

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES – IARTE
CURSO DE MÚSICA

Flávio Andrade Brasileiro

**A UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS PARA SMARTPHONES NO
APRENDIZADO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS: UMA ANÁLISE
SOBRE O YOUSICIAN**

Uberlândia, Dezembro de 2017.

FLÁVIO ANDRADE BRASILEIRO

**A UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS PARA SMARTPHONES NO
APRENDIZADO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS: UMA ANÁLISE
SOBRE O YOUSICIAN**

Monografia apresentada em cumprimento de avaliação da disciplina Pesquisa em Música 3 - TCC, do Curso de Música - Habilitação em Violão (Licenciatura) da Universidade Federal de Uberlândia, sob a orientação do professor Dr. André Campos Machado.

Uberlândia, Dezembro de 2017.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por me guiar pela trajetória até aqui, me dando saúde e sabedoria suficientes para ultrapassar todas as dificuldades.

Agradeço a minha família por estar presente em todos os momentos da minha graduação me dando a força e a motivação necessária para continuar e não desistir.

Agradeço aos meus pais pela construção do meu caráter, por me ensinarem bons caminhos na minha vida e terem me apoiado sempre me proporcionando condições financeiras e psicológicas que foram fundamentais para minha permanência no curso de Música da UFU.

Também agradeço aos professores Marcelo Cazarotto Brombilla e Sandra Mara Alfonso pela grande contribuição no meu aprendizado e evolução instrumental.

Ao meu Orientador, professor Dr. André Campos Machado, pela grande colaboração intelectual e ajuda prestada neste trabalho e também nas aulas de violão, sempre me orientando com bastante sabedoria.

RESUMO

Atualmente os avanços tecnológicos são um fenômeno que vem transformando os hábitos, criando e possibilitando novas atividades para muitas pessoas em vários lugares do mundo.

As transformações tecnológicas relacionadas ao campo da música estão cada vez mais em evidencia e proporcionam uma série de discussões voltadas para alguns assuntos como o aprendizado musical, composição, prática instrumental, transmissão e veiculação musical entre outros.

Este trabalho teve como objetivo investigar aspectos atrelados ao aprendizado de instrumentos musicais a partir de aplicativos presentes em smartphones. Nesse sentido, a busca é encontrar possíveis maneiras de utilização através de uma maior compreensão de alguns softwares como o Yousician.

Para isso, esta pesquisa necessitou da colaboração de alguns participantes para a utilização do aplicativo trilhando um caminho pelo qual fosse possível extrair informações dessa experiência, apontando suas dificuldades, dúvidas, facilidades, surpresas e resultados.

Os resultados obtidos apontam que os softwares podem ser grandes incentivadores, motivando e proporcionando uma boa experiência de autoaprendizagem para quem utiliza, mas também é possível enxergar a necessidade de um bom direcionamento e moderação por um profissional em alguns pontos para a eficácia de tal prática.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Preços dos equipamentos.	22
Figura 2 - iRig e Amplitube.....	23
Figura 3 - Afinador Guitar Tuna.....	24
Figura 4 - Metrônomo Metronome Beats	24
Figura 5 - Aplicativo Perfect Ear – janela inicial, configurações e treinamento.....	25
Figura 6: Valor de pacotes pagos do aplicativo Yousician.	27
Figura 7: Escolhendo o instrumento.....	28
Figura 8: Mensagem em inglês no aplicativo.....	28
Figura 9: Janela de escolha por estilos musical.....	29
Figura 10: Janela inicial das missões.....	29
Figura 11: Afinador do Aplicativo.	30
Figura 12:Treinamento de acordes, o exemplo de acorde e exercício.....	30
Figura 13:Tempo de prática no aplicativo.....	31
Figura 14:Contatos da rede social.	31

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. O USO DA TECNOLOGIA NA MÚSICA.	11
3. NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO MUSICAL	13
4. TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE INSTRUMENTOS MUSICAIS	16
5. APLICATIVOS DE SMARTPHONES NA EDUCAÇÃO E PRÁTICA MUSICAL	20
6. ANÁLISE DO APLICATIVO YOUSICIAN	27
7. DESCRIÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS	33
7.1. Ferramenta incentivadora/motivadora	33
7.2. Idioma	34
7.3. Afinação	34
7.4. Acordes.....	35
7.5. Postura Orientação.....	36
7.6. Leitura e teoria	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
ANEXO 1 – RELATÓRIOS/ENTREVISTAS	42

1. INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos bem como o seu acesso têm modificado e proporcionado novos hábitos para muitas pessoas, possibilitando inúmeras formas de relações musicais. Os aparelhos eletrônicos presentes no cotidiano atual, contam com vários recursos audiovisuais que ampliam as possibilidades de transmissão musical, em alguns aspectos, por exemplo, no aprendizado instrumental, na composição, divulgação, edição de áudios e partituras.

Nos últimos anos, ampliou-se o acesso a equipamentos eletrônicos como computadores, celulares e os tablets, o mesmo aconteceu com a internet. Desse modo, cria-se um cenário no qual há uma ampla possibilidade de obter conteúdo de forma digital, livros, músicas, partituras, vídeos.

Observa-se que a presença de dispositivos eletrônicos tornou-se um assunto muito presente nos espaços educacionais, bem como a sua experimentação em sala de aula. Nas escolas de música, nos conservatórios¹, por exemplo, tenho observado a presença dos mais variados tipos de aparelhos celulares e tablets em alguns casos pessoas utilizando simultaneamente os dois.

Nos smartphones, cada vez mais são criados aplicativos que buscam atender ou auxiliar os seus usuários em alguma função do dia a dia. São inúmeros aplicativos para as mais distintas atividades como fotografia, gravação de áudio e vídeo, de localização e mapas, de mobilidade urbana, redes sociais, internet banking e também de conteúdo musical.

Diante de tal cenário, se faz necessário compreender os recursos oferecidos por aplicativos musicais em smartphones; bem como identificar possibilidades de aprendizado musical oferecidas por aplicativos musicais, especificamente para violão/guitarra; identificar a abordagem pedagógico/musical inserida no contexto dos aplicativos e estabelecer relações entre o conteúdo presente nos aplicativos com o conteúdo do ensino de instrumento.

Sempre me interessei por conteúdos musicais nos celulares e sempre busquei acessar conteúdo musical neles, seja ouvindo ou pesquisando músicas, vendo vídeos, entre outras atividades e busquei indicar aos alunos. Nesse sentido, algumas questões

¹ O autor trabalha no Conservatório Estadual de Música e Centro Interescolar de Artes Raul Belém em Araguari onde leciona guitarra e violão.

nortearam a pesquisa: é possível aprender música com o conteúdo que determinado aplicativo propõe? Esse contato com dispositivos eletrônicos propicia um caminho que pode levar um estudante de música a um aprendizado ou prática musical significativa? o aplicativo foi criado para a autoaprendizagem? os professores precisam aprender a lidar com esta nova realidade tecnológica a fim de estimular os alunos a estudarem?

Esse tema me desperta muito interesse desde o PIPE (Projeto Integrado de Prática Educativa) realizado no início do curso de graduação em música, por ver como as pessoas estão cada vez mais conectadas aos seus smartphones e outros dispositivos eletrônicos como tablets, ipods, ultrabooks. Isto me fazia pensar de que maneira eu mesmo estava me conectando aos dispositivos e como eu os utilizava para o meu aprendizado musical bem como para o ensino do instrumento. Decidi retomar o assunto procurando entender um pouco mais sobre tecnologias e sua utilização como recurso para ensinar/aprender música, suas contribuições musicais para as pessoas que utilizam ou irão utilizar aplicativos musicais nos smartphones.

Acredito que esse trabalho seja importante pelo fato de que, conhecendo melhor o tema escolhido, será possível trazer algo tão presente no cotidiano para uma problemática musical. Espero que essa pesquisa possa atender as necessidades de professores, alunos e outras pessoas que se interessem por esse assunto, para que possam ter condições de dispor de alguns desses dispositivos como ferramentas para auxiliar em suas práticas futuras.

Para a viabilidade dessa pesquisa foi necessário adequar no número de aplicativos. Foi fundamental decidir trabalhar com apenas um, considerando alguns fatores como o pouco tempo para uma análise profunda de vários softwares e a disponibilidade de pessoas para a utilização dos mesmos, nessas condições seria muito difícil realizar este trabalho.

O aplicativo selecionado para essa pesquisa foi o Yousician, que conheci através de um dos meus alunos de violão, onde em uma das nossas aulas me mostrou um vídeo de apresentação do software. Diante disso, comecei a me interessar sobre esta ferramenta e quis entender um pouco mais sobre os seus recursos, bem como o seu funcionamento. Outro critério utilizado para essa seleção foi através das suas informações apresentadas em buscas na loja Play Store² que informam o grande número de downloads, além de ter boas avaliações realizadas por seus usuários.

² Play Store é uma loja virtual da Google para smartphone que disponibiliza conteúdo digital para os seus usuários como aplicativos, jogos, livros e outros, de forma gratuita ou paga.

O software propõe que o usuário aprenda a tocar violão e guitarra através de exercícios que o instruem de maneira interativa³ à prática de execução musical. Para o seu funcionamento o som do violão é captado pelo microfone do smartphone e orientações surgem assim que uma nota é executada. Existem vídeos com algumas instruções, por exemplo, para a utilização de um afinador digital. Há um tipo de “tablatura interativa”, que leva o praticante às casas que devem ser tocadas no braço do instrumento, indicando o acerto ou o erro daquela nota tocada.

Esta pesquisa consistiu em leituras de artigos, livros, monografias e textos que possuem alguma relação com o tema, buscando coletar dados que possam contribuir para conhecimento do assunto proposto. Em seguida, foi realizada uma análise do aplicativo selecionado por meio de testes na sua plataforma verificando as suas funcionalidades, recursos e possibilidades de utilização.

Foram selecionados colaboradores que utilizaram o aplicativo em alguns momentos de aulas ou dentro de suas disponibilidades para observações e reflexões a cerca de questões pedagógico/musicais. Os colaboradores desse trabalho foram pessoas que tinham ou não um contato inicial com o instrumento, como por exemplo, alunos egressos do curso superior de música da Universidade Federal de Uberlândia e estudantes de outras áreas. Eles foram orientados sobre como prosseguir através de um roteiro com os seguintes tópicos: o aplicativo é uma ferramenta incentivadora/motivadora? O fato do aplicativo estar em inglês prejudicou o seu entendimento? Assuntos como afinação, execução de acordes, leitura e teoria musical bem como a postura ideal para a prática instrumental são importantes?

Dessa maneira foi possível analisar essa experiência com o intuito de entender como essa prática funcionou e pode funcionar, o desenvolvimento que é obtido pelos alunos com tal utilização, com isso descobrir quais são os efeitos que essa prática pode trazer na aula de instrumento, se o seu uso é significativo no sentido de aprimorar os resultados da aula que é o aprendizado e a transmissão do conhecimento musical. Também verificar se for o caso, se o aplicativo é capaz de gerar mais desconforto e problemas dentro desse contexto educacional.

Nesse sentido, este trabalho visa estabelecer uma discussão sobre a utilização de equipamentos eletrônicos no aprendizado musical, ou seja, tecnologias que auxiliem, ou que participem dessa prática. Nesse caso, trata-se de uma análise de aplicativos de

³ Interativa e interatividade sugerem um fenômeno presente quando há uma transmissão mútua entre objetos e ambos têm influências entre si.

música em smartphones que contribuem de alguma maneira para o aprendizado do violão, especificamente do Yousician.

Este trabalho está dividido em capítulos que apresentam os seguintes assuntos: o uso da tecnologia na música, novas tecnologias na educação musical, tecnologias no processo de ensino e aprendizagem de instrumentos musicais, aplicativos de smartphones na educação e prática musical, baseado nos autores: Duarte (2014), Galizia (2009), Gohn (2002), Mota (2013), Pinto (1978), Scotti (2011). Em seguida, é feita uma análise do aplicativo Yousician, mostrando sua funcionalidade e seus recursos. No momento seguinte são apresentados os resultados e as experiências de utilização do software. A última parte envolve a conclusão e reflexões sobre respostas obtidas na pesquisa e as suas contribuições para a educação musical.

2. O USO DA TECNOLOGIA NA MÚSICA.

Quando o assunto é tecnologia especificamente se tratando na música, podemos pensar em alguns acontecimentos e grandes conquistas no âmbito musical de modo geral. Tecnologias são implantadas na música nos mais variados contextos com o passar dos anos, nesse sentido podemos salientar, por exemplo, a evolução dos instrumentos, a produção e os avanços de registros sonoros, e conseqüentemente a transformação no fazer e ouvir música.

Voltando no tempo e analisando as práticas musicais do passado, é possível dentre elas, destacar fatores muito importantes na música como a execução musical relacionada à sua apreciação. Anterior à criação da gravação ou do registro sonoro, para se ouvir música, apreciar uma peça de determinado compositor era necessário que o ouvinte estivesse no local onde a música estava sendo executada, ou conhecer sobre música e tocar instrumentos musicais para executá-la.

No século XX, a música de modo geral avança e se transforma em vários aspectos, novos recursos são implantados, os instrumentos evoluíram, novos instrumentos são criados, a produção e o aprendizado musical também se transformam muito a partir do momento que se torna possível ter registros sonoros, nesse sentido, para Gohn (2002)

O que inicialmente possibilitou a um aluno ter acesso à exemplos musicais diversos foi a conquista do registro sonoro, representada pelo surgimento do fonógrafo. O registro do som deu uma nova condição à música, em que os estudiosos e aprendizes puderam entrar em contato com obras que jamais poderiam ouvir presencialmente, no momento real da produção musical. Neste sentido, a contribuição para a aprendizagem musical é inegável e marca o início de uma reformulação que ampliou os processos de autoaprendizagem. (GOHN, 2002, p.2).

O registro sonoro foi um processo muito importante, talvez um dos avanços tecnológicos mais significativos na música de modo geral. Poder ouvir músicas em diferentes lugares e momentos no tempo transformou a música como um todo, possibilitando uma relação mais próxima do ouvinte com a obra, uma vez que ele não necessita mais estar presente em uma sala de concerto para apreciar as músicas de seu interesse. Este novo paradigma possibilitou novas abordagens na produção e educação musical.

Se tratando de avanços nos instrumentos musicais, é possível dizer que os recursos aumentam com o surgimento de novos instrumentos, que são novas tecnologias, mas também, em alguns casos, aprimoram experiências disponíveis em alguns. O surgimento do piano foi um grande avanço tecnológico naquele período histórico/musical, as possibilidades musicais que surgem à partir dele proporcionaram, por exemplo, novas linhas composicionais, interpretativas. Se analisarmos os primeiros instrumentos de cordas dedilhadas como vihuelas, alaúdes e posteriormente o violão, encontraremos grandes diferenças se comparados aos violões atuais, verificando suas possibilidades, como a projeção sonora, construção, acabamento, afinação, ergonomia, entre outros. Os violões atualmente têm uma capacidade sonora muito maior comparada aos seus antecessores, possuindo em alguns modelos, recursos eletrônicos sofisticados como, captadores e afinadores eletrônicos, a sua construção vem possibilitando cada vez mais uma melhor experiência de performance musical.

Nesse sentido, se faz significativo salientar um trajeto pelo qual a evolução do violão resultou também na criação de um instrumento bastante conhecido e utilizado, a guitarra elétrica. Sua eletrificação ampliou a capacidade de projeção sonora em relação ao seu antecessor, abrindo um novo leque timbrístico, que é muito explorado nos diversos estilos musicais que a utilizam, possibilitando suporte para novos caminhos composicionais e interpretativos. Para Gohn (2002, p.3) “a amplificação possível com o uso da eletricidade e os equipamentos de reprodução sonora progressivamente menores e mais leves foram responsáveis pela ampla difusão musical que gerou uma notável democratização da música no decorrer do século XX”.

A amplificação e reprodução de músicas mecânicas foram elementos que contribuíram na música de modo que trouxeram uma extensa gama de possibilidades, nas quais, os músicos tiveram uma experiência musical e interação com sons e timbres que até então não era possível. Além disso, a presença destes recursos em aulas de música proporcionou uma experiência de aprendizado musical, por exemplo, é possível que o aluno e o professor utilizem audições auxiliando o estudo.

Nota-se que a música tem se transformado em vários aspectos, entre eles, no âmbito tecnológico. Essas transformações resultam em diferentes formas de relações e experiências musicais. Nesse sentido, se faz necessário refletir sobre as tecnologias que podem ser ou são utilizadas para que as pessoas aprendam e/ou ensinem música.

3. NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO MUSICAL

Atualmente novas tecnologias surgem em diferentes campos científicos, algo que não é diferente quando direcionamos o foco para o âmbito educacional, e nesse caso especificamente para a educação musical. É possível a partir desse ponto, fazer algumas reflexões sobre novos hábitos das pessoas que envolvam alguma tecnologia eletrônica e as práticas de aprendizado musical que resultam deles.

A vida na sociedade atual tem cada vez mais hábitos que são diretamente relacionados aos aparelhos eletrônicos. Nota-se a presença quase inseparável desses equipamentos no dia a dia de algumas pessoas, em casa, no trabalho, nas escolas, para o lazer e entretenimento. No que diz respeito ao fazer musical de modo geral, estabelecendo relações entre os avanços tecnológicos e a sua influência no comportamento das pessoas, Scotti (2011) menciona que:

Os avanços tecnológicos estão alterando as formas das pessoas se relacionarem e vivenciarem a música. É comum perceber no dia-a-dia, pessoas ouvindo música com seus fones de ouvido, ou gravando ou tirando uma foto em um mesmo aparelho de telefone celular. Encontra-se na rede e à disposição das pessoas, um universo musical constituído de músicas de diferentes formas, épocas e estilos. Nesse contexto, as pessoas usam a Internet, se relacionam e decidem por querer ouvir e/ou produzir, divulgar músicas, e/ou apreender/transmitir material musical disponibilizado por esse meio. (SCOTTI, 2011, p. 11)

Nesse sentido, há então a possibilidade de que estes acessórios participem da vida educacional de professores e estudantes de música em algum momento. Esse contato com dispositivos eletrônicos propicia um caminho que pode levar um estudante de música a um aprendizado ou prática musical significativa?

Podemos observar que nos últimos anos as salas de aula foram ganhando novos equipamentos ou aprimoramentos nos que já existiam, como por exemplo, aparelhos de som, televisores, computadores, projetores, tablets e celulares. Em aulas de música também é possível notar a presença de DAW's, ou seja, estações de trabalho para gravações de áudio, edições de partituras, utilização de instrumentos virtuais e efeitos digitais. Isso permitiu, por exemplo, novos recursos pedagógicos como a utilização de playbacks para o estudo de instrumentos musicais, recurso este que além de facilitar o aprendizado propicia ao aprendiz uma prática de conjunto mesmo antes do contato com outros músicos. Segundo Galizia (2009),

Além de permitir o consumo de muita música, esses mesmos avanços tecnológicos também permitem que se produza muita música. Atualmente, as crianças e jovens têm acesso a softwares capazes de gravar performances musicais com a mesma qualidade de um estúdio profissional, além de ferramentas e instrumentos virtuais que igualmente lhes permitem recriar a execução de uma banda inteira com apenas uma pessoa. Tudo isso em sua própria casa, a um custo quase zero de produção. (GALIZIA, 2009, p. 80)

Desse modo, podemos dizer que a prática musical mudou com a inserção desses recursos digitais, propondo novas possibilidades de aprendizado musical. Softwares são capazes de trazer novas experiências aos estudantes de música como a gravação de suas performances ou de outros colegas. Também abrem caminho para a utilização de instrumentos virtuais com a opção de trabalhar com timbres diferentes, desenvolver a criação musical e gravações. Galizia (2009) fala que:

Podemos pensar que a gravação, produção e distribuição musicais também podem ser consideradas maneiras de se lidar com música, direta ou indiretamente, mas que poderiam ser levadas em consideração no ensino escolar de música, já que estão presentes no cotidiano musical dos alunos. Em outras palavras, o ensino de música hoje pode ser pensado em função de novas tecnologias, porém não as utilizando somente como ferramentas pedagógicas pelo professor ou auxílio para a prática musical dos alunos, mas também como um conteúdo a ser trabalhado em sala. As tecnologias e a música, nessa visão, não poderiam ser dissociadas. (GALIZIA, 2009, p. 81).

Partindo deste ponto de vista, seria muito importante que as escolas se adequassem às questões relacionadas aos avanços tecnológicos e tecnologia de modo que sejam assuntos nas aulas em algum momento, sendo um conteúdo que contribua de alguma maneira para a transmissão do conhecimento. Mas também é necessário refletir que o uso da tecnologia em si não deve ultrapassar ou substituir etapas de determinado aprendizado, ou seja, um estudante de música deve ter consciência de que os conteúdos relacionados ao aprendizado musical são fundamentais, que o aprendizado é algo gradativo e que não é a única ferramenta metodológica para tal.

Além disso, o acesso à tecnologia não é uma realidade equivalente para todas as escolas e estudantes no mundo. É importante pensar que há então um descompasso tecnológico nas escolas brasileiras, elas não caminham de maneira conjunta, há um problema de raízes econômica e social bastante presente neste contexto. Enquanto algumas escolas possuem vários recursos avançados como computadores de última geração, projetores, quadros interativos, câmeras, outras ainda sofrem com questões de

infraestrutura, não possuem verba suficiente para manter as despesas e contam com uma série de outros problemas de ordem social que são prioridades que antecede qualquer outros recursos tecnológicos eletrônicos.

É importante ressaltar que as tecnologias não são necessariamente garantia de um melhor aproveitamento em aulas, elas são ferramentas que podem ser bem ou mal utilizadas, tanto por parte dos educadores como pelos estudantes. O celular, por exemplo, pode dispersar os alunos se for utilizado para atividades que não fazem parte do contexto da aula, como visitar redes sociais. Por outro lado, pode auxiliar esses alunos quando usam os aparelhos, para a utilização de metrônomos, afinadores, para fazer buscas na internet sobre determinado compositor ou obra.

4. TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE INSTRUMENTOS MUSICAIS

É possível observar a presença de algumas tecnologias participando em momentos do processo de aprendizagem de instrumentos musicais e elas gradativamente vão sendo utilizadas no dia a dia trazendo recursos que podem ou não contribuir para um aprendizado eficaz. Para Scotti (2011),

Na medida em que se verifica que a sociedade contemporânea, nas últimas décadas está modificando os modos da escuta musical, da produção e difusão do conhecimento, avalia-se que a educação musical pode se desenvolver com o uso de tecnologias no ciberespaço. As comunidades virtuais com os recursos e materiais disponíveis na rede podem ter grande significado para a prática e aprendizagem de música nos dias atuais. (SCOTTI, 2011, p. 40)

Desse modo, podemos destacar dentre algumas plataformas presentes atualmente o violão.org que é um site na web que pode auxiliar no aprendizado do violão, ele é uma comunidade virtual em formato de fórum na qual as pessoas podem discutir questões atribuídas ao violão de modo de geral, como a história do violão, lutheria, repertório, vídeos, livros e partituras. Scotti (2011) mostra que,

Esse é um dos maiores fóruns de violão clássico em língua portuguesa e atualmente conta com 5.612 membros cadastrados e 143.941 mensagens postadas até março de 2011. Entre seus membros encontram-se violonistas reconhecidos, luthiers de âmbito nacional, alunos, professores, profissionais de outras áreas ou simplesmente amantes de violão. (SCOTTI, 2011, p.48).

Há um número crescente de pessoas procurando informações sobre música na internet, desse modo, novos sites vão surgindo para disponibilizar conteúdo e até mesmo conseguir monetizar de algum modo por estes serviços.

Isso se dá pelo fato de que os computadores e celulares passaram por uma popularização considerável nos últimos anos. Nesse sentido, Scotti (2011) menciona que,

A popularização dos computadores e as facilidades de acesso a informações diversas causaram uma ruptura na ordem da produção e distribuição musical. A praticidade de manuseio das diversas ferramentas de manipulação sonora gerou, cada vez mais, novas

formas musicais tanto com relação às modificações timbrísticas, nas produções, como nas criações musicais em si. Ainda, muitos músicos tiveram que se adaptar para as novas modalidades de distribuição da música, ao ponto de diversas bandas passarem a distribuírem suas músicas apenas pela Internet ao seu público consumidor. (SCOTTI, 2011, p. 30).

É importante pensarmos sobre as transformações resultantes do avanço tecnológico e suas contribuições em diferentes campos musicais, consequentemente, o impacto na produção musical e no aprendizado de instrumentos musicais.

Uma tecnologia muito utilizada no aprendizado da guitarra elétrica, por exemplo, foram vídeo-aulas, comercializadas há alguns anos em formatos de fitas VHS, com altíssimo custo e de difícil acesso para a maioria dos estudantes. Hoje em dia, têm-se a possibilidade de acessar aulas de vários instrumentos em alguns sítios como o Youtube e Vimeo, e lá encontrar até algumas das antigas aulas presentes nas fitas, apenas utilizando um computador ou um smartphone.

O acesso a ferramentas como os *playbacks* se tornou muito mais fácil, não é necessariamente preciso procurar estúdios de gravação para se produzir ou criar uma trilha. Atualmente existem algumas ferramentas que auxiliam neste processo, sítios como o Guitar Backing Tracks disponibilizam faixas de áudio de músicas conhecidas de diferentes estilos musicais, especificamente para a guitarra elétrica.

Outra opção bastante útil é o Band-in-a-Box que é um software que dá ao usuário alguns recursos para a criação de playbacks. Neste programa, existe a opção de definir qual o estilo musical, adicionar acordes e suas tensões em progressões harmônicas, transpor tonalidades, possibilitando ao instrumentista a prática musical com acompanhamento de uma banda “virtual”.

Se tratando especificamente do aprendizado da guitarra elétrica existem softwares como Guitar Pro, que através da criação ou edição de tablaturas e partituras para guitarra permitem também formas de prática instrumental. Além disso, o programa dá a possibilidade de edição dos arquivos, escolher instrumentos virtuais, por exemplo, contrabaixo, bateria, tendo a possibilidade de ouvir e exportar o áudio desse material com uma qualidade relativamente boa, dependendo é claro, da qualidade do instrumento virtual utilizado. É uma ferramenta que é bastante utilizada também como um playback de auxílio durante o estudo da guitarra.

Os jogos musicais são outra proposta que têm despertado muito interesse das pessoas que estudam música ou não. O Guitar Hero, por exemplo, propõe uma

experiência musical muito significativa para o aprendizado da guitarra através do seu *joystick* ou da guitarra própria do jogo. Essa prática tem influenciado muitos jogadores em vários lugares do mundo, mostrando músicas conhecidas do repertório da guitarra elétrica. Mota (2013) relata,

Observei que o jogo promove a execução da guitarra, mesmo não sendo uma guitarra real, e seus usuários acabam se sentindo um guitarrista por experimentarem a sensação de tocar um instrumento. Diante disso, passei a verificar que cada vez mais, o ‘Guitar Hero’ exigia dos seus usuários atenção e esforço para jogar e, conseqüentemente, acompanhar as músicas na tela da TV. Dessa forma, detectei que o ‘Guitar Hero’ não era apenas um jogo com a finalidade de entretenimento, mas também poderia ser utilizado como um meio de aprendizagem musical. Assim, visualizei que poderia inserir o jogo nas minhas aulas de guitarra. (MOTA, 2013, p.10).

O fato de que as pessoas ao jogarem começam a se sentir um guitarrista ou realmente passam a se interessar pelo instrumento é algo que leva a um possível aprendizado real do instrumento. Nesse sentido, o Rocksmith é outro jogo que também tem gerado essa curiosidade pela guitarra, principalmente por utilizar uma guitarra real e não uma simulação do instrumento como o Guitar Hero. Segundo Mota (2016),

No jogo Rocksmith, a possibilidade de manipulação e escolhas das músicas é bem vista pelos participantes, pois isso faz com que eles criem suas próprias formas de tocar a guitarra, além de permitir a tomada de decisões sobre caminhos a seguir na aprendizagem do instrumento. Essa independência sobre poder escolher o que jogar e quando jogar é um diferencial que poderia estar presente nas aulas tradicionais de guitarra, pois a interação entre o conteúdo proposto pelo professor e as sugestões dos alunos poderiam contribuir para o crescimento de possibilidades nas aulas desse instrumento. (MOTA, 2016, p.76).

Nesse caso, poder escolher o nível de dificuldade, delimitar determinado trecho para aprimorar uma frase são elementos que levam a experiência musical por meio do jogo para um nível bastante significativo, de modo que estimula o jogador a refletir sobre como melhorar em determinado trecho. Para Mota

Era preciso entender o modo com que o jogo organiza as suas próprias funções e, também, como aprender a tocar guitarra jogando o jogo. Muitas vezes, quando os jogadores de jogos de videogame iniciam um jogo, eles encontram desafios para serem solucionados, pois os jogos oferecem esse tipo de tarefa” (MOTA, 2016, p. 74).

Os exemplos de jogos citados têm criado um caminho que leva o jogador a estudar o instrumento, por outro lado, também faz com que alguns estudantes de guitarra talvez se interessem pelo jogo, complementando assim o aprendizado. É possível ver alunos de guitarra contando que iniciaram seus estudos ou procuraram escolas de músicas por terem tido esse contato com algum jogo musical.

Além dos videogames, outras ferramentas do cotidiano como os smartphones também têm cada vez mais atraído pessoas que buscam conteúdos atrelados à música no geral. Dessa forma se faz necessária uma reflexão sobre esse assunto, bem como as suas possíveis formas de utilização, trazendo à tona uma discussão sobre suas aplicações para o campo da educação musical.

5. APLICATIVOS DE SMARTPHONES NA EDUCAÇÃO E PRÁTICA MUSICAL

Os aparelhos celulares surgiram na década de 1980 do século XX como uma ferramenta que possibilitava a comunicação móvel, o que caracterizava uma grande evolução na forma de se comunicar. Esses dispositivos eletrônicos foram adquirindo novos recursos com o passar do tempo, permitindo a realização de tarefas mais complexas do que a proposta inicial de comunicação telefônica.

Recentemente, o termo *Smartphone* passou a ser utilizado para esses celulares multitarefas, pelo fato possuírem um sistema operacional e desempenho similares aos vistos nos computadores convencionais. Estes aparelhos normalmente contam com uma considerável capacidade de armazenamento e processamento de dados, possibilitando a realização de funções como fotografar, gravar e reproduzir áudio e vídeo bem como acessar a internet.

Atualmente com uma popularização considerável dos smartphones no cotidiano de muitas pessoas é possível notar uma ampliação no compartilhamento de informações. Têm-se acesso a praticamente tudo que nos interessa em tempo real, por exemplo, a rapidez da transferência de uma mensagem entre duas pessoas em locais distantes pode se dizer que é instantânea.

Nos últimos anos a relação com a música mudou consideravelmente com os recursos oferecidos pelos *smartphones*. Duarte (2014, p. 12) aponta que “Smartphones trazem consigo ferramentas multimídia que elevam o nível de consumo e a interação com conteúdos musicais por parte de seus usuários, tudo isso podendo caber dentro do bolso.” Com isso, atividades como acessar e compartilhar livros, partituras, gravações se torna algo mais acessível. É necessário refletir sobre questões atreladas ao fazer musical de modo geral, mais especificamente que contribuam para o aprendizado instrumental.

Os Smartphones e os Tablets oferecem vários recursos multimídia de modo que aproximam a relação de seus usuários com a música. Suas funções como gravar, reproduzir e até mesmo tocar instrumentos virtuais, permitem aos estudantes de música oportunidades de aprendizado muito significativas, Duarte (2014, p.13) menciona que “o aprendizado não é restrito às dependências da escola, tampouco da sala de aula. O professor tem o dever de incentivar o aprendizado em outras situações e ambientes e utilizando-se de diferentes ferramentas”.

Considerando tal afirmação, há então, um novo paradigma no contexto educacional diante da presença dos celulares e outros aparelhos eletrônicos em salas de aula. Duarte (2014, p.24) fala que “uma das vantagens do uso de dispositivos móveis na educação é a possibilidade de aprender em qualquer lugar e a qualquer momento”. Porém, a maneira com que os educadores direcionam os estudantes para a utilização de funções dos aparelhos se torna uma tarefa bastante complexa.

Para Duarte (2014, p. 12) “Eles podem ser ferramentas incrivelmente versáteis no ensino, tanto em sala de aula quanto no estudo diário e na preparação e organização das aulas pelo professor. No entanto é preciso também enxergar o caso por diferentes perspectivas.”. Nesse caso, é importante considerar que aparelhos eletrônicos também podem ser prejudiciais em experiências educacionais, por exemplo, é possível que os alunos fiquem dispersos em meio à utilização de celulares em contextos de sala de aula. Como controlar o conteúdo que está sendo transmitido ali com tantas possibilidades ou distrações? Nesse sentido, estruturar aulas que tenham a participação desses equipamentos necessita de um pouco de cuidado além de grande conhecimento dos mesmos para que seja possível estabelecer uma experiência de aprendizagem musical significativa.

Duarte (2014, p.50) fala que “essas novas ferramentas podem ser úteis na educação musical, porém seu uso deve ser aplicado em situações específicas e não devem substituir as aulas de música tradicionais”. Apesar de todo o avanço tecnológico, os aplicativos não são autossuficientes a ponto de abrir mão de um professor, orientador, tutor, etc. É preciso, que num primeiro momento o estudante tenha um direcionamento adequado que oriente os seus estudos e experiências musicais com determinados aplicativos. No primeiro contato com o instrumento é preciso que haja um direcionamento para o estudante em aspectos ligados à construção da técnica, bem como a coordenação motora, postura adequada no instrumento, produção do som, etc.

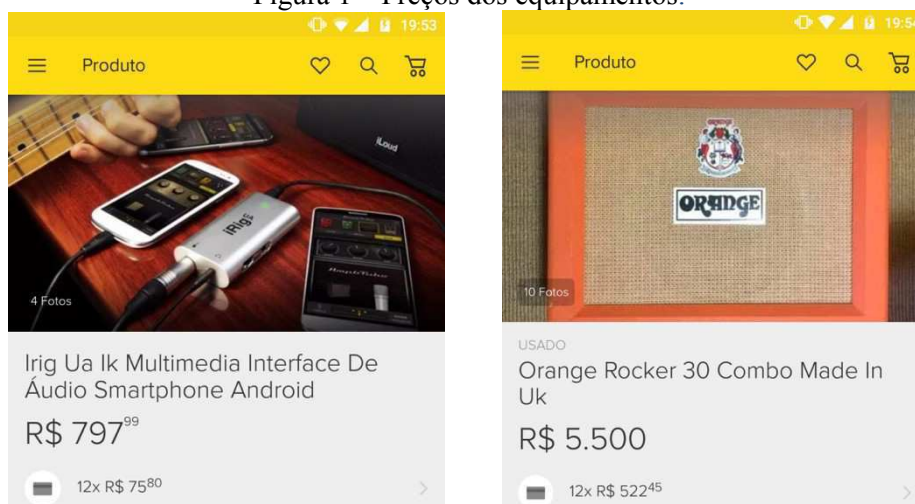
Para Duarte (2014) um fator prejudicial para a utilização de alguns dispositivos eletrônicos é em alguns casos o seu custo elevado.

A questão do valor do aparelho e dos aplicativos é um ponto que pode ser considerado muito negativo. A abrangência poderia ser maior caso essas ferramentas fossem de baixo custo e se os aplicativos fossem gratuitos, mas a realidade é que há um custo que não é baixo e que deve ser levado em consideração (Duarte 2014, p. 29).

Considerando tal afirmação, é muito importante pensarmos que quando se trata de smartphones e tecnologia de modo geral, estamos falando de um público ainda muito restrito que possui acesso aos aparelhos. Muitos dispositivos e softwares ainda são muito caros e/ou sua utilização é em alguns casos não disponibilizada de forma gratuita, ou seja, dependendo do software terá que pagar para ter acesso ao conteúdo.

Por outro lado, se compararmos o preço de equipamentos reais às suas respectivas simulações na versão digital, percebe-se que existe uma diferença muito grande no valor, o que poderia justificar a aquisição dos aplicativos. Analisando, por exemplo, no campo da guitarra elétrica, os valores dos produtos como pedais de marcas como Boss, Dunlop, Ibanez, e amplificadores como Marshall e Orange, são absurdamente altos no Brasil.

Figura 1 – Preços dos equipamentos.



Fonte: Mercado Livre. Acesso em: 08 nov. 2017.

Já as suas simulações, disponíveis em alguns aplicativos, por exemplo, iRig e Amplitude, possuem um preço muito inferior, proporcionando para muitos músicos contato com recursos, sonoridades e combinações de timbres e efeitos.

Esta grande discrepância entre os preços dos equipamentos e suas simulações de certo modo faz com que seja viável a sua aquisição. Os aplicativos possuem vários recursos de edição, de escolha de equipamentos digitais além das suas inúmeras combinações. Softwares como o Amplitude e o iRig possibilitam ao usuário escolher diferentes caixas e cabeçotes para guitarra, microfones, pedais de efeitos, de maneira que propicia uma experiência bastante significativa com esses recursos. É preciso ressaltar que a qualidade de som produzida é digital e não é a mesma de seus

respectivos aparelhos na versão analógica, fato que não compromete a prática com eles. Atualmente muitas pessoas têm utilizado esses recursos em apresentações, ensaios, estúdios, levando em consideração o custo benefício proporcionado por eles.

Figura 2 - iRig e Amplitube



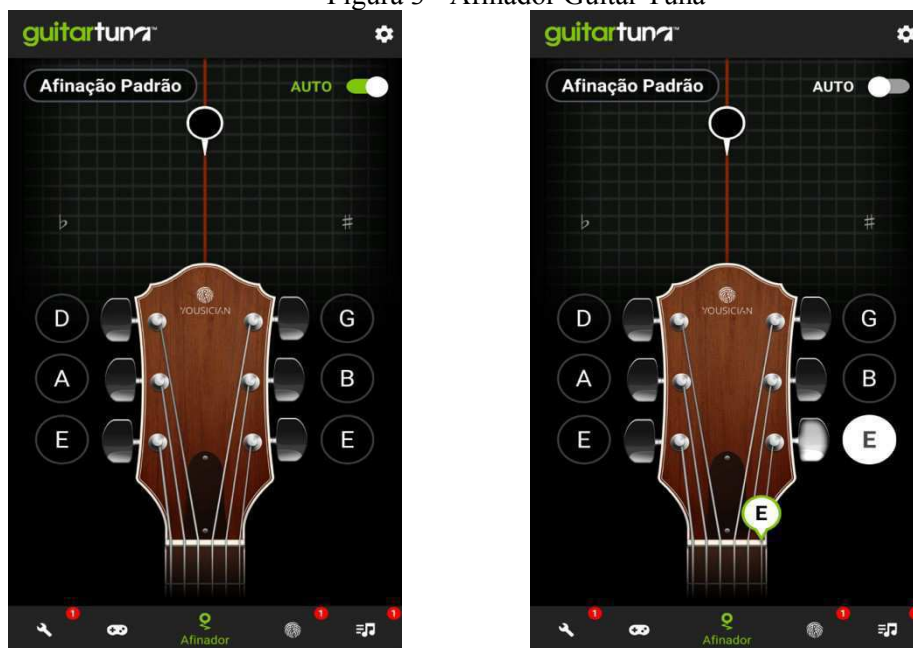
Fonte: Play Store. Acesso em: 08 nov. 2017.

Aplicativos de smartphones cada vez mais vêm fazendo parte do aprendizado musical, principalmente em aulas de instrumentos musicais. Esses programas em alguns casos possuem recursos que eram realizados anteriormente em outros equipamentos utilizados pelos músicos, por exemplo, afinadores, gravadores, metrônomos, entre outros, sendo agora possível acessar todos através da versão digital em um único aparelho.

Alguns afinadores como o Guitar Tuna⁴, oferecem uma precisão muito boa na afinação do violão, além de ser uma ferramenta que pode auxiliar no aprendizado dessa tarefa ao estudante. O afinador conta com uma representação interativa do instrumento na tela do smartphone que mostra as tarraxas. Quando alguma corda do violão é tocada, a respectiva tarraxa que deve ser girada fica acessa na imagem orientando a pessoa ao afinar. Normalmente alunos iniciantes têm um pouco de dificuldade para localizar qual a tarraxa correta para ajustar determinada corda.

⁴Disponível em <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ovelin.guitartuna>>, acesso em: 05, Nov. 2017

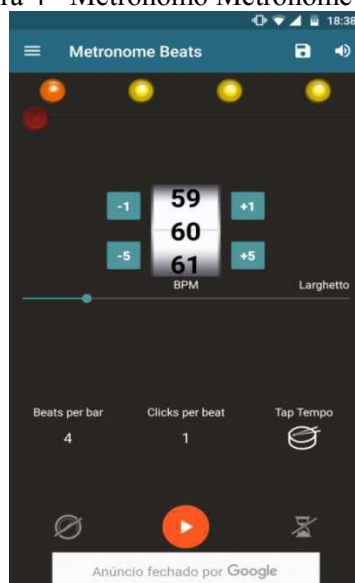
Figura 3 - Afinador Guitar Tuna



Fonte: Play Store. Acesso em: 08 nov. 2017.

O Metronome Beats⁵ é metrônomo que oferece inúmeros recursos, por exemplo, diferentes timbres para a marcação dos tempos, escolha das fórmulas de compasso, além da função *tap tempo* que você pode escolher o andamento do aplicativo tocando na tela do aparelho o tempo desejado, ou seja, é possível escolher precisamente o andamento viável para determinada fase do estudo ou treinamento de uma música do repertório.

Figura 4 - Metrônomo Metronome Beats

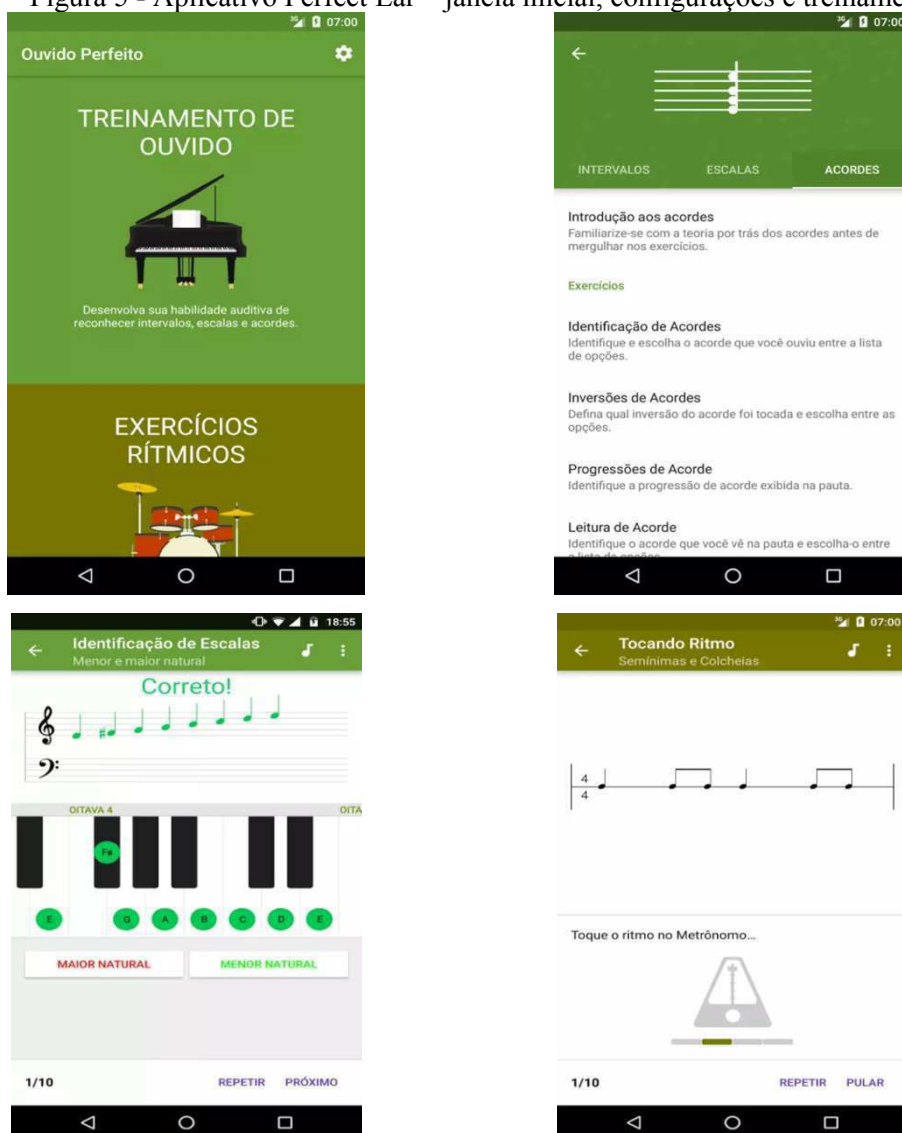


Fonte: Play Store. Acesso em: 08 nov. 2017.

⁵Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.andymstone.metronome>>, acesso em: 05, nov. 2017.

Além dessas alternativas de aplicativos que substituem outros equipamentos que já eram utilizados existem outras que podem ser muito úteis como os programas de treinamento auditivo, os jogos musicais, entre outros. O aplicativo Perfect Ear⁶ oferece para o seu usuário exercícios para o treinamento de intervalos, escalas, acordes, ditados melódicos, solfejos e um dicionário de escalas. Esse software pode ser uma ferramenta de suporte, por exemplo, para as aulas de percepção musical, auxiliando o estudante que busca material para aperfeiçoar suas capacidades auditivas.

Figura 5 - Aplicativo Perfect Ear – janela inicial, configurações e treinamento.



Fonte: Play Store. Acesso em: 08 nov. 2017.

⁶ Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evilduck.musiciankit>>, acesso em: 05, nov. 2017

Também é possível destacar outra possibilidade dentro de aplicativos, como por exemplo, o acesso às redes sociais como o Instagram e Facebook. Nessas plataformas digitais as pessoas publicam fotos e vídeos mostrando o seu cotidiano, músicos de vários estilos ou gêneros postam vídeos tocando, dando pequenas aulas e dicas, mostrando o equipamento musical, bem como trechos dos shows, etc. Além disso, marcas fabricantes de instrumentos, equipamentos musicais e aplicativos como Fender, Gibson e Marshall também estão presentes, mostrando as suas novidades, apresentando novos produtos, suas atividades em feiras de música e vídeos de testes. Nesse sentido, a rede social tem um papel muito importante, proporcionando para algumas pessoas uma possibilidade de acesso a algumas informações e elementos que fazem parte do meio musical, podendo conhecer instrumentos, músicos e repertório.

É interessante perceber todas essas ferramentas dentro de um único aparelho, a praticidade de ter esse conjunto de funções e não ter que transportar vários equipamentos se torna algo muito viável.

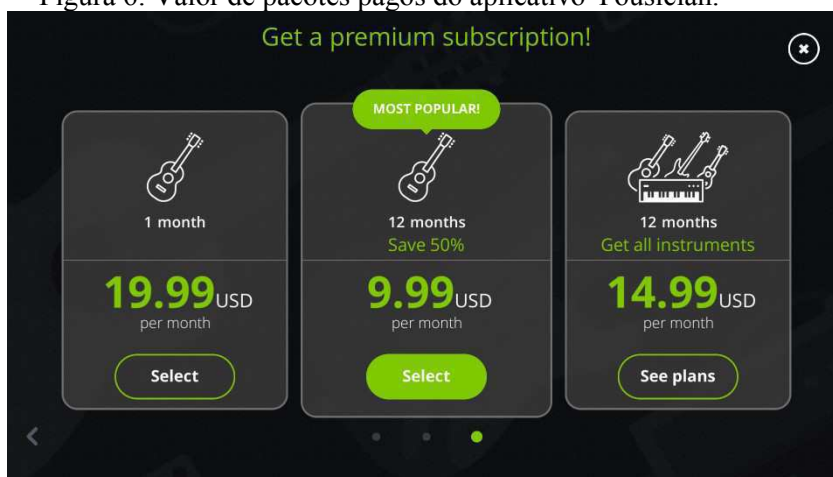
Considerando este contexto de um universo de aplicativos relacionados à música também é preciso direcionar a reflexão para os que têm os que propõem especificamente o aprendizado de determinado instrumento, como por exemplo, o Yousician que será analisado no próximo capítulo.

6. ANÁLISE DO APLICATIVO YOUSICIAN

O Yousician⁷ é um aplicativo para smartphones desenvolvido com a finalidade de que os seus usuários possam aprender a tocar instrumentos musicais como violão e guitarra a partir de exercícios e explicações que o condicionam a tal prática.

Esse programa pode ser utilizado na versão gratuita ou em uma versão Premium, o que normalmente acontece com vários outros bons softwares existentes no mercado atual. Normalmente bons aplicativos são pagos, seus desenvolvedores não disponibilizam todo o seu conteúdo gratuitamente, é uma maneira de que eles tenham algum retorno financeiro com os seus produtos.

Figura 6: Valor de pacotes pagos do aplicativo Yousician.



Fonte: Play Store. Acesso em: 12 nov. 2017.

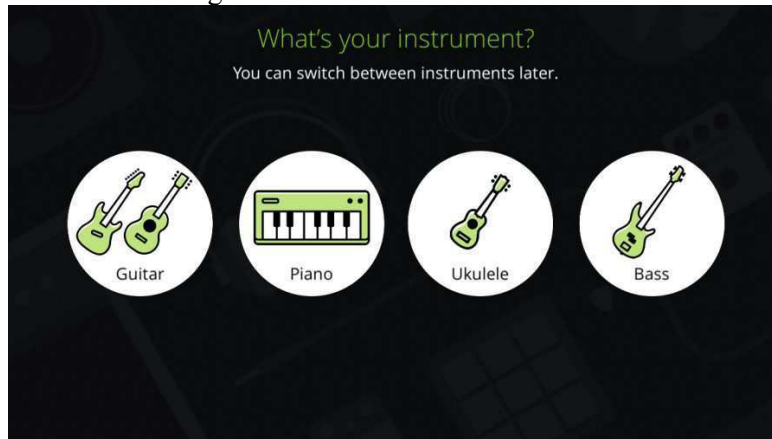
O aplicativo funciona sem nenhum cabo de conexão, você precisa apenas estar com o seu instrumento, smartphone ou tablet conectado à internet. Quando o usuário toca, o som é captado pelo microfone do aparelho, o programa reconhece e verifica se você está cumprindo as missões⁸.

As informações aparecem de forma gradativa na tela do aparelho, com orientações para as missões que serão executadas ali. Inicialmente você escolhe uma das opções de instrumentos para praticar, podendo escolher entre violão, guitarra, ukulele e contrabaixo.

⁷ Disponível em: < <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yousician.yousician> >, acesso em: 06, nov. 2017

⁸ O termo missão ou missões é muito utilizado em jogos para representar as tarefas que devem ser cumpridas em determinado nível ou fase do jogo.

Figura 7: Escolhendo o instrumento.

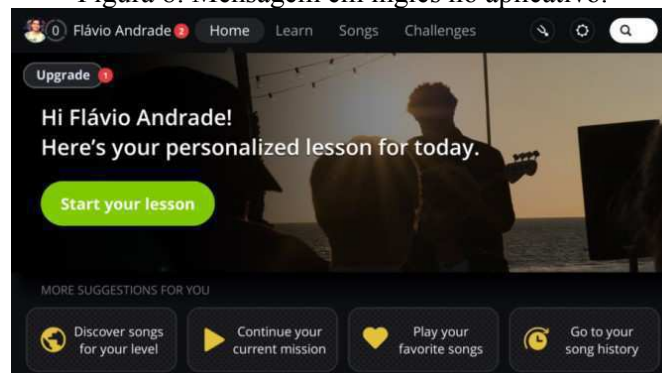


Fonte: Play Store. Acesso em: 12 nov. 2017.

A opção escolhida para esta análise foi a que é destinada a prática do violão, que no aplicativo é descrita como “Guitar”. Vale ressaltar que dentro desta opção temos como alterar entre violão e guitarra elétrica.

O aplicativo não possui a opção de alteração de idioma e sendo disponível apenas em inglês. O que é de certo modo algo que dificulta a experiência com o aplicativo para muitas pessoas, nem todo mundo fala ou lê inglês fluentemente para entender todas as informações ali presentes. Isso era muito comum em jogos de videogames em anos anteriores, os jogos tinham fabricação fora do Brasil e não tinham opções de idiomas, sempre eram em inglês ou até mesmo em japonês devido aos seus desenvolvedores. Atualmente algumas plataformas disponibilizam a versão em português dos jogos ou a opção de alteração de idioma. Isso também ocorre em alguns softwares de computadores que são apenas em inglês como alguns softwares de gravação, e de estúdio.

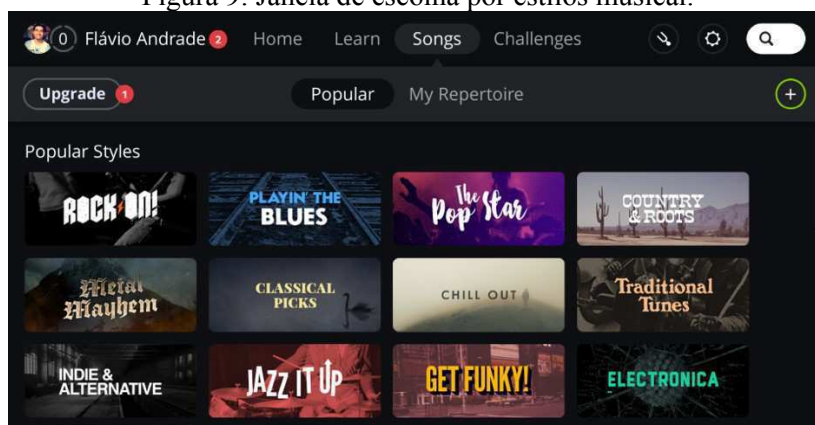
Figura 8: Mensagem em inglês no aplicativo.



Fonte: Captura de tela no aplicativo. Acesso em: 12 nov. 2017.

O programa conta com a possibilidade de filtrar o treinamento escolhendo entre diferentes estilos musicais, por exemplo, Blues, Country, Jazz, Rock n' Roll. Desse modo, pode proporcionar uma experiência ainda mais significativa para quem vai praticar, trazendo um repertório que seja mais adequado ao seu gosto musical.

Figura 9: Janela de escolha por estilos musical.



Fonte: Captura de tela no aplicativo. Acesso em: 12 nov. 2017.

Após escolher qualquer um dos estilos, o programa direciona o conteúdo para as suas missões. Em seguida, o aplicativo apresenta alguns vídeos de demonstração de como você deve fazer ou executar as músicas ou exercícios. Essas orientações sempre aparecem antecedendo as missões.

Figura 10: Janela inicial das missões

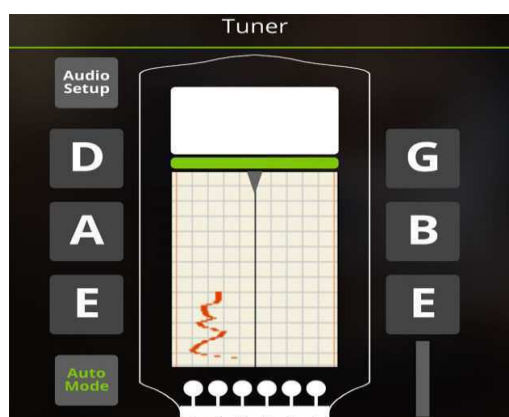


Fonte: Captura de tela no aplicativo. Acesso em: 12 nov. 2017.

O Yousician possui um afinador que é o primeiro item que você utiliza ao iniciar alguma missão, recurso que é fundamental para o seu bom funcionamento. O aplicativo orienta o usuário como proceder para afinar o instrumento apresentando imagens muito claras que auxiliam de maneira simples como realizar a tarefa.

Aprender a afinar o violão é uma questão um pouco complexa para alunos iniciantes, na qual alguns encontram dificuldades. Uma delas, por exemplo, é relacionar qual tarraxa corresponde à determinada corda. As ilustrações presentes no software possuem indicações que acendem e interagem com os sons captados, de maneira que facilitam a compreensão do usuário.

Figura 11: Afinador do Aplicativo.



Fonte: Play Store. Acesso em: 12 nov. 2017.

No Yousician encontram-se opções de treinamento de melodias e também a opção de acompanhamentos com acordes, essas modalidades aparecem em forma de tablaturas, com imagens interativas e muito ilustradas.

Figura 12: Treinamento de acordes, o exemplo de acorde e exercício.



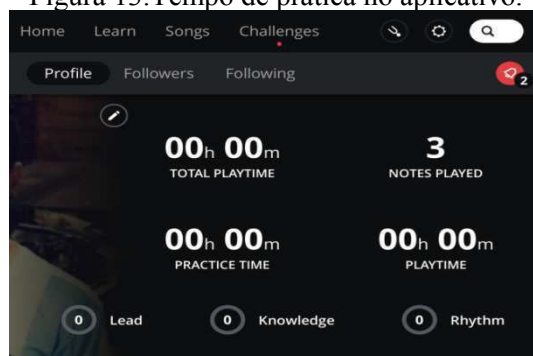
Fonte: Play Store. Acesso em: 12 nov. 2017.

A figura 12 apresenta duas situações dentro do programa, a primeira delas mostra um acorde de teste para o usuário e em seguida um recorte de um dos exercícios de treinamento de acordes. À direita da imagem observa-se uma bolinha que caminha pela tela e também o próximo acorde que será tocado quando ela estiver exatamente alinhada a ele.

Nesse sentido, além do aprendizado de acordes no violão o aplicativo também trabalha a questões atreladas à agógica, duração dos acordes, tempo. Ele estabelece através das imagens um sistema que proporciona uma organização dos sons no tempo, consequentemente os ritmos vão sendo inseridos nas missões.

O aplicativo informa quanto tempo foi dedicado a ele até o momento, mostrando informações como, o número de notas que foram tocadas, horas praticadas, etc. É importante salientar que o aprendizado de novos conteúdos, nesse caso especificamente musical, exige bastante disciplina foco e um considerável tempo de dedicação para estabelecer as condições mínimas para essa tarefa. Portanto, essa ferramenta de controle é muito importante.

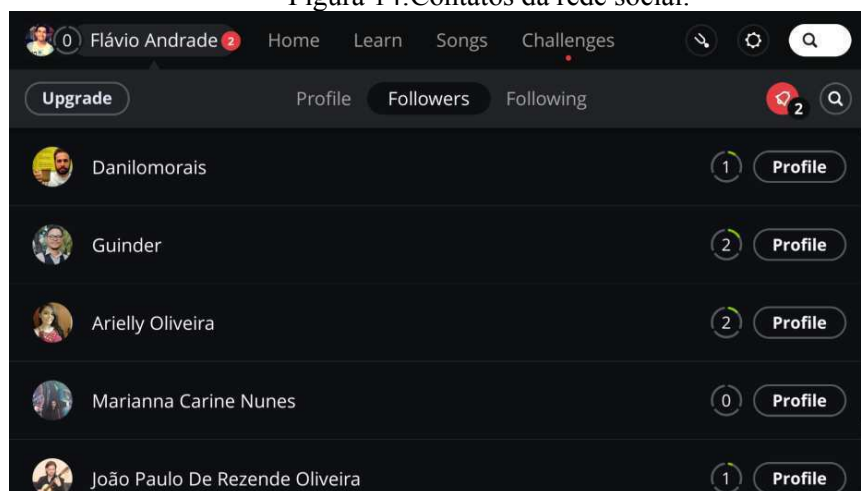
Figura 13:Tempo de prática no aplicativo.



Fonte: Play Store Acesso em: 12 nov. 2017.

Outro ponto interessante é que o software sincroniza com algumas redes sociais como o Facebook, tornando possível encontrar pessoas que você conhece dentro do aplicativo e acessar os seus recordes.

Figura 14:Contatos da rede social.



Fonte: Play Store. Acesso em: 12 nov. 2017.

Essa relação social no espaço digital pode proporcionar uma vivência muito produtiva para os usuários do aplicativo. Fora do aplicativo, os usuários podem através de conversas sobre o Yousician indagar como algum amigo obteve determinado resultado, que caminho ele trilhou para conseguir completar alguma missão e assim também ter sucesso na sua prática.

7. DESCRIÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

Esse capítulo apresenta observações sobre o aplicativo Yousician propondo uma discussão e reflexão sobre questões inerentes ao aprendizado do violão, como a postura, técnica, leitura, entre outros. Nesta pesquisa os participantes utilizaram o software por alguns dias, e fizeram relatórios mostrando um pouco das suas experiências, apontando pontos positivos e negativos, dificuldades e opiniões.

7.1. Ferramenta incentivadora/motivadora

Atualmente programas musicais disponíveis nos smartphones têm chamado bastante atenção em todo o mundo, por seus baixos custos, sua praticidade, facilidade de acesso, interação e veiculação nos meios digitais. Nesse sentido, muitas pessoas buscam nesses softwares auxílio para atividades como o aprendizado de instrumentos musicais sem precisar sair de casa. Para isso, estes dispositivos precisam ser capazes de conquistar a atenção dos usuários e o principal transmitir aquele conhecimento para um aprendizado eficaz.

Observa-se que para alguns dos participantes o aplicativo se mostrou uma ferramenta que desperta muito interesse para quem o utiliza. Para o participante Edson

Ele possui um fator importante para o estudo musical, que é o poder de conseguir cativar a pessoa no estudo. Digo isto, pois quando comecei a praticar o primeiro exercício, logo fiquei curioso em conhecer os outros que o aplicativo oferece, pois de um exercício para outro a dificuldade aumenta e queria saber se eu conseguiria tocá-los com facilidade ou encontraria dificuldades.

Edson discorre, “o que posso descrever do aplicativo é que ele pode ser um incentivador no estudo técnico do violão ou guitarra e acredito que um indivíduo possa aprender a tocar diversas músicas por meio dele”. Johnson fala “considerarei motivador a tocar o instrumento”, ele acredita que o aplicativo motiva o usuário a aprender a tocar o instrumento. Ariane discorre, “creio que seja bastante vantajoso para quem deseja ter mais domínio sobre o instrumento, trabalhar tempos, notas, percepção e tudo mais de uma forma descontraída e divertida”.

O aprendizado seja ele qual for deve ser inicialmente algo prazeroso, que motive o estudante a procurar evoluir sempre mais, nesse caso especificamente o aplicativo se

mostrou bastante eficaz por trazer bons exemplos, explicações e ser muito rico visualmente, com imagens limpas, que prendem a atenção e ao mesmo tempo não geram confusão.

7.2. Idioma

Um ponto interessante para refletir é que os participantes se preocuparam com o idioma do software, o Yousician é disponibilizado apenas em inglês. Nesse caso, muitas explicações durante as missões do aplicativo para alguns se tornam inúteis, não auxiliando em situações importantes.

Edson mostra em sua fala que “todas as escritas, assim como as dicas dos professores virtuais são todas em inglês e isto pode prejudicar o estudo, já que o aluno pode entender de maneira errônea os ensinamentos que o aplicativo oferece”.

O inglês por ser uma língua de maior alcance em termos globais, acaba por dominar o idioma dos softwares produzidos. No Brasil ele não é tratado educacionalmente como uma segunda língua, o que dificulta o aprendizado da população. O ensino de outras línguas estrangeiras é um pouco superficial nas escolas de ensino regular e conseqüentemente para um estudo aprofundado de outros idiomas, faz-se necessário um estudo em escolas especializadas. No Yousician não há a opção de alterar o idioma como é possível em alguns programas e jogos atuais, o que pode dificultar um pouco a compreensão dos enunciados e explicações dos exercícios.

7.3. Afinação

Um assunto importante numa fase inicial do aprendizado do violão é a afinação do instrumento. Afinar é uma tarefa um pouco complexa para alunos iniciantes. No Yousician essa questão é imprescindível para o seu funcionamento eficaz e é trabalhada por meio dos vídeos explicativos orientando para a utilização do afinador, que por sinal é muito preciso.

João Pedro destaca que a afinação do instrumento é fundamental para a fluência do software, ele diz que “se o usuário estiver com o instrumento desafinado, ele não reconhece a nota que tocou e mostra que você errou”.

Outro participante teve uma experiência muito boa com a utilização do afinador. Jonas comenta sobre a orientação para a afinação do instrumento durante etapas do Yousician, dizendo que

O afinador no início da fase é muito preciso e ajuda a regular o instrumento, considerei como o melhor recurso do aplicativo, pois é de fácil compreensão, mostrando a corda, e a maneira de girar as tarraxas do violão, e o aplicativo confirma quando o violão está afinado.

Considero que essa função do aplicativo funciona muito bem, permitindo que através de uma programação muito bem elaborada seja possível que a pessoa entenda os princípios básicos para afinar o violão e conseguir realizar essa tarefa.

7.4. Acordes

O aplicativo tem uma sessão destinada ao treinamento de acordes. Nesta parte, a pessoa encontra explicações de como executar alguns acordes com exemplos em vídeo, em seguida, eles são utilizados de forma gradativa nas missões.

Em relação à realização de acordes no violão o participante João Pedro faz algumas observações

Na parte dos acordes, o programa consegue explicar bem como são feitas as posições⁹ no braço. Em um primeiro momento, você toca cada acorde separadamente e nos próximos exercícios, é tocada uma música que você acompanha com esses acordes propostos.

Estimular o aprendizado de acordes no violão é uma tarefa muito importante proposta pelo aplicativo. Ele faz com fique muito interessante treinar algo que normalmente, se treinado de maneira isolada, é algo bastante chato para muitas pessoas. Nesse sentido, essa sessão de treinamento poderia ser muito aproveitada por professores e alunos como uma ferramenta de complementação em alguns casos.

Jonas mostra em sua fala a maneira com que indicaria e aponta uma possível utilização para o aplicativo,

⁹ O termo posições é popularmente atribuído ao que na linguagem musical denomina-se de acorde.

Recomendo o aplicativo como um complemento extra classe, também para quem não tem aquele animo para matricular em conservatório ou escola de música sem sair de casa o aplicativo é ideal dar os primeiros passos no mundo da música. Não substituiria o professor pelo aplicativo, pois não considero completo, mas usaria como complemento em minhas aulas particulares de instrumento.

A inserção de elementos presentes em aplicativos como o Yousician pode estimular professores e alunos, agregando diferentes recursos metodológicos para trabalhar questões atribuídas ao aprendizado, de modo que proporcione uma transmissão significativa de determinado conteúdo musical.

7.5. Postura Orientação

Outro aspecto importante para refletir é a postura. O aplicativo apresenta vídeos com boas orientações durante todas as missões, mostrando pessoas tocando, por exemplo, acordes, executando algum trecho da missão com uma postura adequada e convencional ao violão, porém, não é abordado explicitamente a postura corporal e instrumental.

Por outro lado, alguns participantes destacam questões que ainda antecedem essa fase inicial da postura. Jonas fala sobre a ausência de uma introdução sobre a postura ao instrumento para alunos iniciantes no aprendizado instrumental, “o aplicativo não tem a parte de introdução mostrando como segura ou posiciona as mãos no instrumento, isso para quem está iniciando seu contato com o instrumento faz muita falta”.

Edson fala sobre a necessidade de abordar questões atribuídas ao aprendizado instrumental, por exemplo, a postura adequada ao instrumento. “Poderíamos abrir uma discussão a respeito da maneira de tocar, por exemplo: a pessoa deve tocar na perna esquerda ou na direita? O polegar esquerdo deve aparecer sobre o braço do violão ou não?”.

Vilmar também discorre nesse sentido “assim como a maioria dos cursos dessa forma, o conteúdo é passado de forma falha. Eles passam a finalidade, mas o meio fica vazio, por exemplo, orientações sobre a posição das mãos no instrumento, cuidado com a técnica e etc.”.

Nesse sentido, é possível enxergar a necessidade de um moderador entre a prática com os celulares e o ensino de instrumentos musicais. Alguns elementos que fazem parte do aprendizado nem sempre estão presentes nos aplicativos, como dúvidas

e dificuldades técnicas que aparecerão, por exemplo, referentes à postura ao instrumento. Este é um ponto que pode variar durante determinada execução ou trecho musical. O posicionamento dos dedos, mãos e braços pode ser trabalhado de inúmeras maneiras diferentes e uma orientação que aponte onde está o problema é muito importante. A identificação de possíveis dificuldades na postura, pode ser feita por meio de ferramentas de vídeo-chamadas através de aplicativos como Skype, Facebook e WhatsApp, que contam com essa ferramenta tecnológica de comunicação.

7.6. Leitura e teoria

A leitura das notas no Yousician parte exclusivamente de uma leitura de tablaturas. É evidente que a interação audiovisual do aplicativo proporciona uma experiência de aprendizado, e execução musical bastante significativa. Por outro lado, também seria muito interessante se existisse a possibilidade de um treinamento por meio de partituras, havendo orientações e exercício para condicionar tal aprendizado.

Nesse sentido, alguns participantes explanam sobre a importância das partituras no aprendizado musical de modo geral, Jonas discorre que

Considerando que é um aplicativo feito por educadores musicais e professores de música deveria ser pensado para ler e aprender as notas na partitura, alguma fase que apresentasse essa opção ou uma fase seguinte do mesmo exercício com a leitura musical aplicada no instrumento, um recurso que poderia ser desenvolvido.

Edson sente falta de uma abordagem sobre a notação tradicional, considerando que o seu aprendizado é fundamental para um aprofundamento do entendimento de questões musicais e a sua ausência é um fator negativo no aplicativo, nesse sentido Eder menciona,

Ponto negativo que o aplicativo possui é que ele não oferece o aprimoramento da leitura musical por meio da notação tradicional ocidental, mas sim por tablatura e para quem quer aprofundar no entendimento dos tempos e indicações de dinâmicas e diversas outras indicações sonoro-interpretativas a notação tradicional é indispensável.

Elementos presentes no aprendizado de música tradicional, por exemplo, aprender a ler partituras, poderiam estar mais presentes nestes tipos de aplicativos.

Conhecer e compreender a principal escrita musical ocidental é imprescindível. No Yousician as partituras ainda não estão presentes, o que o não prejudica naquilo que propõe. Porém, em novas atualizações seria interessante que os desenvolvedores inserissem tais recursos.

De acordo com os relatos dos colaboradores é possível notar que um maior domínio de equipamentos eletrônicos proporciona uma experiência mais significativa, abrindo espaço para vivenciar os exemplos e exercícios com mais fluidez. Ariane, por exemplo, mostra não ter dificuldades no manuseio de celulares e domina assuntos técnicos como a configurações do aparelho. Nesse sentido, a sua prática foi prejudicada em alguns momentos por problemas técnicos no celular e não devido ao aprendizado instrumental.

Acredito ser importante para o professor que queira utilizar os aplicativos em aulas de música ter um domínio considerável da tecnologia para conseguir bons resultados e ter condições de orientar e estimular os seus alunos de maneira que produtiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho partiu da curiosidade de entender como se dá o aprendizado do violão através da abordagem presente no Yousician, e assim, tentar extrair elementos que justifiquem e sugiram maneiras de utilização. Nesse sentido, esta pesquisa foi muito importante e capaz de identificar questões atreladas ao aprendizado, por exemplo, pontos abordados no aplicativo e maneira com que eles são trabalhados nessa plataforma.

Para execução dessa pesquisa foi necessário uma colaboração prática e crítica dos participantes para se estabelecer um cenário que criasse condições para questionar o quão importante são essas tecnologias no aprendizado musical. Diante disso, foi possível ampliar a visão para o que o Yousician propõe, bem como, o que ele proporciona na experiência de utilização.

Os participantes trouxeram à tona vários pontos que foram fundamentais para o trabalho. Eles apontaram suas dificuldades, facilidades, críticas e opiniões que foram o objeto de análise e reflexão trabalhado aqui.

Nessa pesquisa é possível visualizar a importância de elementos que estão presentes no aplicativo e notar a ausência de outros também. Observar que a clareza das informações é fundamental e muito importante, assim como a maneira com que a distribuição delas será feita também. Nesse sentido, é necessário pensar que o Yousician não é só um software de entretenimento ou passatempo no celular, mas que com um bom direcionamento, pode ser também uma grande ferramenta que propicia uma nova forma de aprendizado.

O programa faz com que a pessoa que o utiliza sinta a necessidade de se aprimorar, melhorar, subir de nível. Motivação essa que é fundamental para o aprendizado de instrumentos musicais, por exemplo. Quando se inicia no violão essa busca incansável por um bom desempenho é o que nos faz continuar, estudar, pesquisar e assim conhecer cada vez mais músicas.

Vejo que enquanto educador é preciso se atentar às novas possibilidades e se atualizar. Novas ferramentas como o Yousician e outros aplicativos podem contribuir muito no aprendizado, estimular o professor enquanto produz metodologias para

transmitir o conhecimento, além de também motivar os alunos por outros caminhos que despertam muito interesse.

É importante pensar nos aplicativos como alternativas metodológicas, eles não são ferramentas de substituição de um professor. Partindo disso, quando se pesquisa um software como esse é muito importante relacionar sobre problemas comuns na prática instrumental, especificamente no seu aprendizado, e assim, extrair elementos que auxiliem nessas questões.

Acredito que os pontos levantados aqui direcionam o educador que vá utilizar o programa numa possível aula de música, mostrando um caminho para tomar suas decisões e escolhas que formatem uma boa utilização.

A realização deste trabalho me proporcionou um caminho entre a tecnologia e o aprendizado instrumental, no qual, pude descobrir alguns elementos que estão presentes no aplicativo e identificar a sua importância no aprendizado. Esta pesquisa além de me motivar a conhecer outros softwares me faz refletir sobre as novas tecnologias que surgem e me faz pensar sobre as metodologias de ensino e aprendizagem que as agreguem tornando o aprendizado dos alunos mais eficaz e produtivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUARTE, Alex Marques. **Aplicativos musicais para tablets e smartphones: Novos recursos para a educação musical**. 2014. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Música, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

GALIZIA, Fernando Stanzione. **Educação musical nas escolas de ensino fundamental e médio: considerando as vivências musicais dos alunos e as tecnologias digitais**. *Revista da ABEM*, Porto Alegre, V. 21, 76-83, mar. 2009.

GOHN, Daniel Marcondes. **Aprendendo Música com as Mídias Sonoras**. In: XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2002, Salvador. **Anais**. Salvador: Intercom, 2002. p. 01 - 14.

MOTA, Fernando de Sousa. **O uso do ‘Guitar Hero’ nas aulas de guitarra: desvendando caminhos de aprendizagens musicais através de um jogo de vídeo game**. 2013. 53f. TCC (Graduação) - Curso de Música, Iarte, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2013.

MOTA, Fernando de Sousa. Rocksmith: **Desvelando relações de aprendizagem entre a guitarra elétrica e o jogo de videogame**. 2016. 138 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Música, Iarte, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.

PINTO, Henrique. **Iniciação ao Violão** (Princípios básicos e elementares para principiantes), São Paulo, Ricordi do Brasil, 1978, p. 8.

SCOTTI, Adelson Aparecido. **Violão.org: saberes e processos de apreensão/transmissão da música no espaço virtual**. 2011. 165 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Música, Iarte, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2011.

ANEXO 1 – RELATÓRIOS/ENTREVISTAS

Edson

Não conhecia o aplicativo para android “*Yousician*”. Este aplicativo, em minha opinião, pode servir de auxílio do estudo do violão. Ele possui um fator importante para o estudo musical, que é o poder de conseguir cativar a pessoa no estudo. Digo isto, pois quando comecei a praticar o primeiro exercício, logo fiquei curioso em conhecer os outros que o aplicativo oferece, pois de um exercício para outro a dificuldade aumenta e queria saber se eu conseguiria tocá-los com facilidade ou encontraria dificuldades.

Toquei mais ou menos vinte exercícios que o aplicativo oferece e pude perceber que pelo menos para mim, que já toco violão há 11 anos, os exercícios são fáceis, mas que para um iniciante pode ser um incentivo muito eficaz no estudo do violão. Mas mesmo que encontrei facilidade para tocar esses vinte exercícios não quer dizer que o aplicativo não possa oferecer exercícios que me proporcionem algum tipo de dificuldade ao tocar, pois ele possui muito mais que vinte exercícios.

Portanto, o que posso descrever do aplicativo é que ele pode ser um incentivador no estudo técnico do violão ou guitarra e acredito que um indivíduo possa aprender a tocar diversas músicas por meio dele, mas acho imprescindível a presença de um professor para orientar o aluno. Aponto aqui alguns fatores negativos do aplicativo: todas as escritas, assim como as dicas dos professores virtuais são todas em inglês e isto pode prejudicar o estudo, já que o aluno pode entender de maneira errônea os ensinamentos que o aplicativo oferece; não haverá explicações de um professor quando a pessoa fizer algo errado e isto poderá acarretar um grave vício técnico negativo já que a pessoa repetirá o exercício de maneira errada e convicta que está certa. Um último ponto negativo que o aplicativo possui é que ele não oferece o aprimoramento da leitura musical por meio da notação tradicional ocidental, mas sim por tablatura e para quem quer aprofundar no entendimento dos tempos e indicações de dinâmicas e diversas outras indicações sonoro-interpretativas a notação tradicional é indispensável.

Poderíamos abrir uma discussão a respeito da maneira de tocar, por exemplo: a pessoa deve tocar na perna esquerda ou na direita? o polegar esquerdo deve aparecer sobre o braço do violão ou não? O aplicativo parece explicar a maneira de tocar, digamos, o violão popular, haja vista que ensina técnicas mais da área popular, como tocar com o violão na perna direita, e com o polegar aparecendo acima do braço do violão.

Por meio destas explicações concluo que o aplicativo pode ser um ótimo incentivador no estudo do violão e como é um aplicativo de celular (aparelho que está cada vez mais presente em nossas vidas) isto se torna um fator muito interessante, pois a pessoa que estiver interessada em estudar violão poderá fazer isso em qualquer momento. Mas, por outro lado, uma pessoa que queira saber sobre música de forma mais densa, este aplicativo não poderá ajudar, já que tal presa mais pelo lado técnico do violão e bem sabemos que música é muito mais que técnica, é toda uma percepção que adquirimos por intermédio de vários tipos de estudos, como, história, harmonia, transcrição e análises de música, estudo da forma musical.

João Pedro

Este programa tende a imitar o jogo de Playstation 2 chamado guitar hero. Neste jogo você tem tocar uma música a partir de cinco botões principais. Assim, o jogo mostra o lugar que o seu personagem toca e abaixo dele aparece uma plataforma com a aparência de um escala de guitarra. E nessa plataforma temos cinco cordas correspondentes a cada um dos cinco botões. Nestas cordas existe uma bolinha colorida que faz a marcação de qual o momento exato de tocar uma nota. Logo, o programa yousician tende a imitar essa forma de jogo, mas além das notas serem os botões de um controle, elas são do próprio instrumento, o que pode proporcionar ao usuário uma maior submersão em jogo eletrônico e no próprio fazer musical. O que o programa propõe é a importância de um estudo mais musical.

Uma das características que chamam a atenção é que para cada exercício tocado, você tem uma composição diferente que respeita a forma do exercício. Para dar um exemplo mais claro, se há um exercício que o usuário tem que tocar apenas as cordas soltas, a música terá seu caminho harmônico em cima destas cordas soltas. Se o usuário tem que tocar um exercício cromático (que não é a escala completa, mas, por exemplo, as quatro primeiras casas da primeira corda) o acompanhamento e o cantor irão seguir o caminho deste cromatismo. Desta forma o programa respeita o nível do exercício que o usuário tende a seguir para melhorar cada vez mais.

Ao iniciar cada exercício o programa “obriga” o usuário a assistir um vídeo com explicação rápida de como é o exercício. Todos os exercícios (de um para o outro) têm esse vídeo explicativo. Porém acho que não precisaria destes vídeos, pois ao iniciar cada exercício, o programa mostrar na prática o que se deve fazer (mostrando ao usuário que nota ele tem que tocar).

O exercício, como dito a cima, tem a mesma plataforma do jogo *guitar hero*, a tela apresentará um braço de guitarra de lado horizontal (no *guitar hero* é vertical) com as seis cordas. Quando o programa quiser que se você toque uma nota, ele apresentará um retângulo colorido (em uma das cordas) indicando a nota a ser tocada. Até ai, o programa atende bem como se deve tocar, mas o que eu não concordo é que há uma bolinha indicando o momento certo da nota ser tocada. No início ela quica no mesmo momento do bit do metrônomo, mas ao tocar uma nota, ela começa a valer (o tamanho do seu quicar) pela duração da nota. Acho que isso confundiu um pouco, já que eu não vou me importar como a pulsação da música, mas o momento certo que a bolinha vai cair em cima do retângulo para ser tocada.

Outro exercício que toquei, mas que achei muito confuso foi à questão dos puzzles em que são tocados em uma sequência de notas muito rápidas e o usuário tem que alinhar bolinhas coloridas e sonoras que produzam a mesma ordem desta primeira sequência. Com passar do exercício ele vai aumentando o numero de sons, o que fica quase impossível de acertar, por tocar muito rápido (o primeiro exemplo). O último exercício que tinha oito notas, eu consegui fazê-lo apenas “chutando”, por não lembrar a ordem tocada. É bom ressaltar que as sequências além de serem rápidas, eram tocadas apenas uma vez.

Na parte dos acordes, o programa consegue explicar bem como são feitas as posições no braço. Em um primeiro momento, você toca cada acorde separadamente e nos próximos exercícios, é tocada uma música que você acompanha com esses acordes propostos. Mas você não faz (com a mão direita) nenhum ritmo característico da música que acompanha. Você fica apenas tocando um acorde por vez. Outro ponto que devo citar desta parte é que se você tocar o acorde pedido em outra região do braço, ele também reconhece (fiz esse teste apenas para testar a precisão do programa em reconhecer as notas de um acorde).

Por fim, quero ressaltar sobre a precisão do programa para reconhecer uma nota ou um acorde. A cada vez que você toca, o programa te avisa se você está atrasando, adiantando ou tocando no tempo certo. Mas é importante deixar o microfone perto do instrumento, pois senão ele nem consegue reconhecer o que tocou. Em uma distância boa entre ele o instrumento, o programa irá captar com bastante precisão a nota tocada. Até mesmo, se o usuário estiver com o instrumento desafinado, ele não reconhece a nota que tocou e mostra que você errou.

Jonas

Após utilizar o aplicativo de 17-02-2017 a 27-02-2017 levanto aspectos positivos e negativos sobre o aplicativo, em seguida faço algumas considerações finais.

O aplicativo não foi utilizado com fins educativos, mas foi analisado pensando em pessoas que nunca tocaram instrumento, e de pessoas que já tocam.

Pontos positivos:

- A praticidade de aprender a tocar no conforto de sua residência.
- É um aplicativo que pode ser usado para fins didáticos.
- É fácil de compreender o ritmo e a duração do tempo com uma bolinha que vai mostrando o pulso da música.
- O aplicativo tem um modo para treinar, que serve para aprimorar sua precisão para conseguir passar a fase.
- Considerei motivador a tocar o instrumento.
- Ajuda a desenvolver agilidade e precisão.
- Ajuda a aprender ler tablatura.
- Opção de tocar mais de um instrumento como guitarra, violão, piano e ukulele.
- Ele cumpre bem o desejo inicial de tocar música quando se aprende as primeiras lições.
- As lições são visuais e você pode aprender aos poucos, mesmo que não souber tocar. -
- Eventualmente, ele permite que qualquer pessoa aprenda esses conceitos, mas esse método pode ser mais simples no começo.
- O aplicativo trabalha exercícios iniciais e avançados de forma musical, com um acompanhamento de base, isso faz toda diferença quando se inicia a tocar instrumento.
- O Aplicativo ajuda a evoluir no instrumento, para pessoas que já tocam, as fases seguem uma ordem cronológica em termos de dificuldade.
- O afinador no início da fase é muito preciso e ajuda a regular o instrumento, considerei como o melhor recurso do aplicativo, pois é de fácil compreensão, mostrando a corda, e a maneira de girar as tarraxas do violão, e o aplicativo confirma quando o violão está afinado.
- O aplicativo guiar por diferentes aspectos do instrumento, tocar instruído pelo aplicativo. Simultaneamente o aplicativo irá “ouvir ”como você está tocando e te dar o feedback imediato sobre a qualidade da sua execução, isso achei fantástico que até então os jogos que já existiam no mercado tem que conectar com algum cabo P10Canonetc.

- O Yousician detecta pelo microfone do aparelho celular, sendo mais prático.
- O conteúdo é muito bem organizado abordando pontos específicos em módulos divididos em solo e outro ao acompanhamento. Dentro de cada grupo você verá desde conceitos bem básicos como tipos de acordes, variações de acordes e outros, até mais avançados como exercícios para aumentar a velocidade dos solos no grupo para guitarra solo.

Pontos Negativos

- O aplicativo não tem a parte de introdução mostrando como segura ou posiciona as mãos no instrumento, isso para quem está iniciando seu contato com o instrumento faz muita falta.
- O áudio das explicações não tem opção em português ou outros idiomas, isso faz muita falta, pois o jogo tem muita explicação sonora de cada fase com até 2 minutos, o áudio das explicações é apenas em inglês, isso dificulta para alunos que não dominam o idioma.
- O aplicativo não funciona off-line.
- A função Premium não é gratuita, é difícil para pessoas do Brasil pagarem a mensalidade uma vez que paga em dólar o aplicativo.
- Às vezes o aplicativo tem erro de detectar o áudio, algumas vezes foi tocada a casa e a corda e sua duração correta e o aplicativo não identificou, isso para o manuseio de um educador que já toca o instrumento vai trazer questionamentos sobre o aplicativo, mas para quem está iniciando o aprendizado deixa confuso e vai pensar que não tocou a nota correta,
- Considerando que é um aplicativo feito por educadores musicais e professores de música deveria ser pensado para ler e aprender as notas na partitura, alguma fases que apresentasse essa opção ou uma fase seguinte do mesmo exercício com a leitura musical aplicada no instrumento, um recurso que poderia ser desenvolvido.
- Outro problema que tive com o aplicativo é que ele ocupa muito espaço na memória do celular, isso dificulta a instalação para celulares com pouco armazenamento.

Considerações Finais

Analizando o Yousician com a finalidade de aprender a tocar instrumento ele cumpre bem o proposto. Este aplicativo traz lições tanto para quem está começando tanto para quem já tem noções do instrumento. Você pode usá-lo para aprender, treinar e receber feedbacks.

Durante o tutorial, você precisa afinar o seu instrumento e pode fazer um teste de nível, que indica de qual lição você precisa começar. Considerei o Yousician um aplicativo muito dinâmico, que prende muito atenção de quem está utilizando, muito explicativo de fácil entendimento para quem nunca tocou instrumento. Gráfico muito semelhante ao instrumento, que facilita a visualização ao tocar no instrumento.

O jogo para mim é quase completo, ele traz o acompanhamento visual para aprender a tocar porém não utiliza a escrita musical a fins didáticos, se tivesse a parte de partituras no aplicativo seria o ideal. Ele traz lições bem intuitivas e permite que você aprenda sem professor.

Apesar de gostar do aplicativo, ter jogado muito, considero o aplicativo de fato desafiador e de fácil compreensão. A dificuldade está em tocar a corda e a casa corretamente, a parte mais desafiadora é tocar no tempo correto.

Eu não indicaria o aplicativo para substituir um acompanhamento do professor, acredito que a modernidade é um caminho e nós como educadores temos que ser abertos para novas tecnologias, mas acredito que o aplicativo é mesmo caso de alguns jogos que já existem no mercado, por exemplo: GuitarHero, Rocksmith, reconheço que o aplicativo é muito superior na parte didática do que os citados, mas o Yousician, GuitarHero e Rocksmith não tiram dúvidas específicas de cada aluno, apesar de ser muito autoexplicativo.

Recomendo o aplicativo como um complemento extra classe, também para quem não tem aquele animo para matricular em conservatório ou escola de música sem sair de casa o aplicativo é ideal dar os primeiros passos no mundo da música. Não substituiria o professor pelo aplicativo, pois não considero completo, mas usaria como complemento em minhas aulas particulares de instrumento.

Vilmar

Instalei e usei um pouco. Em relação ao lado cognitivo e prático, achei interessante, pois a pessoa começa a combinar a capacidade de entender o tempo com o playing.

Mas assim como a maioria dos cursos dessa forma, o conteúdo é passado de forma falha. Eles passam a finalidade, mas o meio fica vazio, por exemplo, orientações sobre a posição das mãos no instrumento, cuidado com a técnica e etc.

E finalizando, além de ser uma ferramenta legal, é algo que exclui (na cabeça das pessoas) a necessidade de um professor, o que torna o uso do programa um “dificultador” para a classe. Mas como plataforma de trabalho, que auxilia o professor, acho interessantíssimo.

Ariane

Fiz o uso do aplicativo Yousician por aproximadamente uma semana e durante este tempo, pude notar alguns aspectos negativos do mesmo, sendo eles: idioma em inglês: apesar do gráfico e animações passarem de forma intuitiva o que se deve fazer a linguagem inteiramente em inglês inclusive nos vídeos entre as "lições" podem ser um empecilho para quem não é familiar com o idioma. Encerramento e travamento do aplicativo: utilizei-o em Android Marshmallow 6.0 e o aplicativo funcionava bem por aproximadamente 15 minutos, após este período ele ficava sobrecarregado e tendia a travar sendo que nessa situação a "bolinha" que indicava o que deveria ser tocado congelava na tela porém o som continuava acumulando então uma série de erros; já em caso mais extremo o aplicativo se encerrava e o progresso era perdido. Seria interessante uma otimização de compatibilidade do aplicativo e uma tentativa de em termos leigos, o tornar mais leve para que tais casos não ocorram. O motivo que me levou a desinstalar o Yousician foi exatamente este, não conseguir tirar proveito por conta de problemas técnicos. Já pelo lado do que o aplicativo proporciona creio que seja bastante vantajoso para quem deseja ter mais domínio sobre o instrumento, trabalhar tempos, notas, percepção e tudo mais de uma forma descontraída e divertida.