

<b>RESUMOS DE PROJETOS.....</b>	<b>2</b>
<b>RESUMOS COM RESULTADOS.....</b>	<b>4</b>
<b>RESUMOS DE ARTIGOS COMPLETOS.....</b>	<b>11</b>

**RESUMOS DE PROJETOS**

OS USOS SOCIAIS DA MÚSICA: UMA REFLEXÃO SOBRE A ADOÇÃO DE DISCURSOS MUSICAIS COMO MANUTENÇÃO DE RELAÇÕES HEGEMÔNICAS.....3

Pesquisa

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE  
LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES

Apresentação oral

Artes

---

OS USOS SOCIAIS DA MÚSICA: UMA REFLEXÃO SOBRE A ADOÇÃO DE  
DISCURSOS MUSICAIS COMO MANUTENÇÃO DE RELAÇÕES  
HEGEMÔNICAS

MARCELO SALDANHA DAS NEVES - UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA -  
UNOESTE

A hegemonia é um conceito discutido nas Ciências Sociais pensando na relação entre dominantes e dominados, dentro da organização ou segmentação de uma sociedade em classes sociais. Para a dinâmica desta relação, as classes são nutridas por ideologias que as homogeneízam. Neste contexto surge a música e suas diversas formas de discurso utilizados na formação dessas ideologias que contribuem para manutenção da hegemonia. A formação de uma ideologia se vale de diversos elementos e a música, enquanto manifestação artística é um deles. Podemos observar como exemplo, o cenário musical brasileiro no início do século XX, onde as manifestações ditas "populares", baseadas em ritmos como o samba, maxixe, entre outros, formavam o gosto das camadas mais pobres da sociedade brasileira e eram perseguidas pelas autoridades nos grandes centros urbanos, onde a relação hegemônica já estava bem delineada entre as classes sociais. Em contrapartida, a influência eurocêntrica na formação de um gosto estético entre a classe mais rica da sociedade, importava a música clássica e romântica como aquelas que deveriam fortalecer este grupo e de certa forma separá-lo daquele outro grupo. A relação entre música e hegemonia pode ser observada através dessa relação delineada nas diversas sociedades onde a separação entre "popular" e "erudito" se manifesta distanciando também as classes sociais onde essas músicas serão apreciadas. O presente projeto tem como objetivo observar como se manifesta a hegemonia dentro das estruturas sociais, bem como a mesma se vale da música enquanto parte da formação de ideologias, observando-as como conjuntos de pensamentos e comportamentos que mantém coesos os integrantes daqueles grupos sociais. A pesquisa deve se orientar através da revisão de bibliografia, visitando materiais que tratem da hegemonia, e da música como um fator cultural importante e aliado a formação da ideologia dentro das estruturas sociais onde se manifesta a hegemonia.

---

## **RESUMOS COM RESULTADOS**

A MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS, COMPOSIÇÕES E GRAFIA MUSICAL.....	5
A PAISAGEM SONORA E JOGO ELETRÔNICO: ANÁLISE DO GAME FLOWER.....	7
ENSINANDO MÚSICA NA ESCOLA: CONTRIBUIÇÕES DE DIFERENTES ABORDAGENS METODOLÓGICAS E A PRÁTICA DO EDUCADOR MUSICAL.....	8
POTENCIALIDADES MUSICAIS E EDUCACIONAIS DE APLICATIVOS E JOGOS DIGITAIS.....	10

Pesquisa

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE  
LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES

Apresentação oral

Artes

---

## A MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS, COMPOSIÇÕES E GRAFIA MUSICAL

VAILTON MARTINS COSTA - UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA -  
UNOESTELUCAS DOS SANTOS RODRIGUES DE SOUZA - UNIVERSIDADE DO OESTE  
PAULISTA - UNOESTEPATRÍCIA LAKCHMI LEITE MERTZIG G. DE OLIVEIRA - UNIVERSIDADE DO  
OESTE PAULISTA - UNOESTE

A infância é uma importante fase da vida do ser humano. Ainda que os cuidados com as crianças e pesquisas sobre seu desenvolvimento cognitivo e motor começaram a ser esboçadas na Idade Moderna com filósofos como Comênio e Rousseau, por exemplo, há na atualidade muito a ser explorado sobre o tema. No Brasil, os direitos das crianças são regulamentados de forma tardia considerando que o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), como marco legal e regulatório dos direitos destes, data de 1990. Atualmente encontramos poucas pesquisas sobre o tema e, na prática, creches e escolas pouco ou nada preparadas e adaptadas para receber o público infantil. Como não se trata de adultos em miniatura, os conhecimentos escolares devem ser apresentados às crianças por meio de metodologias e conteúdos pensados especificamente para elas. Nesse sentido, o conhecimento musical a ser ensinado para crianças de 0 a 6 anos deve favorecer o desenvolvimento humano em seus diferentes níveis incluindo o afetivo, motor, sensorial e mental. Jogos lúdicos, brincadeiras que envolvem a escuta e manipulação do som são primordiais nesse aspecto. Criar e compor músicas também fazem parte de uma metodologia que, adequada à idade, favorecem o despertar criativo e, conseqüentemente, afetivo e social da criança. A grafia musical, ou seja, grafar os sons, também são atividades interessantes de serem feitas nessa faixa etária. Ainda que de forma não convencional, é possível criar diferentes símbolos como registros sonoros. Os jogos musicais podem favorecer continuamente o fazer musical e, a partir das elementos musicais experienciadas no jogo pode-se solicitar à criança manipular e criar outras formas musicais. Essa criação pode ser grafada no final da atividade. Destarte a pesquisa tem por objetivos apresentar, discutir e analisar o fazer musical infantil no espaço escolar incluindo atividades lúdicas, de criação e grafia musical. A pesquisa, de caráter bibliográfico, utilizou textos publicados na área como subsídios para esclarecer conceitos e fundamentar as colocações feitas no texto. Destarte serão referenciados

autores como Brito (2003), Swanwick (2003, 2014); Bellochio (2004); Ilari (2012); Fonterrada (2008), entre outros. O universo infantil, compreendendo-se crianças de 0 à 6 anos, é identificado na educação brasileira como Educação Infantil. O uso de jogos musicais onde são manipulados diferentes materiais sonoros servem de suporte a experiências posteriores envolvendo a criação e composição musicais. Por fim as composições infantis podem ser grafadas a partir de símbolos também criados pelas crianças. O que se pretende é explicitar a importância de cada fase descrita (jogo, composição e grafia) como importante atividade para o desenvolvimento completo da criança pois nele são desenvolvidos a afetividade, o desenvolvimento da percepção, a resposta ao som percebido e depois manipulado de forma criativa e, por fim, uma grafia a partir do que foi composto pelos alunos.

---

Pesquisa

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE  
LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES

Apresentação oral

Artes

---

## A PAISAGEM SONORA E JOGO ELETRÔNICO: ANÁLISE DO GAME FLOWER

LUIZ HENRIQUE ALVES LUNHANI - UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA -  
UNOESTE

LUCAS DOS SANTOS RODRIGUES DE SOUZA - UNIVERSIDADE DO OESTE  
PAULISTA - UNOESTE

LUCIANA CAROLINA FERNANDES DE FARIA - UNIVERSIDADE DO OESTE  
PAULISTA - UNOESTE

Assim como os jogos fazem parte dos costumes da humanidade desde as mais antigas civilizações, os jogos eletrônicos já fazem parte do nosso dia-a-dia como mais uma forma de entretenimento. Com as tecnologias digitais, o jogo eletrônico ganhou um tal potencial de imersão e interatividade, promovendo divertimento, cultura, aprendizado, arte. Este trabalho teve como objetivo analisar a narrativa do jogo Flower, em seu conteúdo musical, relacionando-a ao conceito de paisagem sonora, criada por Murray Schafer. Este jogo, desenvolvido pela Thatgamecompany, oferece ao jogador a experiência musical por meio de uma navegação pelo ambiente virtual, composto por flores de diversas cores que emitem sons de timbres diversos. Destarte, esta é uma pesquisa bibliográfica e laboratorial, que, por meio de análise da narrativa deste jogo e da leitura da obra "Afinação do Mundo", de Schafer, faz um paralelo sobre estética musical da paisagem sonora. Produzimos constantemente paisagens sonoras e também somos afetados por ela, dessa maneira, somos todos simultaneamente músicos, compositores e ouvintes dessa nova música. Com a experiência de jogar Flowers entendemos como nossa relação com meio ambiente influencia diretamente na produção de paisagens sonoras. O jogo parece ir ao encontro com a proposta de Schafer de uma limpeza da audição, por um controle sobre a escuta dos ruídos criados pelo homem, para que assim o homem contemporâneo obtenha uma vida de melhor qualidade. Por nossa ação no mundo, somos criadores da nossa própria paisagem sonora e esta produção afeta nossa maneira de habitar este mundo. Por fim, percebemos que por meio do videogame é possível promover aprendizado, usando-o como recurso o fazer e experienciar a música se torna fluída e prazerosa. Além de oferecer momentos de lazer e de aprendizado, os games podem nos envolver na experiência estética de uma verdadeira obra de arte.

---

Pesquisa UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE  
LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES  
Apresentação oral Artes

---

ENSINANDO MÚSICA NA ESCOLA: CONTRIBUIÇÕES DE DIFERENTES  
ABORDAGENS METODOLÓGICAS E A PRÁTICA DO EDUCADOR MUSICAL

ALAN DOS SANTOS MIRANDA - UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA -  
UNOESTE  
LUIZ HENRIQUE ALVES LUNHANI - UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA -  
UNOESTE  
PATRÍCIA LAKCHMI LEITE MERTZIG G. DE OLIVEIRA - UNIVERSIDADE DO  
OESTE PAULISTA - UNOESTE

A educação musical no Brasil, nunca se fez inteiramente presente na estrutura curricular do Ensino Básico. Desde os pareceres de Educação escritos por Rui Barbosa em fins do século XIX, passando pela prática do Canto Orfeônico e desembocando na atual Lei nº 11.769/2008, que determina a música como conteúdo obrigatório, porém, não exclusivo no currículo escolar, o ensino de música na escola sempre foi permeado por dúvidas e discussões tanto no objetivo desta disciplina quanto em sua metodologia. Na prática, o que pode ser observado é uma participação restrita e ligada a outras disciplinas de forma dispersa e sem objetivos claros e definidos. Nesse sentido é pertinente fazer um levantamento de algumas abordagens metodológicas em Educação Musical e como estas podem contribuir para a prática do educador musical em sala de aula. As propostas metodológicas selecionadas foram adaptadas à realidade escolar brasileira. Os objetivos da pesquisa são: levantar as abordagens metodológicas cujas propostas são pertinentes ao ensino de música na escola, desconsiderando assim, alguns métodos específicos de ensino de instrumento. Verificar seus conteúdos e sugerir uma organização de para a prática do professor em sala de aula. Propor algumas atividades práticas a partir da reflexão das metodologias selecionadas. O presente trabalho é de abordagem teórico metodológico pois visa buscar na bibliografia atual informações sobre o objetivo apresentado para colaborar no desenvolvimento do texto. As principais fontes são livros dos autores selecionados onde discorrem sobre sua compreensão sobre educação e educação musical incluindo sua metodologia e exercícios práticos. Outros textos de pesquisadores nacionais e internacionais também colaboram na compreensão histórica de cada abordagem e corroboram com os fatos apresentados revelando assim sua veracidade. Aborda-se assim Fonterrada (2009), Koellreutter (1997); Schafer (2001 e 2011); Ilari (2012), entre outros. As abordagens metodológicas abordadas selecionas

foram desenvolvidas pelos seguintes autores: J. Dalcroze (1865-1950), Z. Kodály (1882-1967), E. Willems (1890-1978) , C. Orff (1895-1982), H. J. Koellreutter (1915-2005) e M. Schafer (1933 - ). Alguns conteúdos como os parâmetros do som (altura, direção, intensidade e timbre) são constantes nas abordagens e são desenvolvidas atividades práticas para abordar cada um deles. As metodologias ainda sugerem jogos de escuta, criação e composição musical. Autores como Koellreutter e Schafer pensaram suas abordagens dentro de uma estética mais contemporânea de música enquanto que os demais propõem mais atividades dentro de uma métrica e tonalidade específicas. O critério de seleção dos autores supracitados se deu pelo fato de todos apresentarem abordagens práticas pois são considerados métodos ativos em música e que, no bojo de sua metodologia, são desenvolvidos os aspectos cognitivos e afetivos dos educandos contribuindo para um fazer musical mais criativo e significativo.

---

Pesquisa

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE  
LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES

Apresentação oral

Artes

---

POTENCIALIDADES MUSICAIS E EDUCACIONAIS DE APLICATIVOS E  
JOGOS DIGITAIS

ÁLVARO AUGUSTO DE PAULA BORBA - UNIVERSIDADE DO OESTE  
PAULISTA - UNOESTE

LUCIANA CAROLINA FERNANDES DE FARIA - UNIVERSIDADE DO OESTE  
PAULISTA - UNOESTE

Os jogos são uma das formas mais primitivas de entretenimento e expressão cultural. Deste as civilizações mais antigas, os jogos eram utilizados também como meio de doutrinar o corpo e a mente para a sobrevivência e até para rituais mágicos e danças. Destarte, os jogos, sobretudo os digitais, fazem parte dos hábitos de muitas pessoas na sociedade de hoje, e são usados hoje como importante recurso para educação e até para a saúde. O objetivo desta pesquisa foi fazer levantamento de alguns aplicativos e jogos digitais com temática musical e classifica-los segundo seu conteúdo musical e nível de interatividade. Para realizar tal levantamento, buscamos em sites que oferecem jogos musicais abertos, como o site criado pela UFSCar com objetivo de oferecer recursos de Educação Musical, e também alguns aplicativos para o sistema Android. Como resultados parciais percebemos que há jogos musicais com um baixo nível de interação e pouca possibilidade de criação musical, como os jogos em que a ação do jogador se limita exclusivamente em ligar e desligar os instrumentos musicais durante uma música. Por estes jogos é possível que o jogador perceba as diferenças de timbres entre os instrumentos e também sua função da música (melódica, harmônica ou rítmica), contudo, os padrões são prontos e não é possível que o jogador altere as estruturas musicais segundo sua vontade. Outros jogos ainda estão sendo analisados e serão categorizados segundo o propósito desta pesquisa. Quer sejam jogos musicais desenvolvidos especificamente para a Educação Musical, quer não, todos os jogos analisados até o momento oferecem, em maior ou menor grau de interatividade e agência, experiências sonoras a seus jogadores. Assim, é possível refletir sobre os conteúdos musicais destes jogos e apontar possíveis aplicações destes jogos e aplicativos como recursos para promover a Educação Musical em diferentes contextos educacionais.

---

**RESUMOS DE ARTIGOS COMPLETOS**

UMA ANÁLISE DOS SIGNIFICADOS IDEACIONAIS EM REPORTAGEM DA  
REVISTA NOVA ESCOLA: A REPRESENTAÇÃO DE ENSINO E DO PROFESSOR  
DE LÍNGUA PORTUGUESA.....12

Pesquisa

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE  
LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES

Apresentação oral

Linguística

---

UMA ANÁLISE DOS SIGNIFICADOS IDEACIONAIS EM REPORTAGEM DA  
REVISTA NOVA ESCOLA: A REPRESENTAÇÃO DE ENSINO E DO PROFESSOR  
DE LÍNGUA PORTUGUESA

VICTOR GOMES MILANI - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA -  
UFSM

ODAIR BENEDITO FRANCISCO - UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA -  
UNOESTE

**RESUMO** Apesar de diretrizes nacionais como PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) de 1998 e os OCNs (Orientações Curriculares Nacionais) de 2006 discorrerem sobre o ensino de língua portuguesa no Brasil, maneiras de como melhorar as propostas pedagógicas ainda são muito discutidas na esfera midiática. O objetivo desse estudo foi analisar uma reportagem de Maria Rehder publicada na revista Nova Escola em janeiro de 2010 intitulada O que ensinar em Língua Portuguesa do 6º ao 9º ano a fim de se buscar a representação de ensino e do professor de língua portuguesa nela retratada. A análise realizada foi guiada pelos princípios teóricos da Gramática Sistêmico-Funcional (HALLIDAY, 2014), tendo destaque para a metafunção ideacional. O corpus apresentou um número total de 44 orações. A partir dos padrões encontrados no Sistema de Transitividade, os dados foram interpretados conforme Fuzer & Cabral (2014). Em um último momento, os dados serviram para interpretar a linguagem como gênero, considerando o contexto de produção, consumo e publicação do texto analisado, seguindo Motta-Roth (2008). Concluiu-se que o exemplar de gênero apresenta características tanto do jornalismo informativo como do jornalismo de opinião, conforme (DIAS, et al., 2006). Palavras-chave: Gramática Sistêmico-Funcional, Metafunção Ideacional, Representação, Ensino de Língua Portuguesa, Revista Nova Escola.

---