

MEMÓRIA AUDIATIVA: DESENVOLVIMENTO DE UM OA PARA LETRAMENTO MUSICAL

XXXVII Encontro de Iniciação Científica

Encontros Universitários da UFC 2018

Sergio Paulo Delgado Fernandes, SAMYR PEREIRA PONTES, Gerardo Silveira Viana Junior

O presente trabalho discute acerca do processo de elaboração de um Objeto da Aprendizagem, denominado Memória Audiativa, realizado pelo Grupo de Pesquisa em Tecnologias Musicais para Educação Musical. A abordagem pedagógica que sustenta o desenvolvimento desse OA baseia-se nas ideias do educador Edwin Gordon, mais especificamente em sua Teoria de Aprendizagem Musical. Um dos conceitos-chave dessa teoria é o de Audiação, que consiste na capacidade de pensar musicalmente sem a presença física do som. Para Gordon, o desenvolvimento da audiação é essencial ao letramento musical, sendo este realizado a partir do contato dos aprendizes com padrões tonais e rítmicos, de acordo com uma sequência de competências que envolveriam, a princípio, o contato meramente auditivo com esses padrões, seguido da nomeação dos mesmos a partir da utilização de sílabas de ritmo e de solfejo, culminando na representação gráfica deles, em partituras. Assim, partindo de um jogo de memória, o usuário é levado a exercitar essas competências, através da formação de pares de cartas, que inicialmente correspondem a padrões auditivamente idênticos. Nas demais etapas do jogo, deve-se formar pares entre uma carta com um padrão emitido sonoramente, e outra carta com as sílabas de ritmo/solfejo correspondente a esse padrão, bem como com a representação gráfica do mesmo em partitura. Durante o ano de 2018, o trabalho concentrou-se no desenvolvimento da interface humano-computado do OA, levando-se em consideração questões ergonômicas e pedagógicas, relacionadas principalmente ao público-alvo de usuários. Como resultado, foram projetados os três tipos de cartas do jogo de memórias, correspondente a um padrão sonoro, uma sequência de sílabas de ritmo ou solfejo e uma representação em partitura dos padrões. Além disso, estabeleceram-se os parâmetros de funcionamento do OA, cujo primeiro protótipo, para plataforma de dispositivos móveis, está em fase de desenvolvimento.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem. Letramento Musical. Interface Humano-Computador. Jogos Pedagógicos.