

TRATAMENTO CREATIVO MUSICAL DOS CONTOS
(História Criativa Musical II)

Ana Margarida d'Aires Pinto Basto Carreira

(Miniprojecto n.º 9 para
MASTER INTERNACIONAL DE CRIATIVIDADE APLICADA TOTAL
Universidade de Santiago de Compostela

Área/ Âmbito: Criatividade
Educação - Arte

12/03/2001

Índice

1. Justificação Teórica

2. Objectivos

2.1. Gerais

2.2. Específicos

3. Desenvolvimento do Processo - Metodologia -

3.1. Activadores Criativos utilizados neste miniprojecto

3.1.1. Torbellino de Ideas

3.1.2. Analogia Inusual

3.2. Desenvolvimento dos Activadores Criativos

3.2.1 Torbellino de Ideas

3.2.2. Analogia Inusual

3.3. História Criativa Musical II

4. Avaliação Criativa

4.1. Questionário sobre a utilização prática da História Criativa Musical II

4.2. Questionário de avaliação criativa sobre a elaboração da história criativa musical.

5. Aplicação em outros contextos

Bibliografia

1. Justificação Teórica

Trabalhar música com jovens de idades compreendidas entre os 18 e os 30 e por vezes mais, sendo ao mesmo tempo aliciante, não é decerto tarefa fácil,!...ainda por cima quando os seus conhecimentos musicais já foram esquecidos ou ainda mais grave, serem nulos (em termos teóricos) por falta de professor de educação musical no 1º e 2º ciclos.

Como ensinar música a alunos que controlam o pensamento e não se deixam ir pela intuição?
Qual o procedimento mais adequado à aprendizagem musical? Qual o caminho a seguir?
Estas são algumas questões que me levaram a desenvolver este miniprojecto.

Ele foi trabalhado com os alunos do curso de Educadores de Infância na Escola Superior de Educação de Leiria no ano 2000/2001 na disciplina de Formação Musical I e II, dividida por dois semestres.

O primeiro semestre centra-se no aprofundamento teórico e na sua aplicabilidade prática.
O segundo semestre centra-se no aprofundamento prático e na sua fundamentação teórica.

Para iniciar o estudo de instrumentos Orff, muitos caminhos são possíveis de traçar.
A ideia de utilizar uma história conhecida, neste caso "os três porquinhos", e aproveitá-la para lhe introduzir fragmentos musicais com instrumentos Orff, foi com o objectivo de cativar os alunos, não só a recordar a história, como a explorar as sonoridades dos instrumentos Orff existentes na sala de aula.

"...a música pode ajudar a criar uma ligação entre a matéria e o espírito, entre a sensação e o conhecimento(no som, a sensibilidade e a consciência intelectual, matemática, unem-se), entre a inteligência e a sabedoria. De maneira

eficaz, ela pode reduzir a distância entre a teoria e a experiência viva mas isto, repetimo-lo, é um aspecto ainda pouco conhecido na música que, por isso mesmo, não tem na educação o lugar que merece, lugar que, no entanto, já ocupava nos tempos antigos"

Edgar Willems

Antes de utilizar os instrumentos Orff, houve a preocupação à iniciação musical, essencial para compreender a sua aplicabilidade e tomar consciência com o "fazer música".

A utilização da história "os três porquinhos" vem ajudar a "colar" a parte teórica com a parte de execução prática, na formação musical de um indivíduo.

Este caminho foi o que me pareceu mais adequado às expectativas dos alunos, claro que não estamos a trabalhar com crianças, porque se assim fosse, o procedimento e os objectivos seriam outros.

A história foi resumida e adaptada pelos alunos, de modo a encontrarem uma estratégia, onde introduziram fragmentos musicais. Essa estratégia, utilizou alguns activadores criativos.

O resultado foi a adaptação da história, a elaboração dos fragmentos musicais e a sua execução.

Os processos utilizados para essa elaboração criativa serão desenvolvidos no ponto 3

2.Objectivos

2.1. Gerais

- @ Sensibilizar os alunos para a música.
- @ Desenvolver a sensibilidade estética.
- @ Desenvolver a acuidade auditiva.
- @ Contribuir para que os alunos reconheçam o timbre dos instrumentos Orff da sala de aula.

2.2. Específicos

- @ Adaptar a história escolhida.
- @ Criar fragmentos musicais.
- @ Executar os fragmentos musicais em instrumentos Orff.

3. Desenvolvimento do Processo - Metodologia -

Este processo levou algum tempo até se concluir, precisamente um semestre e meio, todo o tempo necessário à aquisição e maturação de conhecimentos adquiridos como também à sua aplicabilidade prática.

A proposta:

- ⌚ "Fazer música" com histórias da nossa infância:
- ⌚ Transformar essas histórias de uma forma criativa introduzindo-lhes música ou adaptando-lhes conceitos de teoria musical.

Processos de alteração:

- 🌐 Activadores Criativos:

- Torbellino de Ideas
- Analogia Inusual

1. Escolher a história ou do conto original.
2. Explicação do que são activadores criativos:
Torbellino de Ideias e a Analogia Inusual.
3. Trabalho em grupo:
Ler a história em conjunto e proceder à sua adaptação e elaboração.
4. Desenvolver os Activadores Criativos sobre a história ou conto a realizar.
5. História escolhida: "Os Três Porquinhos".
6. Proceder à elaboração enquadrada Texto/Música.
7. Execução da obra elaborada.
8. Proceder à sua avaliação.

METODOLOGIA DE PREPERAÇÃO

Ouvir, Ler e Fazer fazem parte de toda uma aprendizagem musical. Desenvolver o ouvido musical, o reconhecimento, o sentido rítmico, a reprodução de frases musicais e a improvisação, são etapas necessárias para que um aluno aprenda música. Para essa consolidação, é imprescindível o contacto com um instrumento, harmonizando assim as relações sensório-motoras.

Qual o processo de como criar horizontes sonoros?

Criar Fragmentos

Ler Fragmentos

Executar Fragmentos

Ouvir:

- ☐ Reconhecer o timbre do instrumento.
- ☐ Desenvolver a acuidade auditiva.
- ☐ Despertar nos alunos o interesse e a curiosidade pelos fenómenos do som e da música.
- ☐ Promover a vivência musical sensorial, pelo contacto com os instrumentos.
- ☐ Desenvolver a memória auditiva e a audição interior.

- ☐ Reconhecer a altura relativa do som(grave, médio, agudo)e o movimento sonoro(subida, descida e permanência).

Ler:

- ☐ Identificar o andamento.
- ☐ Ler gráficos de duração.

Fazer:

- ☐ Iniciar à improvisação
- ☐ Manter uma pulsação e adaptar-se a várias pulsações
- ☐ Reproduzir e criar frases rítmicas directamente no instrumento.
- ☐ Criar e realizar ostinatos rítmicos
- ☐ Realizar nos instrumentos sons graves, médios e agudos.

Todo este trabalho foi desenvolvido ao longo do ano lectivo.

Este desenvolvimento é decerto moroso, requer aprendizagem e treino, para uma melhor interiorização mental.

O próximo passo a ser dado é explicar o funcionamento dos activadores criativos.

Em todos os miniprojectos que apresento, recordo sempre com frequência o funcionamento dos activadores criativos.

3.1. Activadores Criativos utilizados neste miniprojecto.

3.1.1. Torbellino de Ideas

«Esta Habilidad para expresar ideas e impulsos sin estrangulación ni miedo al ridículo por parte de los demás, há resultado un aspecto esencial de la creatividad auto realizadora»

O criador desta técnica " Brainstorming" foi Alex Osborn em 1953. Em 1982 David Prado no seu livro "*El torbellino de ideas. Hacia una enseñanza más participativa*" desenvolve o TI como método docente.

O "Torbellino" é uma técnica utilizada para a promoção de um maior número de ideias originais, no menor tempo possível, estimulando e desenvolvendo a criatividade.

O TI é empregue na solução de problemas, nas inovações tecnológicas, na criação literária, plástica, musical, etc.

Três regras de ouro sustentam esta técnica:

- ◆ Não desprezar nem criticar nenhuma ideia, escrevendo-as todas tal como surgem.
- ◆ Proceder com rapidez, sem fazer uma reflexão previa ou discutir com o grupo de trabalho.
- ◆ Escutar todas as ideias, tentando melhorar e se necessário completa-las.

Sem estas três regras de ouro, será difícil trabalhar e chegar a um acordo num curto espaço de tempo.

Os usos do TI são múltiplos, tais como:

Na motivação de ideias um indivíduo sente-se o protagonista, surgindo com ideias chocantes que geralmente poderão provocar risos. Tem a vantagem de todos participarem e de todas as ideias serem escutadas com liberdade de expressão, tornando a comunicação mais fácil. Todos partem do mesmo estímulo e cada um chega ao seu produto único e original.

No desenvolvimento do potencial criativo o TI impulsiona a produtividade, a fluência e agilidade de ideias, podendo ser originais, chocantes, insólitas, carregadas de humor e ironia.

No impulso autorealizador e libertador o TI estimula o indivíduo na expressão do que pensa e sente, sem receios de ser criticado. Permite assim ao indivíduo ter a sua opinião própria sem sofrer influências de informação exterior.

Na transformação da educação o TI é uma alternativa metodológica no ensino, apelando ao estudo da memória e da reprodução. Tanto aluno como professor lucram com esta técnica, aperfeiçoando-se dia a dia, aprendendo a pensar por si próprio, apreendendo e ensinando ao mesmo tempo.

Com o TI os programas são delineados em função dos interesses dos alunos.

Na revolução democrática do trabalho em equipa o TI é uma ferramenta eficaz para democratizar grupos, organizações e comunidades, estimulando todos a participar e a expressarem-se em liberdade, respeitando o próximo.

Os objectivos do "Torbellino" de ideias são os seguintes:

- **Obter** o maior número de ideias e sugestões sobre uma questão ou problema colocado, num curto espaço de tempo; ideias e sugestões variadas e originais.
- **Adquirir** fluência de ideias e agilidade mental através da promoção de ideias.
- **Proporcionar** a liberdade de expressão.
- **Criar** no grupo, num clima de respeito, tolerância, escuta e desinibição.

3.1.2. Analogia Inusual

A analogia é uma técnica que serve para estabelecer comparações entre objectos bastante diversos entre si. É uma actividade de engenho e originalidade, enriquecedora dos processos mentais criativos e imaginativos, construindo uma conexão entre o pensamento convergente e o pensamento divergente.

A analogia permite uma coordenação e integração entre a linguagem e o pensamento.

O activador criativo - Analogia Inusual - é um mecanismo de livre expressão verbal tão valioso como o - Torbellino de Ideas - que implica diversos aspectos didácticos como, por exemplo, a capacidade de observação, a percepção espacio-figural, o enriquecimento de vocabulário, a motivação intrínseca.

A Analogia Inusual é uma técnica criativa que se pode aplicar nos mais variados âmbitos: no ensino, nas empresas e organizações, na arte, na animação sociocultural, na invenção, etc...

A palavra analogia provém do grego *analogia* e tem uma implicação matemática que se refere à correspondência de razões ou proporções.

O uso da palavra ANALOGIA estende-se para lá da ideia de razão matemática, para compreender a relação entre coisas ou conceitos, com as semelhanças e diferenças existentes entre eles.

Os autores que trataram este tema da analogia deram sobre a mesma diversas definições:

"A analogia pretende converter ao estranho em familiar". (Gordon, 1966)

"A analogia inusual pretende estabelecer uma associação lógica entre fenómenos muito diferentes". (Prado, 1987, p.92).

As operações mentais básicas que estão subjacentes a todo o processo analógico são as seguintes:

- a) O pensamento visual, figurativo ou imaginativo.
- b) A comparação analítica, elemento a elemento, de dois ou mais objectos ou temas, que se contrastam para especificar as suas semelhanças e diferenças, ou a comparação global para perceber "intuitivamente" as semelhanças entre

objectos distintos e distantes; por exemplo, *seus dentes eram pérolas*.

No caso deste activador criativo, quando se estabelece a mínima distância entre estímulo e resposta é uma comparação ou analogia próxima; mas quando esse distanciamento é máximo falamos de Analogia Inusual.

Um princípio básico da criatividade é manter o máximo de afastamento entre estímulo e resposta.

É imprescindível conhecer previamente as regras para proceder ao trabalho das Analogias Inusuais, que são semelhantes às seguidas para o "Torbellino de Ideas":

REGRAS DE OURO DA ANALOGIA INUSUAL

Não avaliar, não desprezar, nem criticar durante a etapa de produção de ideias para não cortar o pensamento. A avaliação e a análise crítica realizar-se-ão posteriormente.

Escutar, com atenção, todas as propostas sobre um objecto e tentar melhorar e, se necessário, completá-las.

Proceder com rapidez; não se envolver em discussões nem tentar criar limitações ou dificuldades.

Os objectivos da analogia Inusual são os seguintes:

- ▶ **Conhecer** e analisar o processo de pensamento visual e do raciocínio analógico.
- ▶ **Descobrir** as possibilidades de utilização da Analogia Inusual, numa perspectiva multifuncional (diagnostica, comunicativa e de motivação).
- ▶ **Empregar** a Analogia Inusual para o desenvolvimento das diferentes áreas: educativa, linguística, artística, etc...

- ▶ **Facilitar** a interacção de realidades distintas, criando assim uma curiosidade permanente que fomente a compreensão, a comparação, a crítica e a síntese do diverso.

O próximo passo é descrever e desenvolver as ideias dos alunos em conjunto.

Os alunos irão ler a história (em conjunto) e proceder à sua adaptação e elaboração. Escolhendo a história primeiro e depois tentando encontrar semelhanças na diferença para passar à caracterização.

3.2. Desenvolvimento Dos Activadores

3.2.1. Torbellino de Ideas

Este activador aplicado à música desenvolve e ordena os temas ou ideias.

O grupo de alunas procedeu à elaboração do T.I.

Objectivo:

- ☐ Encontrar temas e enumerar títulos para a realização de história ou conto

Desenvolvimento:

Tema: Histórias Infantis

Fazer uma lista com nomes de histórias infantis

A Carochinha

O Gato das botas

Os Três Porquinhos

A Cinderela

A Bela adormecida

A Branca de neve e os sete anões

O Pinóquio

O Peter pan

A Vendedeira de fósforos

O Patinho feio

O Rei vai no

A Heidi

Avaliação das ideias:

De todos os títulos de histórias infantis, seleccionamos as que consideramos mais apropriadas para o que tencionamos levar a cabo.

O gato das botas
Os três Porquinhos
O patinho feio
A Heidi

Seguidamente escolher dois temas :

O gato das botas
Os três porquinhos

Destes dois temas escolher o tema final com que o grupo deseja trabalhar.

A história escolhida foi a seguinte:

OS TRÊS PORQUINHOS

Próximo passo:

- Elaboração da Analogia Inusual.

3.2.2. Analogia Inusual

Este activador serve para estabelecer comparações e associações entre objectos muito diferentes. É uma actividade de engenho e originalidade dos processos mentais criativos e imaginativos.

A analogia permite uma coordenação e integração entre a linguagem e o pensamento.

A analogia inusual é uma técnica criativa que se pode aplicar em vários âmbitos.

Objectivos:

- ▶ Procurar semelhanças nas diferenças.
- ▶ Desenvolver a criatividade musical.

Desenvolvimento:

1º Escolher o tema para a analogia inusual.
as personagens da história infantil.

2º Escolher um objecto que tenha a ver com o tem e
outro de uma área totalmente diferente.

Objecto I	Objecto II
As Personagens	Os Instrumentos Orff

3º Fazer um Torbellino de Ideas sobre o objecto do
tema seleccionado.

Personagens da História:
porquinho mais velho
porquinho do meio
porquinho mais novo
lobo mau

4º Encontrar para cada uma das personagens um
instrumento correspondente.

5º Dar uma ideia para cada objecto fazendo uma
associação que corresponda ao segundo objecto.

Objecto I: Personagens, adereços e atitudes.

Objecto II: Instrumentos Orff da sala de aula.

ANALOGIA INUSUAL	
Objecto I	Objecto II
Porquinho mais novo - Janeco	Jogos de sinos
Porquinho do meio - Mico	Metalofones
Porquinho mais velho - Joca	Xilofones
Lobo mau	Tarola
Casa de Palha	Triângulo
Casa de Madeira	Caixa chinesa
Casa de Tijolo	Bombo
Construção	Reco-reco
Correr	Pratos, clavas, congas, bongós

Partindo desta actividade a sua aplicação resulta na elaboração da história - Os três porquinhos - adaptando-a num enquadramento texto/música.

O texto da história é resumida pelo grupo de alunos.

O tratamento musical é feito pelo professor e executado por todos os alunos da sala de aula.

Depois de se ter encontrado a correspondência entre animais e instrumentos Orff, segue-se a elaboração do texto. Os alunos vão recrear a história escolhida em forma de verso. A sua ilustração será feita pelos fragmentos musicais, que serão elaborados por mim, ficando os alunos responsáveis pelo texto e eu pela música.

3.3. História Criativa Musical II

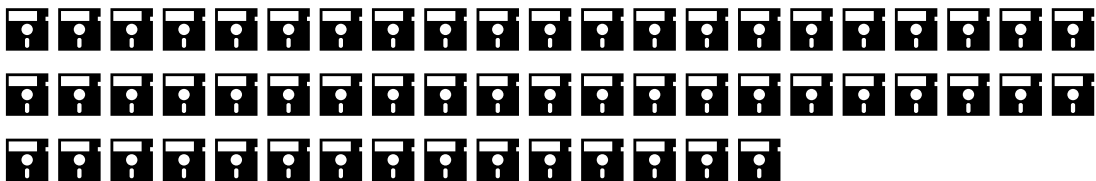
Bem pertinho da floresta

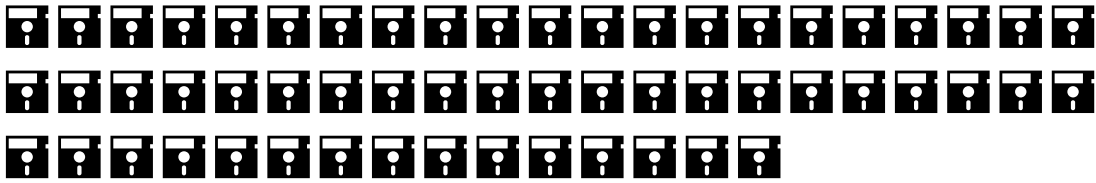
Viviam três porquinhos de rabinho saca-rolhas.

O Janeco, o mais novo, o Mico, o do meio e o Joca, o mais velho. Resolveram construir cada um a sua casa.

- sabem porquê?

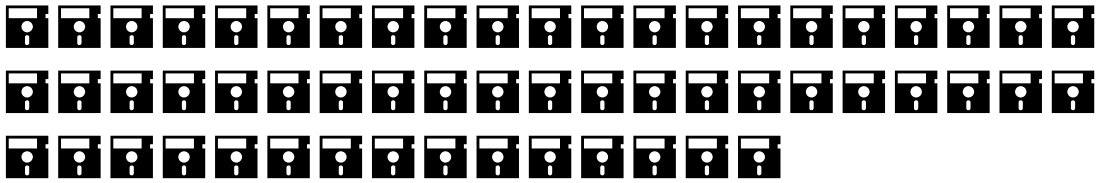
Por causa do lobo mau que lhes queria fazer mal .



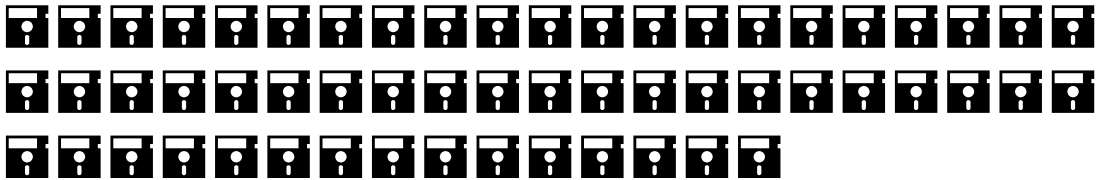


Cada um fez a sua casa
Uma de palha, outra de madeira
E a última de tijolo.

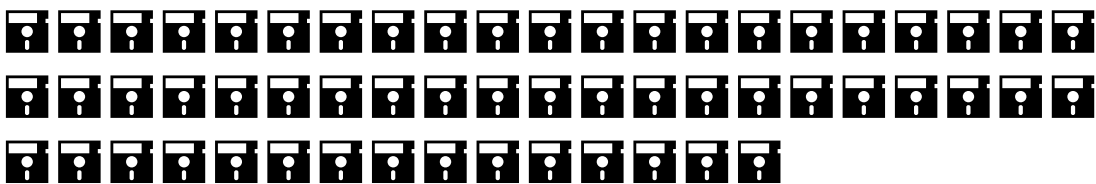
Depois de construir as suas casas e
enquanto brincavam sem parar
Quem haviam de encontrar?
- O Lobo mau, que andava por ali a passear.



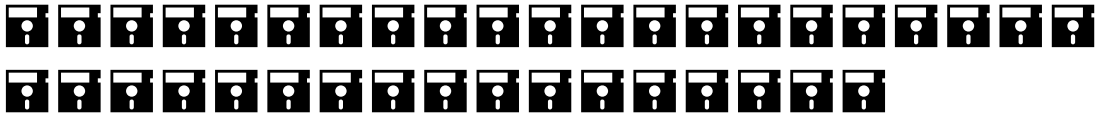
- Corram , corram - grita um porquinho sem parar



- vem aí o lobo mau, que nos quer para o jantar!...
- Fugam, fugam



Escondidos nas suas casas
Os porquinhos ficaram com
medo do lobo mau.



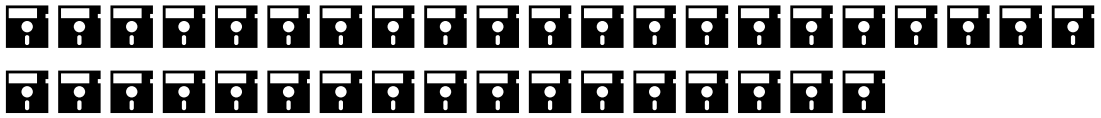
O lobo não parava de soprar
E a casa de palha do Janeco lá foi pelos ares.



O porquinho Janeco
Viu a sua casa a voar pelos ares
Correu para a casa do Mico



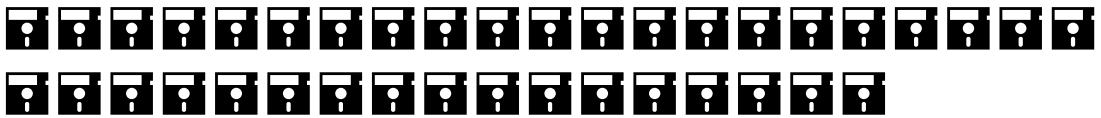
Mas o lobo mais uma vez apareceu
E começou a soprar.
O porquinho Mico e o Janeco assustados exclamaram:
- Ai, ai, ai!...que sopro forte este lobo está a deitar!
E a casa de madeira lá começou a voar.



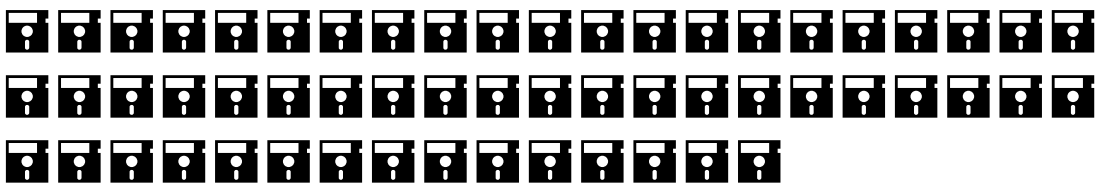
O Mico e o Janeco correram muito depressa e foram-se esconder na casa do Joca que era feita de Tijolo.



O lobo correu atrás deles e mais uma vez lá se pôs a soprar sem parar.



Mas a casa não conseguiu derrubar!...

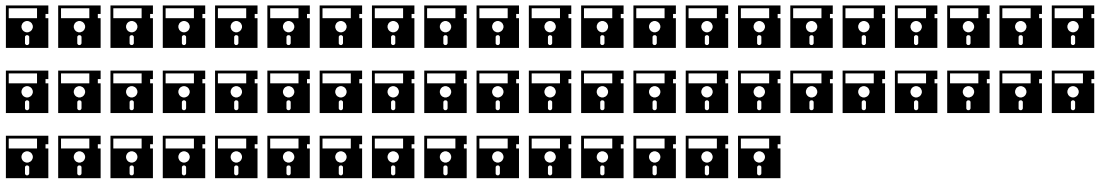


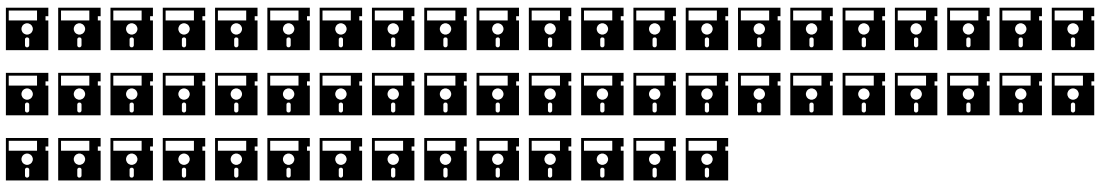
Pela chaminé, resolveu então entrar

Mas logo os porquinhos se puseram a pensar:
- vamos acender a lareira o lobo vai descer e o seu rabinho vai arder...

De rabo queimado lá foi o lobo todo enrolado.
Sem saber onde se meter e com o rabito a arder!..

Contentes, os porquinhos fizeram uma roda
e festejaram a vitória.





Avaliação crítica

4. O que o grupo mais gostou na utilização prática da História Criativa Musical foi:

5. O que o grupo menos gostou na utilização prática da História Criativa Musical foi:

Avaliação pessoal

6. A importância que teve para mim a utilização prática da História Criativa Musical:

1	2	3	4	5	6	7
___	___	___	___	___	___	___
muito			médio			muito
baixo						alto

4.3. Análise dos Dados

Esta análise de dados divide-se em dois níveis diferentes são eles os seguintes:

A análise de elaboração que se refere ao questionário 4.1. e a análise da utilização que faz referência ao questionário 4.2.

Questionário 4.1.- avaliação

Quanto ao questionário 4.1.sobre avaliação criativa na elaboração da história criativa musical responderam 25 alunos.

A questão nº 1 referente ao clima afectivo, a classificação foi a seguinte: 25 alunos responderam nível7.

A questão nº 2 refere-se ao grau de interesse suscitado pelo grupo na sua elaboração, responderam 18 responderam nível 7 ,7 responderam nível 6

A questão nº 3 faz referência à utilidade que a história tem para o meu curso , 20 responderam nível 7 e 5 responderam nível 6.

À questão nº 4 responderam os 25 alunos positivamente afirmando terem gostado de trabalhar em conjunto este assunto.

A questão nº 5 não foi referida negativamente por ninguém.

A questão nº 6 faz referência aos conhecimentos adquiridos na elaboração prática da história criativa musical. Responderam 22 nível 7 e 3 nível 6

Questionário 4.2.- Avaliação

Quanto ao questionário 4.2.sobre avaliação criativa na utilização da história criativa musical responderam 25 alunos.

A questão nº 1 referente ao clima afectivo, a classificação foi a seguinte: 25 alunos responderam nível7.

A questão nº 2 refere-se ao grau de interesse suscitado pelo grupo na sua elaboração, responderam 22 responderam nível 7 ,3 responderam nível 6

A questão nº 3 faz referência à utilidade da história , 23 responderam nível 7 e 2 responderam nível 6.

À questão nº 4 responderam os 25 alunos positivamente afirmando terem gostado utilizar na prática referem: "Foi a primeira vez que toquei com estes instrumentos, foi fantástico"
 "tocar instrumentos em conjunto foi demais!"
 "Adorei fazer música em conjunto"

A questão nº 5 não foi referida negativamente por ninguém.

A questão nº 6 faz referência à utilização prática da história criativa musical. Responderam 23 nível 7 e 2 nível 6.

conclusão

O que se pode concluir é que os alunos reagiram positivamente à tarefa que lhes foi atribuída. Sobre a sua elaboração, realizaram sempre todos os assuntos em grupo e sem se atropelarem nas respostas. Seguiram todo o processo com bastante atenção, não deixando de tirarem as suas dúvidas nos momentos oportunos.

Daqui se conclui que todo este processo teve uma importância extrema para cada um dos alunos e também no seu âmbito geral. Todas as tarefas a que nos propusemos foram cumpridas. Foram superadas todas as dificuldades que um trabalho deste nível acarreta.

O gosto pela música ficou bem patente nas respostas ao questionário que todos os alunos deixaram.

De uma forma geral todos os alunos ficaram sensibilizados para a importância que a música exerce num indivíduo. Desenvolveram a acuidade auditiva e a sensibilidade estética.

Em relação à parte musical:

Foi para mim bastante criativo fazer a ilustração musical do texto que as alunas elaboraram. Foi muito gratificante ouvir essa execução, que a meu

ver ilustrou os fragmentos que as alunas escreveram textualmente.

5. Aplicação em outros contextos

5.1. Multimédia:

Nesta área a aplicação destina-se a apresentar a mesma história em CD-Room

5.2. Empresa:

Nesta área a aplicação destina-se a anúncios publicitários sobre construção civil.

Bibliografia

Amado, Maria Luisa - *O Prazer de Ouvir Música* - editorial Caminho

Macedo, Maria Teresa - *Edgar Willems* - in boletim da Apdem Janeiro/Março 1999

Motos, Tomás - *Juegos Creativos de Lenguage* - Coleccion Master: Monografias de Creatividad Aplicada, 1996

Partituras:

Carreira, Ana Margarida d'Aires Pinto Basto, *Ilustração Musical - "Os Três Porquinhos"* 2001

