

Escrevendo partituras no computador com o MuseScore

Apostila 1

Filipe de Moraes Paiva

GTECEM – Grupo de Pesquisa “Tecnologias para Educação Musical”

Colégio Pedro II
Departamento de Física
Campus Humaitá II
Rua Humaitá 80
22261-040 Rio de Janeiro – RJ
Brasil

filipe_paiva@cp2.g12.br
<http://geocities.ws/prof-fmpaiva>

COLÉGIO PEDRO II
RIO DE JANEIRO, BRASIL
2016 OUTUBRO 25

Capítulo 1

Introdução

Existem atualmente diversos programas para escrevermos partituras no computador. Em geral eles permitem produzir uma partitura de alta qualidade, tocam a partitura com excelente som mostrando o ponto da partitura que está sendo tocado, produzem arquivos de áudio, etc. Entre os melhores, qual escolher? Como estamos em um colégio público que pretende formar cidadãos antenados com a nossa sociedade, optamos por utilizar um programa de domínio público, em outras palavras, gratuito. Além da óbvia vantagem de ser gratuito e não pirateado, essa opção fornece os programas de melhor qualidade, já que contam com o apoio de um gigantesca comunidade preocupada com a qualidade e suporte técnico do programa.

Nesse contexto, escolhi o MuseScore com o qual já trabalho há anos. O MuseScore pode ser obtido no endereço <https://musescore.org/pt-br>. Porém, a internet é muito dinâmica, de forma que se o endereço estiver desatualizado, uma busca por “MuseScore” o levará ao programa. Lá você poderá baixar o programa gratuitamente, encontrará instruções para instalá-lo em qualquer tipo de computador. Lá há também manuais, tutoriais, fóruns de discussão e muito mais. Mas, se está tudo lá, então para que o presente texto? Aqui nesta apostila faremos uma introdução para que você possa se iniciar no MuseScore sem dor de cabeça.

Depois que você já estiver familiarizado com o MuseScore, visite a página mencionada acima e participe dos fóruns para tirar suas dúvidas sobre qualquer assunto relativo ao MuseScore. Fique também atento ao Portal da Música do Colégio Pedro II, onde em breve teremos mais apostilas sobre o MuseScore, e ainda um fórum do Colégio Pedro II para discutirmos sobre o MuseScore e outras coisas relacionadas. Além disso, diversos ritmos, exercícios e estudos estarão disponíveis em arquivos do MuseScore.

1.1 Escolha idioma do programa

Dependendo do seu sistema computacional, durante a instalação pode aparecer a opção de escolher a língua do programa. Se isso não acontecer, assim que abrir o programa, clique no menu **Editar** no alto à esquerda e lá clique em **Preferências**. Na janela que surgirá, na aba **Geral**, no alto à direita aparece a opção de escolher o idioma. Escolha português, pois daqui para frente daremos todas as explicações supondo que seu MuseScore esteja em português. A partir do próximo capítulo começaremos a ensinar a utilizar o MuseScore e estaremos supondo que você o tenha instalado em seu computador.

Nomenclatura. Utilizaremos a palavra **ratón**, emprestada do espanhol, para denominar o que em inglês se chama *mouse* e que no Brasil não tem nome.

Capítulo 2

Primeira partitura

A tela principal do MuseScore é semelhante às telas iniciais da maioria dos programas com os quais você deve estar acostumado, como mostra a figura 2.1. No alto

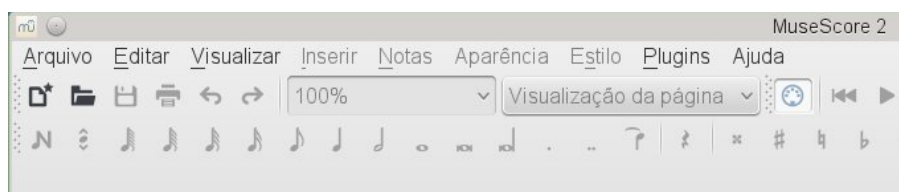


Figura 2.1: Tela principal do MuseScore

há uma série de menus que podem ser abertos: **Arquivo**, **Editar**, **Visualizar**, **Inserir**, **Notas**, etc. Os três primeiros são comuns a quase todos os programas, com recursos para salvar, copiar e colar, aumentar e diminuir as letras etc, além de terem recursos específicos relacionados com partituras. Os menus seguintes são específicos para edição de partituras. O último, **Ajuda**, é novamente familiar, possuindo manuais etc. Embaixo há uma série de ícones que facilitam o trabalho de edição da partitura e que descreveremos nesta apostila.

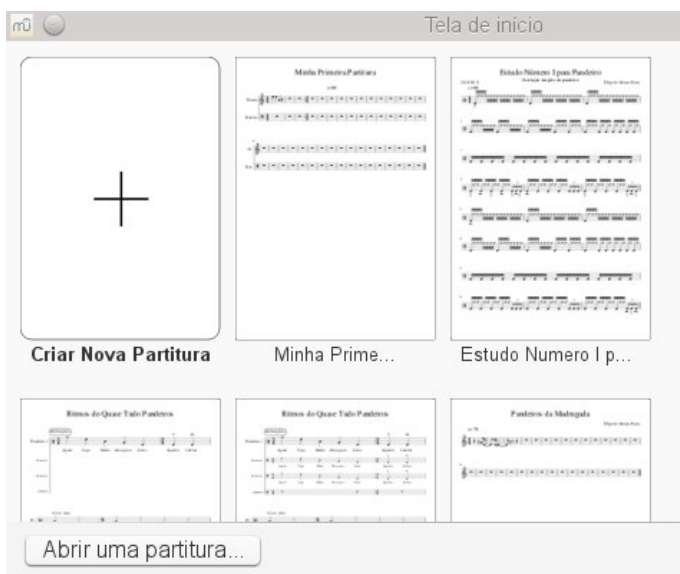


Figura 2.2: Tela de início

Ao abrir o programa, dependendo do seu sistema operacional, pode ser que o MuseScore abra com essa tela principal apenas, ou abra automaticamente a “Tela de início” mostrada na figura 2.2, sobre a tela principal. Na “Tela de início” escolha **Criar Nova Partitura**. Se a “tela de início” não abriu automaticamente, então apareceu apenas a tela principal da figura 2.1; nela, clique em **Arquivo** e depois em **Novo**; ou você pode simplesmente clicar no primeiro ícone, no alto à esquerda. Qualquer dessas três maneiras iniciará os procedimentos para criar uma nova partitura. Assim, será aberta uma janela onde o programa perguntará o título da obra e outras informações que você pode preencher agora ou mais tarde se preferir. Em seguida ele mostrará a janela chamada

“Criar Nova Partitura” mostrando diversas opções que podem ser modificadas depois. Vamos escolher a primeira, ou seja, **Escolha Instrumentos**, para escolher os instrumentos da sua

partitura. Lembre, tudo o que não for escolhido agora, pode ser escolhido ou modificado mais tarde durante a edição da partitura.

Então, uma janela semelhante a mostrada na figura 2.3 será aberta. Escolha **Madeiras** e lá escolha **Flauta**. Clique em **Adicionar** para adicioná-la a sua partitura à direita. Em seguida vamos escolher um outro instrumento. Entre em **Percussão de Alturas Indefinidas** e lá escolha e adicione a **Bateria**. Assim vamos aprender logo a trabalhar com qualquer tipo de instrumento: a flauta representando os sopros, cordas, teclados, percussão de altura definida (tímpanos, xilofone, marimba, etc) e a bateria representando a percussão de altura indeterminada (pandeiro, tamborim, triângulo, caixa, bumbo, etc).

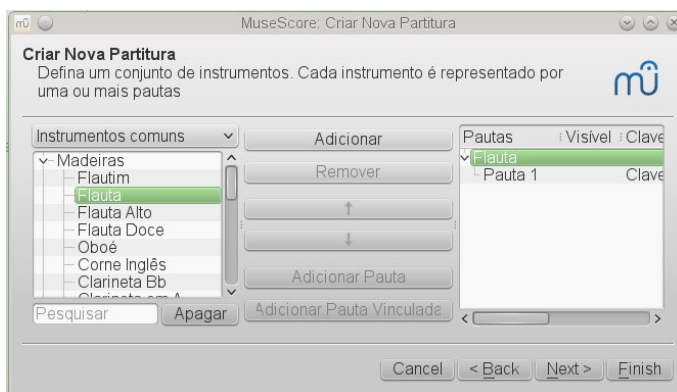


Figura 2.3: Adicionar instrumentos

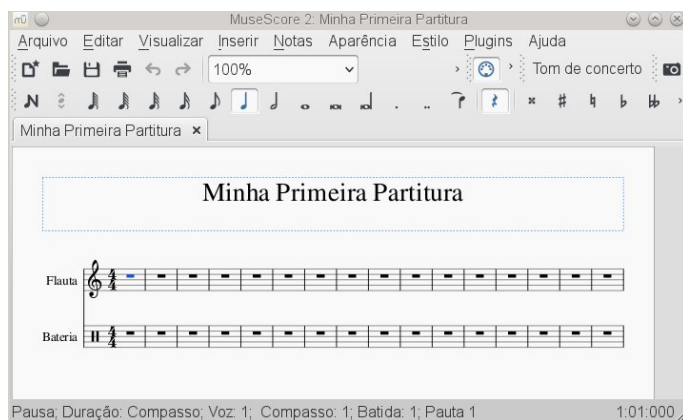


Figura 2.4: Primeira Partitura

Posteriormente veremos como colocar as notas da percussão de som indeterminado.

Mas antes, vamos salvar logo o arquivo gerado. O processo é igual ao de qualquer editor de texto. Clique no ícone de salvar (terceiro na primeira linha de ícones) ou clique em **Arquivo** e lá em **Salvar**. Então escolha um nome e local para salvar o arquivo contendo sua primeira partitura.

Clique na pausa, no lugar da qual você quer começar a inserir notas. Escolheremos a primeira pausa; é uma pausa de semibreve e vamos transformá-la em duas pausas de semínima e uma de mínima, para podermos inserir a primeira nota depois da primeira pausa de semínima. Para isso clique na semínima na segunda linha de ícones, lá no alto da janela principal. Se você clicou errado, use a seta de desfazer, isto é, a seta para esquerda na primeira linha de ícones para desfazer. Se você clicou corretamente, então você tem agora duas pausas de semínima e uma de mínima no primeiro compasso, como mostra a figura 2.5.

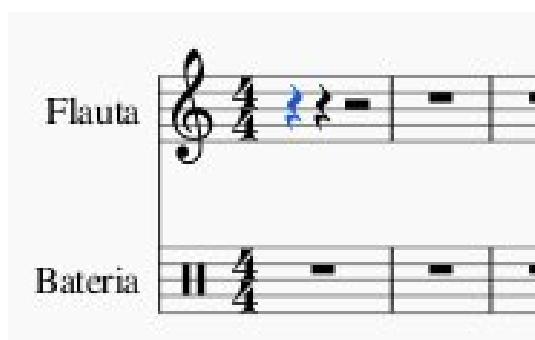


Figura 2.5: Pausas



Figura 2.6: Primeiras notas

Para facilitar a inserção de notas, clique em **Visualizar** (terceiro menu lá no alto) e lá clique em **Teclado de Piano**. Um teclado de piano aparecerá na sua tela como mostra a figura 2.6. Arraste-o para onde quiser e regule seu tamanho. Com o ratón, clique na figura desejada, por exemplo, clique na colcheia na segunda linha de ícones. Agora basta clicar no piano para inserir a nota desejada. **Resumindo:** com as setas do teclado movimente o cursor pela partitura; com o ratón escolha a figura entre os ícones; com o ratón escolha a nota no piano. Ao invés de clicar no ícone da figura, você pode selecionar a figura apertando os números do teclado: 1= semifusa, 2= fusa, 3 = semicolcheia, 4= colcheia, 5 = semínima, etc. E ao invés de clicar no teclado, você pode inserir as notas digitando as letras da a até g, para as notas de “lá” até “sol”.

Sim, o Musescore possui diversas maneiras de inserir e selecionar notas, para satisfazer a todos os gostos. Há quem prefira usar só o ratón, há quem prefira usar só o teclado. E mesmo em cada uma dessas opções há diversas possibilidades. E ainda podemos misturar todas elas. Tudo ao gosto do freguês. Vamos resumir as possibilidades vistas acima e falar de mais algumas na seção a seguir.

2.1 Inserção de notas para a flauta

O que explicaremos agora serve para qualquer instrumento de som definido, não apenas a flauta.

Modo de inserção de notas. Pode ser ligado ou desligado:

- n no teclado.
- Ícone N com o ratón.
- Menu **Notas**, clicar em **Inserir Notas**.

Posição na partitura. Além de selecionarem as notas ou pausas, os procedimentos a seguir faz com que as notas soem.

- No modo de inserção, utilizando as setas do teclado.
- Fora do modo de inserção:
 - Utilizando as setas do teclado.
 - Clicando com o ratón na partitura.

Vamos inserir algumas notas. Clique, com o ratón, na segunda pausa de semínima, pois é aí que queremos inserir a primeira nota. Em seguida, clique no primeiro ícone da segunda linha de ícones, lá no alto, aquele que tem formato da letra N, ou simplesmente aperte a letra n no seu teclado. Agora você entrou no modo de inserção de notas; para sair clique no mesmo ícone novamente ou aperte a letra n no teclado. Agora que você está no modo de inserção de notas, você pode usar as setas do teclado para mover o cursor para esquerda ou para a direita, na partitura. Se ele não estiver na segunda pausa de semínima, coloque-o lá com as setas.

Selecionar figura. Colcheia, semínima etc podem ser selecionadas, dentro ou fora do modo de inserção.

- Clicando com o cursor no ícone correspondente na segunda linha de ícones.
- Com os números do teclado: 1= semifusa, 2= fusa, 3 = semicolcheia, 4= colcheia, 5 = semínima, 6= mínima, 7= semibreve, 8 = breve, 9 = longa.
- **Figura pontuada.** Uma vez escolhida a figura, com o ratón clique no ícone de um ou dois pontos. Clique novamente para voltar às figuras sem ponto.

Quebrar pausa. Pausas podem ser subdivididas.

- Fora do modo de inserção, selecione a pausa com o ratón ou com as setas, em seguida selecione a figura como descrito acima. Pronto.
- No modo de inserção, selecione a pausa com as setas, em seguida selecione a figura com o ícone ou com o número. Digite o número 0 no teclado.

Inserir nota. Coloque o cursor na pausa desejada ou na nota a ser substituída; selecione a figura; esses dois passos podem ser feitos em qualquer ordem. Agora, no modo de inserção de notas:

- Clique na nota no piano.
- Digite as letras a, b, c, d, e, f ou g, no teclado, para as notas lá, si, dó, ré, mi, fá, sol respectivamente. O MuseScore escolhe a oitava pelo contexto e usualmente acerta. Você pode mudar a nota recém inserida com as setas para cima e para baixo do teclado.
- Clique com o ratón na pausa desejada, na linha ou espaço correspondente à nota. Nesse caso, obviamente não é necessário ter selecionado a pausa antes.
- Você pode conectar um piano digital ou similar e inserir as notas na partitura utilizando seu piano.

Sustenidos, bemóis etc. Ao inserir com o piano, os sustenidos e bemóis aparecem naturalmente. Mas se você inseriu a nota com letras ou clicando na partitura, clique em seguida em um dos ícones de sustenido, bemol etc na segunda linha de ícones.

2.2 Outros recursos de edição simples

A seguir listamos outros recursos bastante comuns.

Copiar e colar. Selecione a primeira nota do trecho a ser copiado, com o cursor ou com as setas. Aperte a tecla de maiúscula e selecione a última nota, com o cursor ou com as setas. Em seguida faça o tradicional CTRL C e depois CTRL V.

Mudar altura da nota. Duas maneiras:

- Dentro ou fora do modo de inserção, selecione a nota desejada e utilize as setas para cima e para baixo no teclado.
- Fora do modo de inserção, clique e segure o botão do ratón sobre a nota desejada e arraste-a para a posição desejada.

Pontuar e despontuar figura. Fora do modo de inserção, coloque o cursor sobre a nota desejada e clique no ícone de um ou dois pontos. Clique novamente no ponto ou na figura original para retirar o ponto.

Ligaduras. Duas maneiras.

- Selecione a primeira nota e digite s no teclado.
- Selecione a primeira nota, aperte a tecla de maiúscula, selecione a última nota. Então aperte s.

Apagando. Para apagar alguma coisa, clique nela e aperte a tecla de apagar usual.

2.3 Inserção de notas de percussão

Aqui estamos nos referindo à percussão de altura indefinida, pois na percussão de altura definida, a maneira de inserir as notas é igual ao dos demais instrumentos de altura definida. Agora, na percussão de altura indefinida, quase tudo o que vimos nas seções anteriores é também válido. Apenas o tópico de “Inserir nota” precisa de revisão. Ou seja, o piano, as letras de “a” até “g” e o uso do ratón para inserir a nota na partitura não funcionam da mesma maneira.



Figura 2.7: Notas de percussão.

Quando você estiver com o cursor na pauta de percussão e entrar no modo de edição, um conjunto de notas disponíveis para a percussão escolhida aparecerá na parte de baixo da sua tela como mostra a figura 2.7, no caso do instrumento de percussão ser a bateria. Você pode inserir as notas na pauta de 3 maneiras.

Letras. Observe que algumas notas da percussão tem uma letra associada. Então você pode inseri-las digitando a letra no teclado.

Selecione e clique. Como o ratón selecione uma nota de percussão e em seguida clique com o ratón no local onde quer inseri-la.

Piano. Com o ratón selecione uma nota de percussão e em seguida clique com o ratón em qualquer tecla do piano. A nota selecionada aparecerá no local da partitura onde estiver o cursor. Imagino que versões futuras do MuseScore permitirão que cada tecla do piano insira uma nota de percussão diferente.

2.4 Salvando em PDF e outros formatos de impressão

Para imprimir, vá no menu **Arquivo** e clique na opção **Imprimir**. Se você preferir, vá no menu **Arquivo** e lá em **Exportar**. Escolha PDF ou outro formato para compartilhar a partitura com colegas que ainda não tem MuseScore. Escolha o formato PNG para compartilhar nas redes sociais.

2.5 Ouvindo a partitura

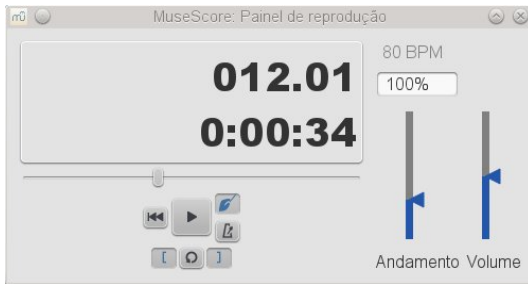


Figura 2.8: Painel de reprodução

Toda nota inserida é automaticamente ouvida. Inclusive, caminhando com as setas pela partitura, você pode ouvir as notas por onde o cursor passa. Você pode ouvir sua partitura completa utilizando os ícones da primeira linha de ícones, comuns a programas de música: tocar, parar, voltar ao início, repetir etc. Você pode inclusive ligar o metrônomo. Se você quiser ter mais controle, clique no menu **Visualizar** lá escolha: **Painel de Reprodução** e **Mixer**. Eles possuem diversos recursos que exploraremos agora. Deixe

o **Sintetizador** para mais tarde.

O Painel de Reprodução tem um contador de compassos e um contador de tempo de música em segundos. Esse painel permite controlar o andamento, sendo que 100% é o andamento que está marcado na partitura. Você pode então ouvir mais lentamente ou mais rapidamente do que o que marca a partitura. Isso é muito bom para estudar um trecho difícil. Ele controla também o volume, liga e desliga o metrônomo, insere um compasso antes do início para você não perder a entrada, permite repetir um trecho selecionado etc.

O Mixer permite controlar separadamente o volume de cada instrumento além de silenciar apenas alguns ou ouvir apenas alguns. Permite mudar o timbre dos instrumentos independentemente do que está na partitura. Permite jogar o som no canal esquerdo ou direito, entre outras coisas.



Figura 2.9: Mixagem

2.6 Salvando como MP3 e outros formatos de áudio

Vá no menu **Arquivo** e lá em **Exportar**. Escolha o formato de áudio de sua preferência. MP3 e OGG em geral são suficientes para trabalhos caseiros, sendo que OGG é a versão livre do MP3. Se quiser uma qualidade mais profissional, escolha WAV mas lembre-se que o arquivo gerado será bem maior. Ao gravar o arquivo de áudio, todas as opções marcadas no **Painel de Reprodução** e no **Mixer** serão utilizadas, ou seja, você gravará exatamente o que você ouviu.

Capítulo 3

Recursos mais avançados

Agora que você já fez sua primeira partitura, vamos aprender mais recursos, para você poder colocar o que quiser na partitura.

3.1 Criando um novo instrumento de percussão



Figura 3.1: Notas de percussão definidas para o pandeiro.

Fora do modo de inserção, clique com o botão da direita do ratón em algum local da pauta de um instrumento de percussão. Selecione **Editar Percussão**. Ou então, no modo de inserção, clique em **Editar Percussão** no canto inferior esquerdo, junto às notas da percussão (veja a figura 2.7). Clique em **Carregar** e carregue, por exemplo, o arquivo com DRM que você copiou, conforme o parágrafo anterior. Pronto, comece a usar o pandeiro. As notas disponíveis são as mostradas na figura 3.1. Consulte a apostila número 2 de pandeiro[6] caso esteja curioso em saber mais detalhes sobre o pandeiro.

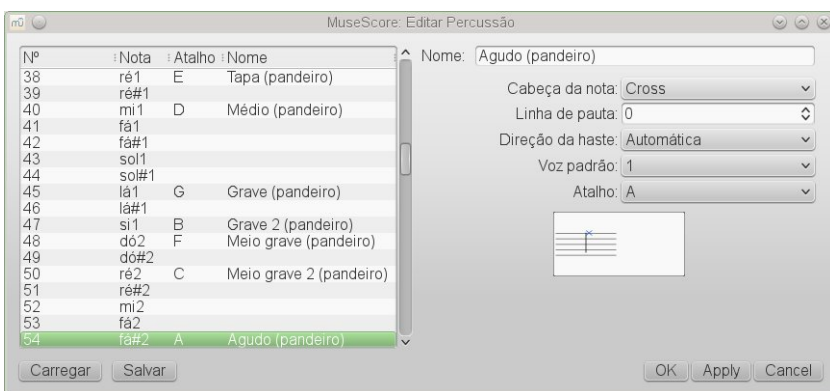


Figura 3.2: Definições do pandeiro.

Ao invés de carregar um arquivo existente, crie um instrumento novo. Insira na sua partitura um instrumento de percussão, de preferência a bateria, que possui mais sons. Clique em **Editar Percussão**, e arraste as bordas da janela que aparecer, para ficar mais fácil a edição. Você deverá ver uma janela parecida com a da figura 3.3 a seguir. Já a figura 3.2 mostra o que você veria se clicasse em **Editar Percussão** em uma pauta que tivesse o arquivo com as definições de pandeiro carregado; compare a figura 3.2 com a figura 3.1. O Estudo Número 1 para

Pandeiro[4], disponível no Portal da Música do Colégio Pedro II foi inteiramente feito utilizando estas definições de pandeiro.

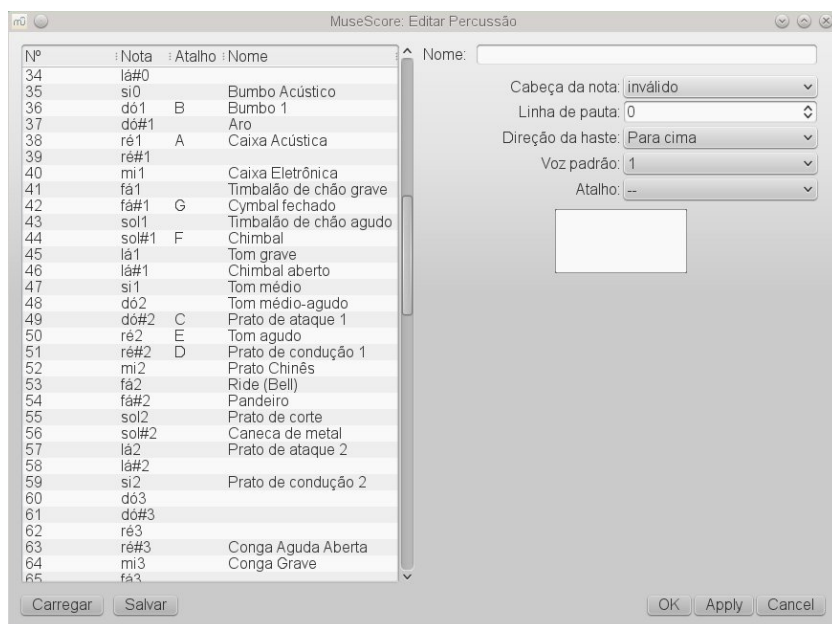


Figura 3.3: Criando novo instrumento.

e outros. Depois selecione o local na pauta, isto é, qual linha ou espaço. Depois determine se quer a haste para cima, para baixo ou automática. Escolha a voz 1; em outra apostila talvez eu explique para que servem as outras vozes. Finalmente escolha um atalho, até a versão atual do MuseScore, apenas as letras a, b, c, d, e, f, g estão disponíveis. Faça o mesmo para os demais sons do seu instrumento e apague as informações dos sons não utilizados para ficar com um instrumento mais limpo.

Finalmente, salve o novo instrumento, clicando em **Salvar** embaixo à esquerda, em algum local do seu computador, pode ser um diretório museScore, e o nome do arquivo pode ser o nome do instrumento. Quando quiser utilizar o novo instrumento, basta, nesta mesma janela, clicar em **Carregar**.

Quando você abrir um arquivo de uma partitura que contenha o seu novo instrumento, o novo instrumento aparecerá automaticamente.

3.2 Mais recursos

A seguir listamos mais alguns recursos do MuseScore.

Duas notas simultâneas. Muito útil para piano, violão etc.

- Selecione uma nota e aperte a tecla de maiúscula e a letra (a, b, c, d, e, f, g) correspondente a segunda nota. O programa entrará automaticamente no modo de inserção.
- No modo de inserção, vá com o ratón na posição da nota desejada e clique na altura da segunda nota.

Quiálteras. Clique na pausa que você quer transformar em quiálteras. Depois selecione **Notas**, depois **Quiálteras**. Escolha então as quiálteras desejadas.

A primeira coisa a fazer, é escolher os sons que você quer para o seu instrumento. Cada som é designado na tabela da esquerda por um número de 1 a 127 e uma nota: dó1, lá2 etc. Para as platinelas do pandeiro eu escolhi o som 54 (fá#2) originalmente denominado de pandeiro; observe na figura 3.2 que este som foi redenominado de Agudo(pandeiro), para ser facilmente identificado. Então clique na linha 54. Do lado direito, escreva um nome para o som e selecione o formato que você quer para a figura: pode ser a bolota tradicional, um x

Mais compassos. Clique no menu **Inserir** e depois em **Compassos**. Insira então quantos compassos quiser.

Transposição. Selecione o trecho a ser transposto. Clique no menu **Notas**, depois **Transpor**. Você verá que o MuseScore possui diversos processos de transposição.

Texto. Várias opções de texto existem. Clique no menu **Inserir**, e depois em **Texto**.

Andamento. Para escolher o andamento, marque uma nota na partitura aonde o novo andamento começa, podendo ser a primeira nota da partitura. Clique no menu **Inserir**, depois **Texto** e escolha **Marcação de Andamento**. Clique duas vezes no texto do andamento que acabou de aparecer e coloque o andamento desejado. Observe que esse não é apenas um texto, ou seja, este será o andamento no qual o MuseScore tocará sua partitura.

Instrumentos. Para inserir ou retirar instrumentos na sua partitura, clique no menu **Editar** e lá em **Instrumentos**. Selecione outros instrumentos e/ou apague os que não quiser mais.

Editando um instrumento. Clique com o botão da direita do ratón sobre a pauta de algum instrumento de sua partitura e selecione **Propriedades da Pauta**. Aparecerá uma janela onde você pode mudar o nome e abreviatura do instrumento, entre muitas outras coisas.

Ritornelo. Se você adicionou algum ritornelo na sua partitura, você pode controlar quantas vezes ele será repetido quando o MuseScore for tocar a partitura. Para isso, clique com o botão direito do ratón no compasso que contém o ritornelo final, e selecione **Propriedades do Compasso**. Na janela que aparecerá, a última opção é o número de repetições.

Haste. Se quiser inverter o sentido de uma haste, clique nela com o botão direito do ratón e selecione **Inverter direção**.

3.3 Recursos da palheta

Clique no menu **Visualizar** e marque **Palhetas**. Um novo menu aparecerá à esquerda permitindo inserir diversas coisas no texto. Selecione uma delas, por exemplo, **Barras de compasso**. Então diversos tipos de barra de compasso aparecerão. Escolha uma delas e:

- Clique nela e arraste para o compasso desejado.
- Selecione um compasso na partitura e clique duas vezes na barra escolhida.

De maneira semelhante você poderá colocar na partitura: **Claves**, **Armaduras de clave**, **Fórmulas de compasso**, sustentidos e bemóis, ou seja, **Acidentes**, **Andamento**. Para alguns deles você deverá ou arrastar para a nota ou selecionar a nota ao invés do compasso. Alguns, por diversas razões, só podem ser colocados na partitura por apenas um dos métodos acima, ou seja, ou arrastando ou clicando duas vezes.

Explore essa palheta de recursos. Depois clique lá embaixo da palheta em **Avançado**, para encontrar recursos ainda mais avançados. Um recurso importante que vale salientar é quebra de linha e páginas em **Quebras e Espaçamentos**. Outro é o **Propriedades da barra de ligação**, que permite juntar ou separar colcheias, semicolcheias etc.

3.4 Partes

A partir de uma partitura que contenha diversos instrumentos, você pode criar subpartituras com apenas um ou alguns dos instrumentos facilmente. Assim você pode ter a partitura completa de uma música, e enviar para cada músico apenas a partitura do instrumento que a pessoa toca. Isso pode ser feito de duas maneiras.

Invisível. Clique no menu **Editar** e lá em **Instrumentos**. Então desselecione um ou mais instrumentos na coluna **Visível**. Isso fará com que eles desapareçam da partitura, mas possam ser recuperados sempre que desejar.

Criando Partes. Vá no menu **Arquivo** e lá em **Partes**. Na janela que aparecerá, clique em **Novo** para criar uma nova parte. Dê um nome para a parte, do lado direito, e selecione os instrumentos que você quer nesta parte. Crie aí quantas partes quiser e depois clique em **OK**. As partes aparecerão como novas abas na janela principal do MuseScore. Interessantemente, todas estarão no mesmo arquivo dentro do seu computador. Geralmente você precisará organizar a quebra de linhas e páginas de cada parte, para que elas fiquem mais bonitas.

Bibliografia

- [1] Filipe de Moraes Paiva, “*Pandero Mane, Ideo Piede*”, Rio de Janeiro, Brasil, <http://www.geocities.ws/prof-fmpaiva/arkivo/PanderoManeIdeoPiede>, 2011.
- [2] Filipe de Moraes Paiva, “*Pequeno manual de esperanto para brasileiros que queiram ler o livro: Pandero Mane, Ideo Piede*”, Rio de Janeiro, Brasil, <http://www.geocities.ws/prof-fmpaiva/arkivo/PanderoManeIdeoPiede>, 2012.
- [3] Filipe de Moraes Paiva, “*Pequeno dicionário de esperanto para brasileiros que queiram ler o livro: Pandero Mane, Ideo Piede*”, Rio de Janeiro, Brasil, <http://www.geocities.ws/prof-fmpaiva/arkivo/PanderoManeIdeoPiede>, 2013.
- [4] Filipe de Moraes Paiva, “*Estudo Número I para Pandeiro de Filipe de Moraes Paiva*”, Rio de Janeiro, Brasil, <http://www.educamusicacp2.com.br/aprendatocarcantar>, 2016.
- [5] Filipe de Moraes Paiva, “*Um Pandeiro na Mão, e uma Ideia no Pé - Apostila 1*”, Rio de Janeiro, Brasil, <http://www.educamusicacp2.com.br/apostilas>, 2016.
- [6] Filipe de Moraes Paiva, “*Um Pandeiro na Mão, e uma Ideia no Pé - Apostila 2*”, Rio de Janeiro, Brasil, <http://www.educamusicacp2.com.br/apostilas>, 2016.