

Oficina de Jogos Musicais: Uma prática de ensino no PET

*Tuilla Claudia Feitosa Ferreira*¹

Universidade Federal do Ceará

tuillaclaudia@gmail.com

*Bianca Peixoto de Carvalho*¹

Universidade Federal do Ceará

bianca_p_c@yahoo.com.br

*Fernanda Freire Maia*¹

Universidade Federal do Ceará

fernanda15sud@gmail.com

Dr. Gerardo Viana Junior

Universidade Federal do Ceará

gerardovianajr@gmail.com

Resumo: O presente trabalho trata-se de um relato de experiência acerca da realização da Oficina de Jogos Musicais na IX Semana de Educação Musical no Instituto de Cultura e Arte como atividade extracurricular mediada pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial – PET/Música da UFC. O relato foi feito através de observações, anotações e registros audiovisuais. A oficina foi resultado do Grupo de Estudos em Jogos Musicais, realizado dentro do Curso de Música – ICA/UFC.

Palavras chave: Jogos Musicais; Educação Musical; Metodologia de ensino.

Introdução

A brincadeira é uma das formas que a criança tem de interagir com tudo a sua volta. É pela brincadeira que ela cria um mundo, faz a sua leitura da realidade, recria e estabelece relações pessoais ou interpessoais. Para a criança a brincadeira é algo importante e sério. Fortuna (2013) afirma que devido à menor pressão social existente na brincadeira, ao brincar a criança pode experimentar comportamentos que em situações comuns talvez jamais se permitisse tentar por receio do erro ou punição. Assim a brincadeira seria uma forma de aprendizado para a criança. Segundo Kishimoto (1998, *apud* Jesus 2010) a

¹ Bolsista do PET Musica UFC.

brincadeira pode favorecer a aprendizagem uma vez que tem um papel importante na aprendizagem exploratória, estimulando a busca de alternativas não usuais e a integração do pensamento intuitivo.

O jogo é uma forma de brincadeira. Em qualquer idade podemos brincar e assim atribuímos significados próprios, transformar e nos apropriar das diferentes formas de brincar e de fazer música coletivamente. O jogo musical pode ser uma ferramenta bastante interessante na sala de aula. O professor pode se apropriar da brincadeira para obter um aprendizado satisfatório, pois o conteúdo seria vivenciado. Beineke (2011), afirma que o uso de jogos e brincadeiras é uma prática legitimada na educação musical por diversas tendências educacionais, sendo necessário incorporá-lo às aulas. Acrescenta ainda que:

É fundamental que os educadores reconheçam o seu papel como mediadores do brincar na educação. As crianças não precisam saber por que brincam e o que estão aprendendo em suas brincadeiras, mas os professores precisam compreender como o brincar pode fazer parte do seu trabalho. (BEINEKE, 2011 p.11)

Refletindo sobre a necessidade de um conhecimento específico sobre a temática dos jogos, os bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) do Curso de Música – ICA/UFC criaram o grupo de estudos em Jogos Musicais. O grupo buscou estudar sobre esse processo de musicalização através da aplicação de jogos. A proposta principal era aproximar dos discentes a prática de jogos musicais como metodologia de ensino e observar como se deu o processo de aplicação das atividades propostas. Para realização dos encontros de experimentação das atividades tivemos que pensar no conteúdo a ser estudado e em sua aplicação através de jogos, bem como seus objetivos e implicações na prática pedagógica de todos os presentes. A partir desses encontros foi organizada a oficina em Jogos musicais para a IX Semana de Educação Musical (SEMU).

O objetivo deste trabalho é relatar e refletir a respeito da experiência do grupo no processo criação e desenvolvimento da oficina observando os aspectos de ensino e aprendizagem gerados pela vivência dos jogos musicais.

Processo de construção da oficina

O jogo e a brincadeira faz parte da vida da criança. Buscando aliar essa prática a educação musical buscamos entender a importância que a brincadeira e o jogo tem no desenvolvimento da criança e no que eles podem contribuir para o aprendizado musical. Dentre as contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil Negrine (1994, p 41) destaca:

1. As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do autoconceito positivo.
2. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral.
3. O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
4. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Em todas as fases do desenvolvimento da criança podemos notar a presença dos jogos e brincadeiras, assim podemos considerar que essa prática é essencial na vida das crianças. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. (Piaget, 1998) Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente lembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

Mesmo com a presença do jogo na infância a criação de espaços e tempos para os jogos e brincadeiras é uma das tarefas mais difíceis e importantes para o trabalho do professor, principalmente na escola de educação infantil. Cabe-nos organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de brincadeiras, de forma, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos, ou seja, observando e respeitando as diferenças de cada um.

Podemos perceber a grande importância que tem a brincadeira e o jogo para a criança. À medida que o tempo passa ela cresce e esse brincar se modifica, ele evolui de acordo com os interesses de cada idade, as necessidades de cada um e os valores da sociedade a qual se pertence.

O brincar de fato contribui para o desenvolvimento integral da criança, pois estimula o imaginário infantil, auxilia na socialização e no desenvolvimento das suas competências. Através do brincar a criança aprende a criar significações, a comunicar-se com os outros, a tomar decisões, a decodificar regras, a expressar a linguagem e socializar. (SOUZA, 2008, p.78)

O trabalho desenvolvido pelo compositor canadense e educador musical Murray Schafer com a escuta também se baseava em jogos. Ele apresenta uma nova visão sobre o universo da música e o universo sonoro em geral, mostrando a sua ideia de paisagem sonora. Assim Schafer sugere uma nova maneira de ouvir.

Segundo Schafer a música é uma organização de sons (ritmo, intensidade, melodia e timbre), com a intenção de ser ouvida. Assim remetendo a uma visão sobre a música que não se prende somente às definições da música erudita, popular ou folclórica, nem ao nosso gosto pessoal. De acordo com seu pensamento, a música também pode ser descritiva, como uma imitação da natureza ou de sons do cotidiano. O autor também afirmava: “hoje todos os sons fazem parte de um campo contínuo de possibilidades, que pertence ao domínio do compreensivo da música. Eis a nova orquestra: o universo sonoro! E os músicos: qualquer um e qualquer coisa que soe!”.

Essa compreensão da música mais ampla proposta por Schafer abre espaço para outras questões relacionadas ao aprendizado musical. Uma delas é a questão da expressividade corporal no fazer musical. Schafer não trabalhava especificamente com o jogo, porém propunha vários exercícios que envolvia a escuta, criatividade e criação musical.

Assim como a proposta de Schafer a utilização de jogos, como recurso didático vincula teoria à prática possibilitando o desenvolvimento de vários aspectos inerentes a formação do ser humano. Também desenvolve no aprendiz o senso de cooperação, solidariedade e respeito ao próximo podendo adquirir habilidades que o auxiliem no enfrentamento dos desafios diários visto que abordam resolução de problemas e elaboram estratégias de superação.

Com relação ao desenvolvimento pessoal, os jogos didático-pedagógicos propiciam a auto descoberta do aluno, uma vez que podem possuir variados objetivos e dessa forma possibilitar a cada participante testar seu desempenho de diversas maneiras, mostrando dificuldades e habilidades de cada um, fazendo com que o aluno se conheça e conheça seus colegas, aprendendo a desenvolver suas potencialidades e a conviver e superar as limitações.

A autonomia é um dos aspectos que poderá ser desenvolvido pela adequada utilização dos jogos didático-pedagógicos. Os desafios contidos nos referentes jogos requerem que o aluno lance mão de determinadas habilidades para o alcance dos objetivos devendo para isto analisar situações, fazer escolhas, tomar decisões, exercitando dessa forma a sua autonomia.

Percebendo a importância dos jogos no aprendizado da criança e pensando em criar vivências para os estudantes do Curso de Música da Universidade Federal do Ceará o grupo do PET elaborou a oficina de Jogos musicais. A oficina foi elaborada a partir dos encontros do grupo de estudos em Jogos musicais.

O Grupo de Estudos foi criado pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) do Curso de Música - ICA/UFC com o intuito de aproximar a temática dos jogos aos alunos do curso e principalmente aos bolsistas dos Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (Pibid). A partir do trabalho construído durante o semestre de 2014.1, percebemos a necessidade de compartilhar o conhecimento e as descobertas feitas dentro do Grupo de Estudos. A maneira mais produtiva era pelo formato de oficina, ofertada durante a IX Semana de Educação Musical da UFC e aberta à pessoas da comunidade e alunos de música de outras instituições de ensino.

Descrição do Processo

Na oficina demos prioridade aos jogos que trabalhavam conceitos básicos como pulsação, noções básicas de ritmo, intensidade e andamento. Em um desses exercícios, muito conhecido e brincado por crianças, escolhíamos um participante para sair da sala por alguns minutos e escondíamos um bombom em um local. Logo após isso, o participante retornava e se deparava com uma roda de pessoas que batiam palmas definidas por uma pulsação. À medida que este andava pela sala e se aproximava ou se afastava do bombom que foi escondido, as palmas aumentavam ou diminuam de intensidade. O importante do jogo era indicar onde estava o objeto escondido e ao mesmo tempo não acelerar o andamento da

brincadeira, prática muito comum quando se joga com crianças, por exemplo. O exercício foi bastante interessante, pois, apesar de todos os participantes terem uma vivência musical prévia, poucos conseguiram manter o andamento e aumentar apenas a intensidade.

FIGURA 1- Primeiro dia da Oficina de Jogos Musicais na IX SEMU



Fonte: Arquivo pessoal.

A proposta de ofertar a oficina de jogos musicais veio por parte dos bolsistas do PET e dos integrantes do grupo de estudos em jogos musicais. Seriam ofertadas 30 vagas no total, porém devido ao grande número de inscritos abrimos mais 30 vagas e seriam ministradas duas oficinas no mesmo horário, cada uma com 30 pessoas, soma no total 60 inscritos. Foi dividida em dois dias de 2h/aula cada em que mesclamos atividades que trabalhavam conceitos de criação, experimentação, percepção, consciência corporal, pulsação, ritmo, entre outros.

Inicialmente fizemos um jogo chamado “Teia Musical” a fim de conhecer o grupo e facilitar a integração entre eles. Nesse jogo, todos sentados em um grande círculo devem se apresentar e cantar uma música que gostem ou com a qual se identifiquem. Uma pessoa do grupo começa, segurando um rolo de barbante na mão, fala seu nome e canta sua música, e

sem soltar sua ponta do barbante, joga o rolo para outra pessoa no círculo. O importante é que ninguém solte o barbante, pois ele formará um desenho parecido com uma teia de aranha. O jogo descrito reflete sobre a importância do trabalho em equipe, visto que a teia é formada por cada um que segura uma ponta e se alguém soltar ela se desmanchará. No fim da dinâmica, a teia é desfeita voltando o rolo do barbante através da ordem contrária que foi jogado.

Outro jogo sugerido no grupo foi o da sequência de palavras. Iniciava com todos os participantes sentados em círculo marcando uma pulsação. Um dos participantes dizia uma palavra qualquer no pulso e posteriormente a palavra seguia pelo círculo. A cada pulso era dita uma nova palavra pelo colega que iniciou enquanto o participante ao lado diria a palavra anterior, assim cada vez mais palavras eram adicionadas simultaneamente. Posteriormente foi sugerido substituir palavras por notas com altura definida. O jogo não, de início teve êxito, pois não conseguiu fluir como deveria. Repetimos mais algumas vezes e o jogo foi acontecendo de forma mais calara e fluida.

Ao todo foram 10 jogos, cada dia seria realizado 5 jogos selecionados previamente pelos monitores da oficina. Descreveremos a seguir alguns desses jogos.

- 1. Jogo numero 50 do livro *Hacia una educacion sonora: 100 Ejercicios de Audición y Producción Sonora, de Schafer:*** Escolha um participante para ficar ao centro da roda, então o seu nome será pronunciado por cada uma do círculo de uma forma diferente, cantando, sussurrando, mudando o ritmo, gemendo, gritando, chorando, etc. Então o participante ao centro escolhe o som que achou mais interessante, e o participante que o executou toma o lugar ao centro. Logo após fizemos uma breve reflexão sobre como os participantes se sentiram ao estarem dentro da roda e como eles reagiram ao escutar o seu nome sendo dito de forma diferente e as dificuldades que surgiram durante o jogo. (SCHAFER, 1992 p.07)

Nesse jogo a escuta é o foco. Que estar no centro do círculo ouve seu nome ser pronunciado de diferentes maneiras que chega em diferentes direções.

- 2. Telefone árabe musical:** Sentados em filas, através de “batidas” nas costas do colega da frente será passado um ritmo e este deverá ser passado até o primeiro da fila. A principio parece um jogo muito fácil, porém na prática percebemos que alguns sentem muita dificuldade de “bater” o ritmo. O jogo pode ficar mais difícil quando trocamos o

ritmo aleatório para o ritmo de uma pequena frase musical de uma canção folclórica e o grupo terá que adivinhar qual a canção.

3. **Ou tira ou sai:** Divide-se a turma em três grupos ou mais, dependendo do número de canções que serão trabalhadas. Cada grupo ficará com uma música (as sugestões são: "O meu chapéu tem três pontas", "Escravos de Jó" e "Atirei o pau no gato"). Cada grupo então, vai cantar a música que escolheu e a cada rodada o professor vai sugerir uma sílaba a ser retirada. Quem errar sai do jogo e quem ficar por último ganha. Esse jogo trabalha com as palavras e a memória.
4. **TIC TIC TAC PLO PLOF:** Na sequência do tic tic tac plo plof o primeiro do círculo faz um movimento. Quando a sequência terminar o colega do lado fará o movimento que o colega fez enquanto este faz outra movimentação. Os movimentos vão passando por cada um na roda sem parar. Os movimentos podem ser criados livremente e podem ter sons. O jogo trabalha a atenção, concentração, memorização, agilidade, criatividade, ritmo e pulsação.
5. **Xilofone Humano:** Oito pessoas mantêm-se em fila. A primeira pessoa canta uma nota que se equivale ao DÓ (usa-se a ideia do dó móvel) tendo de memorizá-la. A pessoa que está ao lado memoriza o Ré equivalente ao dó cantado anteriormente. (Sem pronunciar a sílaba). Desata forma cada pessoa da fila canta uma nota maior da escala da primeira oitava. O objetivo é fazer com que cada um memorize o som da nota que está cantando. A fila será assemelhada ao xilofone de oito laminais. Cada pessoa estende a mão, de forma que o outro toque sucessivamente no xilofone humano. Enquanto se toca na mão o jogador deve se manter cantando a nota até que ele retire a mão. Assim podem-se improvisar diferentes melodias. Nós adaptamos esse jogo e utilizamos a escala pentatônica. Os monitores da oficina e os participantes do grupo de estudos foram a frente e formaram o xilofone humano para exemplificar. Depois foi escolhido cinco pessoas para formar o xilofone. Percebemos que a dificuldade é memorizar o som da nota na qual o aluno deve cantar. Outros fatores que dificultavam o jogo era o nervosismo e o medo de errar.

- 6. Mimica da Canção:** Construa grupos de cinco ou seis pessoas. Cada grupo recebe uma folha de papel inscrito com o título de uma canção conhecida. Aos grupos será concedido um tempo de preparação de cerca de 10 min para representar por mimica a situação que o primeiro verso da dessa canção exprime. Isso poderá assumir a forma de uma charada ou de um quadro animado, mas sem utilizar as palavras ou o texto da música. Os grupos, cada um na sua vez, vão tentar fazer uma curta representação, enquanto que outros tentarão adivinhar de que canção se trata.

Considerações finais

Durante o processo de pensar e estabelecer quais jogos seriam utilizados, formou-se um repertório deles simultaneamente com a reflexão a respeito de quais influências cada jogo poderia provocar no aprendizado musical, compreensão de determinado conteúdo ou ainda na experimentação de sensações sonoras. Dentre aquelas influências que fizemos o levantamento, selecionamos algumas que consideramos importantes e podemos destacar: A capacidade de improvisação, criatividade, prontidão, atenção, escuta, memorização de frases, experimentação de sensações rítmicas, imitação, coordenação motora, dentre outros.

Nos primeiros momentos de experimentação observamos as principais dificuldades encontradas pelo grupo na execução das práticas.

Tivemos participação de estudantes dos cursos de música da UFC e da UECE, desde os primeiros semestres, onde os jogos podem representar importante elemento na formação, como de alguns outros já próximos de concluir a graduação. Grande parte dos participantes da oficina era bolsista do Pibid do curso de Música, que demonstraram muito interesse relatando que os jogos seriam importantes na sua prática pedagógica.

Observamos o quanto à vivência musical a partir de jogos é atrativa e essencial para a prática posterior em sala de aula. Os jogos pode se apresentar como proposta metodológica nas aulas de música. Para isso o primeiro passo é inserir os jogos em sala de aula é estimular a vivência dos educadores, lembra-los de como a brincadeira é importante, humanizar as relações, lembrar sentimentos surgidos a partir da brincadeira. O problema da utilização do jogo na escola, está no fato dele ser usado apenas como instrumento pedagógico e não como uma linguagem através da qual o professor pode ter informações da criança. A prática lúdica ainda é um desafio para os docentes, tendo em vista

a defasagem com relação ao lúdico nos cursos de formação inicial e continuada, ficando a cargo da competência e habilidade do profissional adotar esta prática.

Com as vivências e estudos realizados durante o processo de planejamento da oficina relatada pode notar que a prática dos jogos musicais em sala de aula é uma temática de estudo muito ampla podendo ser aprofundado por pesquisadoras da área da educação musical.

Referências

BEINEKE, Viviane. **Música, jogo e poesia na educação musical escolar**. Música na Educação Básica. Porto Alegre, v. 3, n. 3, setembro de 2011.

FORTUNA, Tânia Ramos, **Por uma pedagogia do brincar**. In: Revista Pedagógica, Porto Alegre, 2013.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

Piaget, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SCHAFER, R. Murray. **Hacia una educacion sonora: 100 Ejercicios de Audición y Producción Sonora**. Traduzido para Castellano por Violeta H. Gainza e publicado por PMA (Pedagogias Musicales Abiertas) - Buenos Ayres/Argentina em 1994. Original de 1992 em inglês, publicado por Arcana Editions - Canadá.

SOUZA, Fernanda. **O brinquedo popular e o ensino de música na escola**. Revista da ABEM, Porto Alegre, n. 19, 2008.