



EDUCAÇÃO ARTÍSTICA
DIREÇÃO DE SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

MODALIDADE ARTÍSTICA
produção áudio digital



DIREÇÃO DE SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA (DSEA)

Projeto da Modalidade Artística Produção Áudio Digital

Coordenador: Ricardo Correia

Ano letivo: 2021/2022

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	3
2. OBJETIVOS	4
3. COMPETÊNCIAS	4
4. CONTEÚDOS	6
5. ATIVIDADES/ESTRATÉGIAS	6
6. RECURSOS	8
7. AVALIAÇÃO	8
8. BIBLIOGRAFIA	8

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

1. INTRODUÇÃO

A elaboração deste documento decorre do projeto de Modalidades Artísticas que, de uma forma geral, procura ir ao encontro das “[...] solicitações e [dos] gostos [dos alunos], contribuindo de forma consciente para o desabrochar das suas capacidades físicas, emocionais, intelectuais, educação estética, (e) socialização [...]” (GCEA, 2003:26)¹.

Neste enquadramento, o Áudio Digital decorrente da evolução tecnológica está presente no quotidiano da humanidade seja nas redes sociais, ou no desenvolvimento das empresas e respetivos produtos. Neste sentido, a utilização de novas tecnologias na educação potencia a aprendizagem de conteúdos adaptados às vivências atuais da humanidade. Esta modalidade pretende proporcionar aos alunos de cada escola uma vivência e uma prática desta área, desenvolvendo as potencialidades artísticas, pessoais e sociais, alargando a uma ação comunitária, não só baseada na formação para um sistema de ocupações socialmente úteis, mas ainda, pela prática e criação musical trabalhando o desenvolvimento da criatividade dos alunos.

Ora, desta perspetiva e tendo como foco principal a musicalidade de cada aluno, no seu contexto pessoal e social, é possível realizar dentro do mundo digital, uma educação artística assente numa multiplicidade de géneros musicais, de acordo com uma diversidade de sons, instrumentos, comunidades, entre outros.

Se associarmos aos elementos já citados, a exploração do espaço circundante e dos objetos, na procura de novas sonoridades (p/ex. “Andrew Huang”²), em conjunto com a exploração dos diversos sons que o corpo é capaz de produzir, poderá ser fomentada uma nova prática na escola, já enraizada de forma informal nos alunos, através do contato com diversos plataformas digitais, patenteando assim, uma era musical focada numa *música digital*.

Se aliarmos ao supracitado, o canto coral e a prática instrumental, elementos já observados na prática curricular, percebemos de forma rápida e clara, que esta modalidade apresenta um leque diversificado de experiências e de múltiplas formas artísticas num único projeto.

As diretrizes do Currículo Nacional do Ensino Básico referem que, o desenvolvimento de competências nas áreas artísticas e musicais se realiza “através de processos diversificados de apropriação de (...) técnicas, de experiências de reprodução, de criação e de reflexão, de acordo com os níveis de desenvolvimento das crianças e dos jovens.”³ Para além disso, durante o Ensino Básico, o aluno deve experimentar aprendizagens distintas, que levem ao desenvolvimento das competências artísticas, bem como, à consolidação da sua identidade pessoal e social⁴.

¹ Gabinete Coordenador de Educação Artística (2003). “Mesa Redonda – “As Modalidades Artísticas”, no 1º ciclo do Ensino Básico” (2003). 22º Festival da Canção Infantil da Madeira 2003, Funchal: NetCriações, pp.26-27.

² Consultado a 30 de junho de 2020 - https://www.youtube.com/watch?v=Svg_floHij8/

³ Currículo Nacional do Ensino Básico - Competências Essenciais (ME-DEB,2001), p.165

⁴ Currículo Nacional do Ensino Básico - Competências Essenciais (ME-DEB,2001), p.150

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

Face ao exposto, é desígnio deste programa olhar para esta prática artística e sistematizar objetivos, competências, conteúdos, atividades, recursos, avaliação e bibliografia, para que todos os professores que a queiram desenvolver ou que já a desenvolvam, possam ter uma pequena orientação programática do que se pretende com esta modalidade.

2. OBJETIVOS

A Modalidade Produção Áudio Digital tem como finalidades:

- Explorar e conhecer aplicações e softwares musicais, os quais seja possível criar acompanhamentos instrumentais baseados em instrumentos virtuais ou áudio samples, que poderão ser utilizados em conjunto com outras sonoridades de instrumentos reais ou voz cantada. No entanto, esta prática fundamentada numa linha de orientação para a sensibilização da manipulação de sons, digitalmente, poderá proporcionar espaço para outros instrumentos, como por exemplo: corpo, instrumentos não convencionais, cordofones, voz, sopros, teclado, entre outros, por vezes dominados pelos alunos.

Ainda neste enquadramento, pretende-se também promover o interesse pela modalidade a quem desconhece esta realidade, inserindo-a na sociedade atual de uma forma ativa e motivante, através da (o):

- Utilização de repertórios/sonoridades musicais atuais;
- Desenvolvimento de técnicas de manipulação sonora;
- Desenvolvimento da sensibilidade estética e artística;
- Aparecimento de novos músicos;
- Aparecimento de novos compositores;
- Criação de material didático e repertório;
- Desenvolvimento do equilíbrio do triângulo: Interpretação, Audição e Composição.

3. COMPETÊNCIAS

Os níveis que irão ser apresentados deverão ser abordados considerando o desenvolvimento musical dos alunos.

- **Nível 1**

- Dominar a linguagem do mundo do áudio digital;
- Reproduzir ritmos simples através de aplicações em telemóvel/tablet/computador;
- Explorar, experimentar as potencialidades sonoras presentes em instrumentos virtuais;

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

- Acompanhar canções criando ritmos de percussão simples em áudio digital;
- Explorar e marcar a pulsação, o compasso e a divisão ou ritmo de lengalengas, canções e melodias, utilizando aplicações em telemóvel/tablet/computador;
- Explorar ostinatos melódicos e rítmicos;
- Reproduzir sons isolados, motivos, frases musicais e melodias;
- Criar sozinho um tema musical simples com pelo menos duas partes diferentes utilizando instrumentos virtuais.

• Nível 2

- Explorar Software dedicado ao Áudio Digital (DAW – Digital Audio Workstations);
- Reconhecer ritmos, estilos e formas musicais (AA, AB, ABA,...);
- Reproduzir melodias em suportes de áudio digital;
- Reproduções rítmicas em suportes de áudio digital;
- Explorar a harmonia simples;
- Desenvolver a “audição”;
- Acompanhar canções criando ritmos de percussão em áudio digital;
- Identificar e utilizar gradualmente os símbolos de leitura e escrita musical;
- Utilizar vocabulário adequado a situações sonoro/musicais vivenciadas;
- Manipular, criar, organizar, relacionar e classificar conjuntos de sons, segundo o timbre duração, intensidade e altura;
- Criar peças de diferentes formas, géneros, estilos e culturas, utilizando técnicas de produção digital
- Utilizar vocabulário básico adequado a situações musicais;
- Gravar diferentes fontes sonoras, nomeadamente: a voz, a percussão corporal, os objetos, os instrumentos musicais acústicos, electro-acústicos ou elétricos;
- Participar em concertos escolares e públicos;
- Desenvolver o sentido estético favorecendo a cultura artística.

• Nível 3

- Dominar o Software dedicado ao Áudio Digital (DAW – Digital Audio Workstations);
- Gravar de áudio samples;
- Manipular de áudio samples;
- Organizar sons e respetivo enquadramento harmónico e rítmico;
- Desenvolver conceitos harmónicos;
- Criar integralmente ritmos, estilos e formas musicais (AA, AB, ABA,...);
- Participar em concertos escolares e públicos;
- Desenvolver o sentido estético favorecendo a cultura artística.

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

4. CONTEÚDOS

Os conteúdos a trabalhar inserem-se nos três tipos de experiências musicais (Criação, Interpretação e audição).

- Aplicações e software (telemóveis/tablets/computadores);
- Literacia musical;
- Ritmo;
- Aprender as seguintes escalas:
 - Pentatónicas;
 - Escalas Diatónicas;
 - Modos;
- Aprender acordes;
- Reproduzir ou criar peças através de instrumentos virtuais;
- Criar música.

5. ATIVIDADES/ESTRATÉGIAS

As sessões revestir-se-ão de um carácter técnico/prático através dos seguintes pontos:

- Exposição dialogada;
- Audição e análise musical (melodias, harmonias, instrumentos, géneros, estilos, etc.);
- Experimentação de atividades, através de manipulação de sons digitais;
- Exercícios rítmicos com diferentes técnicas de manipulação sonora;
- Exercícios harmónicos com diferentes técnicas de manipulação sonora;
- Criação musical;
- Visualização e análise de vídeos sobre produção utilizando o áudio digital;
- Realizar intercâmbios com grupos de outras escolas;
- Participar em atividades escolares e celebrações na comunidade no qual está inserido;
- Reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.

Exemplos de atividades

Gerais

- Domínio técnico dos termos áudio digital/samples/daw;
- Exercícios para a consciencialização da manipulação de áudio digital;
- Exercícios de improvisação utilizando caixas de ritmos em diferentes aplicações/software;

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

- Exercícios com vários sons em simultâneo;
- Exploração das notas musicais através da manipulação de sons digitais (escalas, arpejos ordenações e acordes);
- Reproduções rítmicas e melódicas;
- Execução de pequenos motivos melódicos associado a canções;
- Instrumentações de peças adequadas à faixa etária;
- Improvisação rítmico-melódica/harmónica;
- Invenção e criação musical;
- Audições de vários géneros musicais;
- Concerto/publicação de criações musicais à comunidade escolar.

Específicas

- Audição de temas de “áudio digital” (para posterior manipulação/reprodução dos temas ouvidos, com utilização de ferramentas disponíveis);
- Apreciação autocrítica de criação de trabalhos em contexto de sala de aula;
- Visionamento de vídeos com criações baseadas no áudio digital com boas práticas, com posterior debate sobre as suas características;
- Análise de gravações/produções nas ocasiões festivas ou cerimónias em que participou;
- Exploração do som a partir de estímulos temáticos, com criação de diferentes efeitos sonoros;
- Improvisação de motivos melódicos partindo de determinadas formas e estruturas de organização musical (quadratura; ostinatos; harmonias pré-estabelecidas; etc.);
- Execução de canções/instrumentações com partes para completar improvisando (utilizando instrumentos virtuais).
- Apresentação e exploração de repertório de diferentes origens, géneros e estilos diversos;
- Aquisição de vocabulário específico e assimilação de conceitos relacionados com o áudio digital;
- Reproduções rítmicas:
 - Imitação em diferido;
 - Imitação memorizada;
- Produção rítmica- corporal;
- Escalas e ordenações em instrumento virtual de altura definida;
- Exercícios melódicos de peças simples;
- Aprendizagem de peças de géneros/graus de dificuldade diversos;
- Improvisação em instrumento virtual de altura definida e indefinida.
- Desenvolver a literacia musical;
- Criação de momentos/espacos de partilha de opiniões que estimulem o sentido crítico e apreciativo.

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

6. RECURSOS

Sala com condições para a realização da atividade, com:

- Computadores com ligação à internet e software específico (Ex: Studio One DAW);
- Instrumentos de pequena percussão de altura indeterminada (Bombo, Pandeireta, triângulo, Reco-reco, etc.); instrumentos de percussão não convencionais);
- Piano / sintetizador; guitarra; baixo; cordofones etc.;
- Armário para guardar e preservar os instrumentos;
- CD's de música;
- DVDs, com concertos ao vivo de grupos;
- Estantes;
- Leitor de vídeo, CD/DVD;
- Aparelhagem Hi-Fi;
- Quadro pautado;
- Projetor de vídeo;
- Instrumentos elétricos ou semiacústicos (Bateria, Baixo, Guitarra, Sintetizador).

7. AVALIAÇÃO

A avaliação deverá ser contínua, baseando-se nos itens seguintes:

- Assiduidade;
- Participação;
- Realização de exercícios;
- Técnica;
- Expressividade;
- Trabalhos realizados (prática de conjunto, atuações públicas, investigação, produção, etc.);
- Observação direta.

8. BIBLIOGRAFIA

- Figueiredo, M. C. (2007). O computador como instrumento musical. São Paulo, Brasil.
- Ministério da Educação (2001). Currículo Nacional do Ensino Básico: Competências Essenciais. Lisboa: Ministério da Educação, Departamento de Educação Básica.
- Roads, C. (1996). The Computer Music Tutorial. London, England: Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Modalidades Artísticas no ensino básico e secundário – Produção Áudio Digital

- Vasconcelos, A. Â. (2006). Orientações Programáticas do Ensino da Música no 1º Ciclo do Ensino Básico. Lisboa: Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica.
- Vieira, G. d. (2010). O Home Studio como ferramenta para o ensino da performance musical. Goiânia, Brasil.