem a importância cultural e social do fazer musical. Na primeira camada, chamada "Simbólica", os alunos constroem uma forte identificação com peças musicais específicas e percebem pequenas mudanças como altamente significativas. Eles refletem sobre a experiência musical e a relacionam com uma autoconsciência crescente e um sistema de valores em evolução. Na segunda camada, chamada "Sistemática", os alunos são capazes de refletir e discutir sobre a experiência musical de maneira madura e intelectualmente organizada. Eles podem relacionar a música com outras áreas de conhecimento, como história, filosofia e psicologia, e podem realizar pesquisas e desenvolver novos sistemas e princípios organizadores na composição musical.

Swanwick ressalta que esses processos musicais metacognitivos, referentes ao domínio do valor, exigem experiência e desenvolvimento cognitivo mais avançados, e podem não ser encontrados antes dos 15 anos de idade. Além disso, é possível que alguns indivíduos nunca alcancem a camada mais elevada de resposta musical. Tal qual os frameworks de competências digitais, o modelo de desenvolvimento musical proposto por Swanwick é cumulativo, ou seja, cada camada depende do surgimento e domínio das camadas anteriores. É possível então perceber diferentes camadas interagindo em um mesmo evento musical.

O material está organizado em módulos de 1 a 7. O primeiro tem um caráter diagnóstico, suas fases são compostas de mapeamentos tanto da camada de desenvolvimento musical quanto de como se dá a relação do participante com as tecnologias. Seu objetivo é garantir ao professor um entendimento sobre os conhecimentos prévios dos alunos, tanto na esfera dos elementos musicais quanto no que tange o entendimento e a operação de objetos tecnológicos.



DENSENVOLVENDO A TRILHA DE COMPETÊNCIAS

O segundo módulo deverá ser desenvolvido de acordo com o resultado dos mapeamentos do primeiro, pois, neste segundo, as fases se concentram em subsidiar os participantes com conhecimentos sobre tecnologia e de maneira mais localizada, no funcionamento físico e lógico de computadores, objetos necessários para acessarmos os programas de edição de partitura existentes; estes últimos servindo como mediadores para o processo de ensino-aprendizagem. No caso de os alunos já possuírem maior grau de interação com esses objetos tecnológicos, esse módulo pode ser encurtado ou até pode não ser necessário, é a avaliação do professor sobre os resultados encontrados no módulo um que definirá como o segundo módulo será abordado.

Findado este momento preparatório, a partir do terceiro módulo iniciamos, de fato, a integração de competências digitais e de desenvolvimento musical, a partir da familiarização do participante com a notação musical em meio digital. Esse terceiro módulo é o mais básico, porém, em nosso entendimento, o mais importante, exatamente por representar a fundação para o desenvolvimento dessa integração entre competências. Ele também é o mais extenso, pois, neste módulo iniciamos um processo de aprofundamento do entendimento de como notar os diversos elementos musicais e textuais que uma partitura apresenta, relacionando-os com as ferramentas dentro dos programas de edição de partituras, tanto que a Fase 3 deve ser repetida para cada um dos elementos musicais e textuais que forem sendo abordados.

No quarto módulo abordamos os idiomatismos da escrita para piano. Por idiomatismos entendemos as práticas específicas da escrita de um instrumento em particular, no caso citado o piano, ou práticas de escrita específicas para determinadas formações musicais, como orquestras e jazz bands. Esses idiomatismos, por vezes, apresentam estratégias de escrita particulares e em alguns programas temos ferramentas direcionadas para trabalhar com elas. Aproveitamos também este módulo para introduzir o trabalho com múltiplas pautas musicais, já que um dos idiomatismos do piano é ser escrito em duas pautas simultaneamente.



DENSENVOLVENDO A TRILHA DE COMPETÊNCIAS

A partir do quinto módulo damos prosseguimento ao percurso e vamos gradativamente aumentando a dificuldade do trabalho com pautas múltiplas iniciado na última fase do módulo 4. Primeiro, recomendamos o trabalho com grupos menores, como trios e quartetos, até chegarmos ao trabalho com grandes grupos instrumentais como orquestras sinfônicas.

A partir do Módulo 6, abordamos estratégias para aumentar a fluidez da editoração com base no aprimoramento do fluxo de trabalho individual do participante. A intenção aqui é desenvolver a autonomia do participante no que tange o pensamento estratégico para a resolução de problemas, buscando assim a maneira mais eficiente de resolvê-lo, depois de já ter desenvolvido um conhecimento sobre o funcionamento do programa escolhido.

No Módulo 7 abordamos estratégias de modificação de uma notação existente e a criação de novas formas de notação com base em idiomatismos de diversos instrumentos. A intenção é propor novas organizações para notações existentes e notações para sonoridades novas que ainda não se tem padronizações de escrita, para tal, utilizamos as ferramentas existentes, tanto dentro como fora do programa escolhido.

A seguir apresentamos os módulos compostos de suas fases descritas individualmente. Para cada fase foi feita uma descrição e em seguida foi definido um objetivo, seguidos de diretrizes para o educador, procedimentos sugeridos, objetivos de aprendizagem para o participante e exemplos de materiais. Estes foram confeccionados pelo autor da pesquisa e selecionados a partir de curadoria em plataformas de vídeo.

Agora que conhecemos pontos e teorias em suas particularidades, convidamos o leitor a imergir no resultado detalhado do contraponto de teorias que nos permitiu identificar e recomendar interseções entre estas linhas melódicas, culminando no fomento ao desenvolvimento de uma trilha de competência para a Notação Musical Digital.



Conhecendo os Módulos

MAPEAMENTO DA CAMADA DE DESENVOLVIMENTO MUSICAL

Nesta fase, os esforços se concentram em definir o quanto os participantes sabem sobre teoria, leitura e escrita musicais. A intenção é obter informações do perfil dos alunos para melhor desenvolver os próximos módulos.

OBJETIVO: Identificar em qual camada do desenvolvimento musical se encontram os participantes.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Levantar dados suficientes para determinar em que camada do desenvolvimento musical o participante se encontra
- Analisar os dados levantados e classificar o participante de acordo com as camadas de desenvolvimento musical propostas por Swanwick
- Refletir sobre como configurar o módulo 2

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Realização de avaliação diagnóstica (sugerimos um exame com questões objetivas e/ou subjetivas);
- Realização de entrevista individual;
- Organização de conversa coletiva.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

Realizar uma autorreflexão sobre os usos que demanda das tecnologias que possui

Refletir sobre as competências digitais que possui

MATERIAIS DE EXEMPLOS



Critérios de avaliação com base na teoria espiral de Swanwick

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom
Recordar Compreender

• DigCompEdu: Integrador B1;
• DigComp 2.1: Básico, Níveis 1 e 2;
• Teoria Espiral de Swanwick: Sensorial A1 e Manipulativo A2.

MAPEAMENTO DE POSSE E USOS DE TECNOLOGIAS

Nesta fase, os esforços se concentram em entender a relação dos participantes com tecnologias digitais. A intenção é obter informações do perfil dos alunos para melhor desenvolver os próximos módulos.

OBJETIVO: Entender quais aparatos tecnológicos os participantes possuem e como eles fazem uso destes aparatos.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Levantar dados suficientes para verificar que tipos de objetos tecnológicos os participantes têm posse
- Levantar dados suficientes para determinar como se dá os usos das tecnologias pelos participantes
- Analisar os dados levantados e classificar o participante de acordo com os níveis de competências tecnológicas propostos pelo Digicomp 2.1
- Refletir sobre como configurar o módulo 2

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Aplicação de formulário sobre competências digitais;
- Realização de entrevista individual;
- Organização de conversa coletiva.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Autoavaliar seus conhecimentos musicais;
- Refletir sobre a camada do desenvolvimento musical que se encontra.

MATERIAIS DE EXEMPLOS



Exemplo de formulário

SENSIBILIZAÇÃO PARA A TECNOLOGIA

Esta fase, tem como meta auxiliar o nivelamento dos participantes quanto ao conhecimento sobre tecnologias digitais e objetos tecnológicos como o computador. A depender dos resultados do mapeamento no módulo anterior, essa fase pode não ser necessária, ou pode ter seu tempo e conteúdo alongados ou encurtados.

OBJETIVO: Subsidiar os participantes com conceitos referentes a tecnologias e afins.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar os principais conceitos sobre tecnologias digitais;
- Explicar conceitos de forma clara e acessível;
- Oferecer oportunidades de revisão e recapitulação do conteúdo apresentado;
- Fornecer dicas e pistas para que o participante possa lembrar de informações importantes;
- Realizar exercícios de prática e revisão dos assuntos abordados;
- Propor desafios e problemas práticos relacionados ao conteúdo;
- Fomentar o olhar crítico sobre o uso das tecnologias;
- Instigar os participantes a reconhecer os próprios usos das tecnologias digitais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
PARA O PARTICIPANTE

- Reconhecer os conceitos chave trabalhados;
- Associar os conceitos chave sobre tecnologia e sua relação com a música;
- Relacionar os conceitos trabalhados com situações vivenciadas.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Realização de debates e/ou seminários;
- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Criação conjunta, com os participantes, de um mapa conceitual que represente as principais ideias e conceitos do tópico abordado;
- Construção de um resumo, nas próprias palavras dos participantes, destacando as principais ideias abordadas.

MATERIAIS
DE EXEMPLOS

Apresentação de slides com a temática voltada para tecnologias e sua relação com a música



Vídeo 1 – Canal Pitú Fequer – Música e tecnologia



Vídeo 2 – Canal Rede TVT – Música e tecnologia: uma constante evolução



Vídeo 3 – Canal GCFAprendeLivre – Curso de informática básica

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom
Recordar Compreender

• DigCompEdu: Especialista B2;
• DigComp 2.1: Básico, Níveis 1 e 2.

FAMILIARIZAÇÃO COM A INTERFACE FÍSICA

A partir desta fase, entraremos mais a fundo na manipulação do objeto tecnológico representado pelo computador, inicialmente exploraremos as funcionalidades físicas básicas.

OBJETIVO: Apresentar a nomenclatura e esclarecer a funcionalidade das principais partes de um computador.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar a nomenclatura e funcionalidade dos principais componentes do computador;
- Realizar exercícios de manuseio do computador;
- Promover discussões em sala de aula para ajudar os alunos a conectar conceitos.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de aulas demonstrativas e aulas práticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
PARA O PARTICIPANTE

- Identificar e descrever as diferentes partes físicas de um computador;
- Associar as diferentes partes com seus usos e funções específicos;
- Experimentar as funcionalidades dos componentes físicos de um computador.

MATERIAIS
DE EXEMPLOS

Vídeo 1 – Canal Dicionário de Informática – Hardware e a parte física da informática



Vídeo 2 – Canal GCFAprendeLivre – Quais são as partes básicas de um computador



Vídeo 3 – Canal GCFAprendeLivre – o que tem dentro do computador

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom
Recordar Compreender

• DigCompEdu: Especialista B2;
• DigComp 2.1: Básico, Níveis 1 e 2.

NAVEGAÇÃO BÁSICA PELO SISTEMA OPERACIONAL

Nessa fase iniciaremos a exploração das funcionalidades lógicas básicas, buscando entender como a manipulação física é representada na tela.

OBJETIVO: familiarização com a navegação e operação de tarefas básicas dentro de um sistema operacional.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Explicar e demonstrar funções simples de navegação e utilização básica do sistema operacional;
- Explicar e demonstrar a relação entre as ativações físicas e as respostas em tela.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
PARA O PARTICIPANTE

- Identificar e descrever funções simples de navegação pelo sistema operacional escolhido;
- Associar comandos físicos com respostas lógicas dentro do sistema operacional escolhido;
- Demonstrar a utilização básica do sistema operacional escolhido.

MATERIAIS
DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 – Canal Dicionário de Informática – Software e a parte lógica da informática
- ▶ Vídeo 2 – Canal GCFAprendeLivre – o que é hardware e software?
- ▶ Vídeo 3 – Canal GCFAprendeLivre – o que é um sistema operacional
- ▶ Vídeo 4 – Canal Hiper Tutoriais – O que é um sistema operacional
- ▶ Vídeo 5 – Canal Univesp – Sistemas operacionais aula 1, conceitos e histórico

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom
Recordar Compreender

• DigCompEdu: Especialista B2;
• DigComp 2.1: Básico, Níveis 1 e 2.

OPERAÇÃO BÁSICA DE PROGRAMAS SIMPLES

Nesta fase iniciaremos a exploração das funcionalidades lógicas básicas, buscando entender como a manipulação física é representada na tela. Iniciamos também a escrita digital, no caso de texto em língua materna, que servirá de introdução e de comparação para a escrita musical que veremos posteriormente.

OBJETIVO: Familiarização com a operação de editores de texto e editores de apresentações .

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar o funcionamento do programa em si e de suas ferramentas;
- Oferecer oportunidades de revisão do conteúdo;
- Realizar exercícios de prática e revisão;
- Promover a relação dos comandos físicos com as respostas lógicas em tela;
- Promover a utilização dos programas trabalhados para a resolução de tarefas simples;
- Propor desafios e problemas práticos relacionados ao conteúdo.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação um problema do mundo real relacionado ao conteúdo estudado e solicitar aos participantes para propor soluções.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
PARA O PARTICIPANTE

- Identificar e descrever ferramentas e funções dentro dos editores de texto e de apresentação selecionados;
- Relacionar e associar comandos com tarefas a serem executadas;
- Experimentar os editores de texto e apresentações em tarefas simples.



INTRODUÇÃO À TÉCNICA DE ESCRITA DIGITAL

Após preparação, neste módulo iniciamos a escrita digital propriamente musical. Consideramos essa uma fase muito importante do processo, pois várias fases subsequentes dependem do entendimento da técnica de escrita no programa escolhido.

OBJETIVO: Entender as maneiras de operação do programa escolhido para inserção de notas da pauta.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Demonstrar as opções de entrada de dados simples (notas e pausas) no programa escolhido;
- Promover o reconhecimento de elementos musicais dentro do programa;
- Promover o relacionamento entre os conhecimentos musicais dos participantes com as ferramentas apresentadas pelo programa;
- Estimular os participantes a utilizarem as ferramentas apresentadas para a solução de tarefas simples.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Criação, conjunta com os participantes, de um mapa conceitual que represente o fluxo de informações envolvido na técnica de escrita apresentada.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Lembrar e reconhecer os elementos da escrita musical dentro das ferramentas do programa escolhido;
- Compreender e relacionar esses elementos básicos de escrita musical com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Utilizar as ferramentas contidas no programa escolhido para notar elementos básicos da escrita musical como figuras e pausas.

MATERIAIS DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 – Canal Técmus – Dicas rápidas: como começar uma partitura no Finale
- ▶ Vídeo 2 – Canal Sesi São Paulo – edição de partituras
- ▶ Vídeo 3 – Canal Cadenza Editorações Musicais – Tutorial Sibelius para iniciantes
- ▶ Vídeo 4 – Canal Muscore Brasil – como inserir notas na partitura
- ▶ Vídeo 5 – Canal Hugo L. Souza – Software de notação musical DORICO tutorial em 5 minutos

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar

• DigCompEdu: Especialista B2;

• DigComp 2.1: Intermediário, Nível 3 e 4;

• Teoria Espiral de Swanwick: Pessoal B1.

APROFUNDAMENTO NA INTERAÇÃO COM O PROGRAMA

Nesta fase, a intenção é praticar a técnica de escrita, gerando autonomia no participante e, gradativamente, crescer o nível de dificuldade desta escrita, abordando ritmos complexos, como por exemplo quiálteras.

OBJETIVO: Desenvolver a autonomia em tarefas simples de escrita e abordar, gradativamente, tarefas mais complexas.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Promover a prática da técnica de escrita desenvolvida no módulo anterior;
- Oportunizar a utilização das ferramentas trabalhadas em tarefas mais complexas;
- Observar as dificuldades individuais dos alunos e, na medida do possível, saná-las.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Lembrar e reconhecer os elementos mais complexos de escrita musical com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Compreender e relacionar esses elementos mais complexos de escrita musical com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Utilizar as ferramentas contidas no programa escolhido para notar elementos mais complexos de escrita musical com as ferramentas dentro do programa escolhido.

MATERIAIS DE EXEMPLOS



Vídeo 1 – Canal A arte da divisão musical – Descomplicando o finale, Quialteras



Vídeo 2 – Canal Sibelius prático – Como escrever quiálteras



Vídeo 3 – Canal Sala de música com Alisson Campelo – Musescore, como utilizar instrumentos, tom de concerto e quiálteras

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar

• DigCompEdu: Especialista B2;

• DigComp 2.1: Intermediário, Nível 3 e 4;

• Teoria Espiral de Swanwick: Pessoal B1.

INTERAÇÃO COM CAMADAS ESPECÍFICAS DA LINGUAGEM MUSICAL E TEXTUAL

Nesta fase a intenção é ampliar o número de elementos simultâneos a serem trabalhados. Aqui abordaremos elementos musicais como articulações, dinâmicas e sinais de repetição, elementos textuais que também são utilizados como letra de canções e cifragem de acordes. Além de entender como controlar o playback dentro dos programas que o possuírem.

OBJETIVO: Ampliar a quantidade de elementos musicais que podem ser inseridos na partitura pelo participante.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Descrever de que maneira o participante pode notar os elementos musicais e textuais abordados (articulação, dinâmica, sinais de repetição, letra de canção e cifragem de acordes);
- Apresentar a notação desses elementos dentro do programa;
- Promover a utilização desses elementos pelo participante.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Lembrar e reconhecer os elementos musicais e textuais de escrita com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Compreender e relacionar os elementos musicais e textuais de escrita com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Utilizar as ferramentas contidas no programa escolhido para notar elementos musicais e textuais de escrita com as ferramentas dentro do programa escolhido.

MATERIAIS DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 - Canal Técmus – Dicas Rápidas, como trocar a tonalidade no Finale sem parar de escrever
- ▶ Vídeo 2 - Canal Técmus – Dicas Rápidas, como trocar a fórmula de compasso no Finale sem parar de escrever
- ▶ Vídeo 3 - Canal Sala de música com Alisson Campelo – Musescore, como colocar cifras e letra
- ▶ Vídeo 4 - Canal Sala de música com Alisson Campelo – Musescore, ornamentos, dinâmicas e articulações
- ▶ Vídeo 5 - Canal Cadenza Editorações Musicais – como inserir acordes no Sibelius
- ▶ Vídeo 6 - Canal Tássio Cardoso tutoriais – Cifras no finale
- ▶ Vídeo 7 - Canal Editando partituras – adicionando articulações

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar

• DigCompEdu: Especialista B2;

• DigComp 2.1: Intermediário, Nível 3 e 4;

• Teoria Espiral de Swanwick: Pessoal B1.

ASPECTOS ESTÉTICOS E GRÁFICOS DA FORMATAÇÃO DE UMA PARTITURA

Nesta fase a intenção é que o participante se utilize das informações obtidas até aqui, de sua experiência como músico e de seu bom senso, para analisar e intervir no posicionamento e no tamanho dos elementos musicais e textuais alocados na partitura, com a intenção de prover a melhor leitura possível para o usuário final.

OBJETIVO: Entender a importância do layout para a apresentação de uma partitura; introdução a manipulação desse layout.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar os conceitos básicos relativos ao layout de uma partitura (espaçamento vertical, espaçamento horizontal, margens da página, margens dos sistemas);
- Apresentar as ferramentas necessárias para manipulação dos elementos de acordo com seus posicionamentos;
- Proporcionar atividades que permitam o participante associar os conceitos e as ferramentas apresentadas;
- Proporcionar atividades que permitam que os participantes experimentem a utilização das ferramentas apresentadas e otimizem o layout das partituras que estão produzindo;
- Comparar e contrastar exemplos de layouts otimizados e não otimizados.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Análise de trechos de músicas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Compreender os conceitos ligados a apresentação gráfica de uma partitura;
- Relacionar os conceitos trabalhados com as ferramentas que possibilitam a manipulação do posicionamento dos elementos musicais e textuais na partitura;
- Modificar o posicionamento dos elementos musicais e textuais na partitura em relação uns aos outros e em relação a página como um todo;
- Comparar o posicionamento dos elementos musicais e textuais na partitura em relação uns aos outros e em relação a página como um todo.

MATERIAIS DE EXEMPLOS



Vídeo 1 – Canal Finale – Basic page layout



Vídeo 2 – Canal Dorico – How to Work With Frame Chains



Vídeo 3 – Canal Sala de música com Alisson Campelo – Como utilizar ESTILOS, configurar IMPRESSÃO e EXPORTAR no MUSESCORE?



Vídeo 4 Canal Cadenza Editorações Musicais – Como controlar o LAYOUT no Sibelius!

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

•Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar Analisar

•DigCompEdu: Especialista B2;

•DigComp 2.1: Intermediário, Nível 3 e 4; Avançado, Nível 5

•Teoria Espiral de Swanwick: Pessoal B1; Vernacular B2.

EXPANSÃO DA TÉCNICA DE ESCRITA A PARTIR DA ESCRITA PARA PIANO

O piano é um instrumento que é notado em duas pautas simultaneamente. Alguns idiomatismos são notados em ambas as pautas, logo é preciso apresentar uma introdução à utilização de pautas múltiplas, o que, fora o piano, só ocorre quando temos mais de um instrumento.

Nessa fase, a intenção é familiarizar o participante com elementos idiomáticos da escrita do piano. Isso se justifica pelo fato deste ser um instrumento importante no cenário musical, seja como solista ou instrumento acompanhador.

OBJETIVO: Entender como a escrita musical pode lidar com os idiomatismos do piano.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar como desafio partituras para piano (escrita de múltiplas vozes, escrita de camadas rítmicas distintas em uma mesma pauta, simbologia musical e textual específica para este instrumento);
- Especificar os idiomatismos de uma partitura pianística;
- Apresentar as ferramentas necessárias para a notação dos idiomatismos do piano;
- Oportunizar atividades que permitam ao participante fazer a relação entre as ferramentas apresentadas e os idiomatismos trabalhados;
- Guiar discussões sobre as diferentes perspectivas e abordagem na aplicação dos conceitos.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Análise de trechos de músicas;
- Organização de debates sobre as abordagens possíveis para cada tarefa.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Reconhecer e associar os elementos musicais e textuais da escrita idiomática do piano com as ferramentas dentro do programa escolhido
- Modificar a partitura para integrar os elementos musicais e textuais da escrita idiomática do piano com as ferramentas dentro do programa escolhido
- Diferenciar elementos idiomáticos da escrita pianística dos demais elementos;
- Comparar elementos musicais e textuais da escrita idiomática do piano e explicar possíveis estratégias de inserção destes na partitura através das ferramentas dentro do programa escolhido.

MATERIAIS DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 – Canal Jubinha teclas – Escrevendo uma partitura no musescore
- ▶ Vídeo 2 – Canal Dorico – Input chords
- ▶ Vídeo 3 – Canal Dorico – Input into a diferente voice
- ▶ Vídeo 4 – Canal Dorico – how to work with voices in Dorico
- ▶ Vídeo 5 – Canal Aprenda Música Facil – Compondo para piano no Sibelius do zero
- ▶ Vídeo 6 – Canal Douglas Fonseca – Cross-staff-sibelius tip
- ▶ Vídeo 7 – Canal TrebleWoofers – Finale 25, Cross staff and double hand notation for piano

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar

• DigCompEdu: Especialista B2;

• DigComp 2.1: Intermediário, Nível 3 e 4; Avançado, Nível 5

• Teoria Espiral de Swanwick: Pessoal B1; Vernacular B2.

MANIPULAÇÃO DE PAUTAS MÚLTIPLAS A PARTIR DO PIANO

Esta fase acontece simultaneamente com a fase anterior. No entanto, a destacamos pois ela leva, pela primeira vez, o participante à utilização de pautas múltiplas, o que será de grande utilidade posteriormente, quando trabalharmos no próximo módulo com pequenos grupos e grandes formações.

OBJETIVO: Trabalhar com idiomatismos do piano que se utilizam de mais de uma pauta. Entender os mecanismos oferecidos pelo programa para a utilização de múltiplas pautas.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar recursos idiomáticos do piano que se utilizam de mais de uma pauta (cross staff – notas que cruzam pautas, arpeggios e glissandos);
- Apresentar recursos de navegação entre as pautas do piano;
- Diferenciar elementos que são grafados em múltiplas pautas dos demais elementos;
- Comparar elementos musicais e textuais da escrita idiomática que utiliza pautas múltiplas e explicar possíveis estratégias de inserção destes na partitura através das ferramentas dentro do programa escolhido.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Fornecimento de uma peça para piano e solicitar aos participantes a identificação dos idiomatismos que são escritos em pautas múltiplas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Experimentar a utilização de elementos musicais e textuais da escrita idiomática do piano que se utilizam de pautas múltiplas
- Reconhecer e associar os elementos musicais e textuais da escrita idiomática do piano que se utilizam de pautas múltiplas com as ferramentas dentro do programa escolhido
- Modificar a partitura para integrar os elementos musicais e textuais da escrita idiomática do piano que se utilizam de pautas múltiplas com as ferramentas dentro do programa escolhido

Mesmos da fase anterior, já que, como dito antes, estas fases são concomitantes.

MANIPULAÇÃO DE PARTITURAS PARA PEQUENAS FORMAÇÕES

Nesta fase, a intenção é dar continuidade ao trabalho com múltiplas pautas iniciado com a escrita para piano, mas agora abordando pequenos grupos instrumentais como duos, trios, quartetos etc.

OBJETIVO: Entender as capacidades do programa para lidar com partituras para mais de um instrumento.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar as capacidades do programa de lidar com pautas para múltiplos instrumentos;
- Apresentar as ferramentas que possibilitam a interação com um ou com mais instrumentos de uma vez;
- Demonstrar possibilidades de layout para cada tipo de formação trabalhada;
- Propor atividades que permitam os participantes utilizarem as ferramentas apresentadas.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Fornecimento de uma peça para duo, ou trio e solicitar aos participantes a identificação dos idiomatismos que são escritos em pautas múltiplas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Reconhecer e associar os elementos musicais e textuais da escrita para múltiplos instrumentos a partir das ferramentas dentro do programa escolhido;
- Modificar a partitura para integrar os elementos musicais e textuais da escrita para pautas múltiplas com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Explicar como alcançar, dentro do programa, os resultados percebidos em uma partitura para uma pequena formação.

MATERIAIS
DE EXEMPLOS

Vídeo 1 - Canal Dorico – inputting across multiple staves



Vídeo 2 – Canal Sala de música com Alisson Campelo – partituras para vários instrumentos e vozes



Vídeo 3 – Canal César Albino – Adaptação a um quarteto de cordas



Vídeo 4 – Canal Just write music – Arranging a Mozart melody for string quartet in Sibelius

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar

• DigCompEdu: Especialista B2

• DigComp 2.1: Intermediário, Nível 3 e 4; Avançado, Nível 5;

• Teoria Espiral de Swanwick: Vernacular B2; Especulativo C1.

MANIPULAÇÃO DE PEÇAS ORQUESTRAIS

Nesta fase se alcança o ápice da utilização de pautas múltiplas; o trabalho com orquestra sinfônica e outras grandes formações instrumentais e suas particularidades.

OBJETIVO: Ampliar as competências para abarcar partituras de grandes grupos orquestrais (layout de grades).

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Demonstrar estratégias para o trabalho com grades de grandes grupos;
- Demonstrar possibilidades de layout para cada tipo de formação trabalhada;
- Apresentar para os participantes as diferenças de comportamento dessas formações;
- Encorajar os alunos a examinar partituras para grandes grupos de músicas que eles gostam;
- Promover debates sobre as estratégias de trabalho com partituras para grandes grupos.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Solicitação, aos participantes, de avaliação dos argumentos apresentados sobre estratégias de trabalho com partituras para grandes grupos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
PARA O PARTICIPANTE

- Reconhecer e associar as estratégias de escrita para orquestras e outros grandes grupos instrumentais com as ferramentas dentro do programa escolhido;
- Modificar a partitura de acordo com os layouts específicos para grandes grupos;
- Comparar a disposição dos elementos musicais e textuais da escrita de partituras para orquestras e outros grandes grupos instrumentais;
- Selecionar estratégias otimizadas para a escrita de partituras para grandes grupos.



Vídeo 1 – Canal PAldousMusic – Composing a battle theme for orchestra in sibelius

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar

Compreender

Aplicar

Avaliar

• DigCompEdu: Especialista B2;

• DigComp 2.1: Avançado, Nível 5;

• Teoria Espiral de Swanwick: Especulativo C1.

EXTRAÇÃO DE PARTES CAVADAS A PARTIR DE PARTITURAS PARA GRANDES GRUPOS

Nessa fase, a intenção é trabalhar com a extração de partituras individuais a partir das partituras de grandes grupos, focando na otimização do layout e na importância da virada de página.

OBJETIVO: Introdução a preparação de partituras cavadas (layout das partes, viradas de página e outras especificidades).

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Apresentar estratégias de confecção de partes cavadas a partir da grade;
- Apresentar os benefícios, para a leitura do usuário final, de um layout otimizado;
- Debater sobre a importância de adotar estratégias que contemplem a “virada de página”;
- Estimular a reflexão sobre as principais dificuldades na implementação de uma “virada de página”;
- Oferecer feedback construtivo sobre o trabalho dos alunos.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Fornecimento de uma peça para piano e pedir para os participantes identificarem os idiomatismos que são escritos em pautas múltiplas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Experimentar extrair partes cavadas a partir de uma partitura para grandes grupos;
- Integrar à partitura cavada uma estratégia otimizada de layout de página;
- Avaliar/comparar estratégias de otimização de layout de página para favorecer a “virada de página”.

MATERIAIS
DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 – Canal Finale – Page layout for linked parts
- ▶ Vídeo 2 – Canal Finale – Editing itens in linked parts
- ▶ Vídeo 3 – Canal Sibelius prático – Como gerar e imprimir partes cavadas
- ▶ Vídeo 4 – Canal Cadenza editorações musicais – Como extrair partes individuais
- ▶ Vídeo 5 – Canal A dica da vez – musescore, dividir as partes

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar Analisar Avaliar

• DigCompEdu: Especialista B2; Lider C1;

• DigComp 2.1: Avançado, Níveis 5 e 6;

• Teoria Espiral de Swanwick: Especulativo C1; Idiomático C2.

DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS DE ESCRITA COM OTIMIZAÇÃO INDIVIDUAL

Nesta fase, o participante será encorajado a iniciar o processo de produção de estratégias de utilização mais eficientes, a partir da análise do próprio fluxo de trabalho.

OBJETIVO: Desenvolver, autonomamente, o próprio mapa de estratégias de utilização de atalhos e ferramentas, otimizando a própria utilização e fluxo de trabalho.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Encorajar os participantes a refletirem sobre como otimizar suas estratégias de utilização do programa;
- Proporcionar debates entre os participantes para promover trocas de estratégias entre eles;
- Auxiliar os participantes no desenvolvimento de suas próprias estratégias de utilização.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Apresentação de problemas dentro da metodologia “partitura do dia”;
- Descrição dos atalhos possíveis para cada ferramenta que utiliza com frequência;
- Fornecimento de uma peça e solicitação para os participantes avaliarem quais estratégias, ferramentas e atalhos específicos poderiam ser utilizados para editar o exemplo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
PARA O PARTICIPANTE

- Lembrar das estratégias de utilização do programa escolhido;
- Relacionar as possibilidades de aceleração do fluxo de trabalho;
- Experimentar estratégias em busca de maior eficiência na utilização do programa escolhido;
- Selecionar as estratégias mais eficientes;
- Produzir um mapa de estratégias adaptadas ao próprio modo de utilização do programa escolhido.

MATERIAIS
DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 - Canal Dorico – Time-saving input Options
- ▶ Vídeo 2 - Canal Musescore Brasil – os 20 atalhos de teclado mais usados
- ▶ Vídeo 3 - Canal Sibelius prático – Todos os atalhos revelados
- ▶ Vídeo 4 - Canal Técmus – Como alterar a tabela de atalhos padrão do Finale
- ▶ Vídeo 5 - Canal Maestro online – Alguns atalhos e comandos básicos no Finale 2014 que você precisa saber

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS ACIONADAS

•Taxonomia de Bloom

Recordar

Compreender

Aplicar

Analisar

Criar

•DigCompEdu: Líder C1;

•DigComp 2.1: Avançado, Nível 6;

•Teoria Espiral de Swanwick: Idiomático C2.

CRIAÇÃO DE NOVAS ESTRATÉGIAS DE NOTAÇÃO

Nesta fase, o participante será encorajado a desenvolver novas estratégias de notação para problemas pontuais que venha a enfrentar nos exemplos ou no trabalho de notação, como idiomatismos ainda não padronizados ou notação para instrumentos não convencionais. Teremos como base, primeiramente, os recursos existentes dentro do programa escolhido. Em um segundo momento, o participante poderá recorrer a estratégias externas ao programa utilizado para notação.

OBJETIVO: Propor novas ideias para a área, novas formas de notar e maneiras de notar novas sonoridades, técnicas estendidas e idiomatismos de variados instrumentos e notação para instrumentos não convencionais.

DIRETRIZES PARA O EDUCADOR

- Analisar, com os participantes, partituras onde sejam apresentadas notações não convencionais;
- Encorajar debates e novas propostas de notação diferentes das analisadas;
- Analisar, com os participantes, partituras gráficas, que se utilizam de ilustrações, construídas em programas externos, como notação;
- Propor o desenvolvimento de notações para técnicas estendidas e sonoridades ainda sem padronização.

PROCEDIMENTOS SUGERIDOS

- Exposição de conteúdo presencial ou gravado;
- Realização de exercícios práticos em sala de aula;
- Descrição do passo a passo da resolução de um problema;
- Fornecimento de uma peça e solicitação de análise e confecção de uma proposta de notação para a sonoridade em questão.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM PARA O PARTICIPANTE

- Lembrar das estratégias de notação comuns dentro do programa escolhido;
- Modificar as estratégias de notação comuns dentro do programa escolhido;
- Relacionar as possibilidades de notação oferecidas pelo programa escolhido com as necessidades dos exemplos/trabalhos;
- Experimentar estratégias diferentes das comuns, dentro e fora do programa escolhido, em busca de solucionar uma particularidade nova;
- Avaliar diferentes estratégias e decidir qual a mais eficiente;
- Produzir novas estratégias que supram as necessidades emergentes dos exemplos/trabalhos, se utilizando de estratégias dentro ou fora do programa escolhido.

MATERIAIS DE EXEMPLOS

- ▶ Vídeo 1 - Canal Caleb Parker – Makemusic Finale Notehead shapes
- ▶ Vídeo 2 - Canal Leveling Finale – How to make custom noteheads in Finale
- ▶ Vídeo 3 - Canal Horn Hippie Media – Noteheads changes, comp symbols, and chord symbols. Sibelius tutorial
- ▶ Vídeo 4 - Canal Dorico – How to use the noteheads set editor in Dorico Pro
- ▶ Vídeo 5 - Canal Micstanley Productions – Musescore 3 how to change noteheads

CAMADAS/NÍVEIS DE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS E MUSICAIS AÇIONADAS

• Taxonomia de Bloom

Recordar Compreender Aplicar Analisar Criar

• DigCompEdu: Pioneiro C2;

• DigComp 2.1: Altamente especializado, Níveis 7 e 8;

• Teoria Espiral de Swanwick: Simbólico D1 e Sistemático D2.



REFERÊNCIAS

CARRETERO GOMEZ, S., VUORIKARI, R. AND PUNIE, Y. DigComp 2.1: quadro europeu de competência digital para cidadãos: com oito níveis de proficiência e exemplos de uso. Trad. Margarida Lucas e Antônio Moreira; Aveiro: UA, 2017.

FERRAZ, A. P. DO C. M.; BELHOT, R. V.. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. *Gestão & Produção*, v. 17, n. 2, p. 421–431, 2010.

REDECKER, Christine. DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores. Trad. Margarida Lucas e Antônio Moreira; Aveiro: UA, 2018.

SWANWICK, Keith. Música, mente e educação. Tradução Marcelo Silva Steuernagel. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.



FICHA TÉCNICA

CONTRAPONTANDO

Autor

Rodrigo Gabriel Ramos Rodrigues

Orientação

Fernanda Chocron Miranda

Revisão textual

Luciana Mota Silva

Designer

João do Nascimento Brabo Lobato

Agradecimentos

Ao Instituto Estadual Carlos Gomes e a todos os alunos que tivemos contato, vocês foram o pontapé inicial desta pesquisa;

A minha orientadora Fernanda Chocron Miranda pela parceria e amizade;

Ao João Lobato que conseguiu traduzir minhas ideias em imagens de maneira tão hábil;

A minha companheira Luciana Mota pelas revisões textuais e por sempre estar disponível quando eu precisava de uma opinião;

Aos avaliadores que foram afiados em seus comentários e sugestões para a melhoria do trabalho;.

E por fim um agradecimento especial a professora Marianne Eliasquevici pelos concelhos e conversas que auxiliaram na formulação deste trabalho.

Contrapontando

