Do estudo técnico à performance:diálogos entre o EJ4 Play e o repertório para flauta transversal

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO-PERFORMANCE

Sabrina dos Santos Siqueira Silva
Universidade Federal de Pernambuco
sabrina.santoss@ufpe.br

A atual proposta de comunicação-performance vem como um desdobramento da minha pesquisa atual do mestrado em música na linha de Educação Musical do programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Pernambuco, onde foi desenvolvido o EJ4 Play, um jogo digital fundamentado na metodologia chamada Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) para apoiar os exercícios técnicos dos estudantes de flauta transversal no ensino superior. Atualmente, a pesquisa encontra-se na fase de produção de dados junto aos estudantes participantes, investigando como essa metodologia pode contribuir para o desenvolvimento técnico e experiências de aprendizagem mais significativas. A literatura de exercícios técnicos da flauta transversal é tradicionalmente fundamentada em estudos de sonoridade, escalas, arpejos e articulações. Entre os materiais mais difundidos destaca-se o exercício de escalas musicais do *Exercise Journalier* nº 4 (EJ4) de Taffanel e Gaubert (1958) juntamente com a proposta das 60 variações de articulações e ritmos feitas por Debost (2002). Contudo, apesar de sua reconhecida importância para o desenvolvimento dos flautistas, esse material é frequentemente percebido por estudantes e flautistas como um exercício longo e repetitivo. Nesse contexto, a ABJD, também conhecida como *Digital Game-Based Learning* (DGBL), que integra conteúdos educacionais à jogos digitais (Prensky, 2001), apresenta-se como uma abordagem capaz de promover maior engajamento e interação nos processos de aprendizagem da técnica e do repertório da flauta transversal. Por isso, a escolha da ABJD fundamenta-se, entre outros aspectos, na compreensão de que os jogos digitais podem favorecer o engajamento dos estudantes e flautistas, além de promover um processo de aprendizagem mais interativo e potencializar as atividades demandam prática repetitiva acompanhada de feedback (Prensky, 2001). Desta forma, a presente comunicação-performance visa estabelecer um diálogo entre os conteúdos técnicos explorados pelo jogo EJ4 Play e obras do repertório flautístico, demonstrando como determinadas escalas e articulações estudadas no jogo aparecem em diferentes contextos musicais. Esta proposta visa evidenciar os paralelos existentes entre os exercícios do EJ4 e o repertório, demonstrando que habilidades frequentemente estudadas de forma isolada constituem elementos estruturantes para a construção da técnica e da performance. Ao aproximar a tecnologia e performance, esta comunicação pretende contribuir para as discussões sobre metodologias ativas no desenvolvimento da performance musical.

Título da(s) música(s) e nome do/a compositor/a ou compositores/as, com data de composição e indicação de seções ou movimentos, se houver:

W. Mozart, Concerto para flauta e orquestra em Sol maior - K. 313 (1778)
I. Allegro Maestoso

Francis Poulenc - Sonata para flauta e piano (1956 - 1957)
I.Allegro malinconico
D'un matin de printemps, Lili Boulanger (1917)

Minutagem:
17 minutos

Endereço eletrônico (URL) para o vídeo disponibilizado:
https://youtu.be/KTdqarvxOew?si=KYdK-92919Trxcqp

Referências

DEBOST, Michel. **The Simple Flute:** From A to Z. New York: Oxford University Press, 2002.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants – Part 1**. On the Horizon,** Lincoln, v. 9, n. 5, p. 1–6, out./nov. 2001. DOI: 10.1108/10748120110424816. Disponível em: https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf. Acesso em: 15 ago. 2025.

TAFFANEL, Paul; GAUBERT, Philippe. *Méthode complète de flûte: 1*. Paris: Alphonse Leduc Éditions Musicales, 1958