

Os processos criativos no contexto dos jogos de mãos

Fernanda Souza

Universidade Federal do Paraná - UFPR

ferflauta@gmail.com

Resumo: Esse artigo apresenta uma reflexão sobre os processos criativos musicais vivenciados por um grupo de crianças quando envolvidas com os jogos de mãos¹. Tal discussão resulta de uma pesquisa mais abrangente, realizada com o objetivo de compreender como as crianças aprendem e desenvolvem habilidades musicais a partir das relações construídas com seus pares no contexto dos jogos de mãos, vivenciados por elas espontaneamente no recreio escolar. O delineamento metodológico da pesquisa esteve voltado para o estudo de caso tendo como principal ferramenta de coleta de dados a observação participante. A análise dos resultados destaca que os jogos de mãos fornecem um contexto apropriado para que a aprendizagem musical ocorra, sendo este construído a partir das perspectivas das próprias crianças, o que nos traz ricas possibilidades de compreender melhor o seu pensamento musical.

Palavras chave: processos criativos musicais, jogos de mãos, aprendizagem musical infantil.

Aspectos gerais da pesquisa

Esse artigo apresenta um recorte de uma pesquisa mais abrangente, que teve por objetivo buscar compreender como as crianças aprendem e desenvolvem habilidades musicais a partir das relações construídas com seus pares no contexto dos jogos de mãos vivenciados por elas, espontaneamente, no recreio escolar.

Essa pesquisa mais abrangente fundamentou-se especialmente nos estudos desenvolvidos por Bárbara Rogoff, em sua abordagem sociocultural do desenvolvimento humano, particularmente no conceito de participação orientada, que propõe como unidade de análise a participação das crianças na atividade sociocultural da comunidade em que estão inseridas. Procurei ali compreender como as crianças, em um trabalho conjunto, ou seja, em suas comunidades de prática musical (os jogos de mãos), conectam e estruturam ideias musicais a partir da participação orientada estabelecida entre elas a partir de suas

¹ São jogos musicais que apresentam uma performance espontânea, são transmitidos oralmente pelas crianças e incorporam elementos de música, texto e movimento. Esses jogos se executam geralmente a partir de uma rima ou de uma canção.

reflexões individuais e coletivas.

O método empregado foi o de estudo de caso, tendo como principal ferramenta de coleta de dados a observação participante, além da observação direta e da entrevista semiestruturada. No período de 35 encontros, observou-se o trabalho conjunto de um grupo de crianças entre 5 e 10 anos que vivenciavam os jogos de mãos no recreio escolar. Os meios de registro abrangeram gravações em vídeo, anotações em campo, conversas informais e entrevistas com os participantes.

A partir da transcrição dos jogos de mãos e das reflexões sobre os dados obtidos foi possível evidenciar: (i) um processo de ensino-aprendizagem surpreendentemente eficaz, caracterizado por envolver uma aprendizagem holística e colaborativa mediante trocas e vivências mútuas; (ii) o envolvimento das crianças em um processo musical criativo.

O presente artigo trata especificamente desse último aspecto, apresentando uma análise desses processos criativos, de maneira a colaborar com o entendimento de como ocorrem os processos de reflexão individual e coletiva durante a criação, transformação, apropriação e simplificação dos jogos de mãos, responsáveis pela construção de um repertório de movimentos, gestos, danças, ritmos, melodias e canções, que são progressivamente ampliados pelas crianças, orientando suas criações musicais futuras.

Aspectos dos processos criativos presentes nos jogos de mãos

Os processos criativos apresentados pelas crianças ao vivenciarem jogos e brincadeiras musicais no pátio escolar, tal como os jogos de mãos, foram amplamente revelados e descritos nos trabalhos de Marsh (1995, 1999, 2006), de Young (2003, 2006) de Opie e Opie (1969), Mirsky (1986), Harwood (1998), Campbell (1998, 2005), entre outros. Para Marsh e Young, nesses jogos as crianças geram variações a partir de um processo de inovação nos gestos, nos textos, nas melodias, no ritmo, etc.: “pequenas ideias são modificadas, são revistas, repetidas e gradualmente transformadas, pelas crianças, expandindo e combinando com outras ideias” (MARSH & YOUNG, 2006, p. 302, tradução

nossa)². Esses mesmos processos criativos podem ser identificados na maioria dos jogos musicais das crianças, tanto dentro quanto fora da escola, tal como documentado por Opie e Opie (1969) e Mirsky (1986), tornando-se cada vez mais sofisticados e complexos, resultando em muitas variantes, à medida que as crianças adquirem maior experiência (YOUNG, 2003). Esses processos criativos de transformações ocorrem espontaneamente, por exemplo, durante a performance dos jogos de mãos e são chamados por Marsh de “composição em performance”, realizando-se como

... uma forma de recreação na qual os performers usam de recursos tradicionais e de memorização para fazer suas apresentações. Esses recursos incluem: expectativas divididas no padrão da performance, uso de formas, de linguagem especial de música e até de teatro. A estrutura [da composição] promove uma performance criando uma simultaneidade entre aquilo que está sendo observado e aquilo que está sendo criado (SIENKOWICZ; EDWARDS, 1990 apud MARSH, 1999, p.3, tradução nossa)³

O conceito de composição em performance indica que não há dicotomia entre processos e produtos criativos, pois a construção do repertório dos jogos de mãos é envolvente, decorrente de uma interação social que resulta em trocas colaborativas que criam, constantemente, sempre novas variações (MARSH, 1999).

Logo que a performance nos jogos de mãos varia conforme o processo de inovação dos mesmos. Esse processo de inovação, na maioria das vezes decorrente de improvisações, se dá a partir de um processo de combinação de fórmulas rítmicas, melódicas e estruturais do qual as crianças são plenamente conscientes, demonstrando sofisticação em seus processos inovativos. Estes, para Marsh e segundo minha própria observação, incluem: reorganização de fórmulas, elaboração ou contração de fórmulas, elaboração de novos materiais, substituição de palavras e movimentos, entre outros.

Deve-se notar que esses processos ocorrem independente da idade da criança que

² “... short motifs or ideas are revisited, repeated and gradually transformed, within themselves, by extending or by combining with other ideas” (MARSH & YOUNG, 2006, p. 302).

³ ... as a form of re-creation in which performers draw on traditional resources rather than rote memorisation. These resources include “the shared expectation of the overall pattern of the performance; the use of formulae (...), of special language, music and metre. These enable performers to simultaneously create and perform. ((SIENKOWICZ; EDWARDS, 1990 apud MARSH, 1999, p. 3).

participa do jogo, embora as crianças se tornem mais cientes de seus próprios processos de inovação na idade de aproximadamente oito ou nove anos (MARSH & YOUNG, 2006). Entretanto, o trabalho de seleção das fórmulas musicais, textuais, e de movimento utilizadas nos jogos de mãos responde também ao ambiente sonoro no qual a criança está inserida, como por exemplo, apropriação de canções populares, música e temas da TV, filmes, videoclipes, etc.

Os processos criativos no contexto dos jogos de mãos observados

Durante minha pesquisa, pude observar o envolvimento criativo das crianças com os jogos de mãos. Esse envolvimento contemplou transformações na música, no texto e nos movimentos corporais e gestuais, gerando variações e inovações de jogos já conhecidos, bem como a apropriação de novos jogos. Processos criativos foram observados nas seguintes situações: um grupo de meninas mais jovens criavam versões facilitadas dos jogos quando apresentavam alguma dificuldade em desempenhá-los; um grupo de meninas mais experientes que complicavam algumas versões oficiais para aumentar a diversão nos jogos; a simples intenção/vontade de acrescentar ideias novas a um determinado jogo; a utilização da linguagem dos jogos de mãos em um repertório de canções apropriadas de outros meios.

A partir desses processos criativos, as crianças, não importando seu nível de experiência, geraram novos arranjos para os jogos a partir da combinação de gestos, frases, textos, melodias e fórmulas rítmicas, que incluíram reorganização de elementos musicais, elaboração ou adição de novos materiais, expansão de materiais já conhecidos, condensação, omissão ou contração de fórmulas, entre outros.

O jogo *Dom dom lero*

Durante minha observação, o jogo de mãos mais difundido entre as crianças foi o jogo *Dom dom lero* (figura 1). Esse jogo apresenta praticamente todas as características peculiares dos jogos de mãos no que diz respeito à linguagem corporal, musical e textual. Ele apresenta (i) uma estrutura de quatro versos distribuídos em oito compassos, (ii) uma

melodia sincopada enfatizada pelas crianças em suas interpretações, (iii) uma acentuação rítmica variada no padrão das palmas, (iv) um padrão ternário no ritmo das palmas sobre um ritmo de dois por quatro na melodia estabelecendo uma relação polimétrica, (v) bem como um idioma inventado com palavras sem nexos e sem sentido respeitando a rima e o valor sonoro das palavras.

Ao entrevistar as crianças sobre o jogo elas relataram:

P: Por que vocês gostam tanto desse jogo?

C1: Eu acho que é porque ele é mais balançadinho e todo mundo tá sabendo agora.

C2: Eu gosto porque a gente joga de vários tipos assim., assim... (e mostra o jogo) quando eu estou em casa eu jogo com a minha irmã brincamos nós duas, aqui na escola quanto mais gente melhor.

P: Como assim várias formas? O que muda nesse jogo?

C3: Tem uma parte da letra que a gente conhece que é diferente e também outro tipo de bater a mão, que a gente bate assim....(mostra o jogo) e tem gente que faz mais uma parte. Outra parte eu não conheço mas eu já vi as outras meninas fazendo. Mas a gente inventa.

Figura 1 – Jogo Dom dom lero

Processos de variações e inovações observados no jogo Dom dom lero

Embora os processos criativos de transformação tenham sido observados em outros jogos, o jogo Dom dom lero foi o que apresentou o maior número de variações e inovações. A seguir, exemplifico algumas das inovações criadas pelas crianças para o jogo Dom dom lero: (i) omissão e simplificação de movimentos, (ii) substituição de texto e (iii) elaboração

de um novo material.

Os processos de omissão e simplificação de movimentos

A simplificação e a omissão de movimentos foi uma prática muito comum nos jogos de mãos observados, principalmente entre as crianças mais jovens e menos experientes quando não conseguiam desempenhar determinado jogo que, para elas, parecia complexo. Por outro lado, as simplificações também podiam ser criadas ou faziam parte do repertório das crianças experientes, como uma forma de estratégia para ensinar ou praticar o jogo com as crianças menos experientes. No jogo Dom dom lero, a simplificação de movimentos foi criada por um grupo de meninas de cinco anos que, ao observarem as crianças mais experientes executando o jogo, criaram uma versão simplificada (figura 2) para brincar mais livremente.

P: Vocês brincam com esse jogo diferente das outras meninas. O que muda?

C5: A batida da mão muda.

P: Vocês que mudaram?

C6: Sim, a gente tá fazendo assim porque é mais fácil...

C5: A gente sabe do outro jeito, é assim (mostra o outro jeito, mas erra quando inicia o padrão ternário).

C8: A gente erra um pouco (Risadinhas. Voltam a realizar o jogo de forma simplificada).

DOM DOM LE RO DOM DOM DOM LE RO LE RO SI SI LE RO SI SI DOM LE RO LE RO

DOM DOM LE RO DOM DOM DOM LE RO LE RO SI SI LE RO SI SI DOM LE RO LE RO

Figura 2 - Jogo *Dom dom lero*. Simplificação de movimentos

Num outro momento de minha observação, outra variação deste jogo foi-me apresentada por um grupo de meninas entre 6 e 7 anos, que omitiam alguns de seus movimentos, criando uma nova versão.

P: Vocês que inventaram esse jogo?

C1: Não, na verdade a gente só mudou um pouco.

P: Como assim? O que mudou?

C1: A maneira de bater as mãos.

P: Por que mudaram?

C2: Ah, sei lá.

C1: A gente acha que fica mais “encaixadinho” na canção assim, sempre que a gente fala lero a gente faz assim (mostra o gesto), tem mais a ver

A simplificação e a omissão de movimentos entre as crianças menores também ocorre quando elas encontram dificuldade em executar padrões rítmicos ternários. A estratégia das crianças nesse caso é a de substituir o padrão ternário por um padrão binário omitindo um dos gestos e mantendo os outros dois (figura 3).

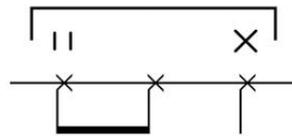


Figura 3 - Padrão binário

Muito possivelmente o processo de simplificação de movimentos ocorre devido à dificuldade de algumas crianças executarem as relações polimétricas presente em alguns jogos. Por outro lado, pelo relato de algumas crianças, pude perceber que elas utilizavam a simplificação também como uma maneira de se sentirem integradas e mais livres no jogo, criando padrões de palmas que viabilizasse suas improvisações.

P: Vocês gostam mais de jogar esse jogo desse jeito? (me referindo a duas meninas que realizavam o jogo com o padrão binário).

C7 e C8: (5 anos) Siiiiiiiiiiiiim (as duas respondem).

P: Por quê?

C8: Porque a gente pula, assim (pulam com os dois pés, enquanto realizam o jogo), assim (pula num pé só enquanto realizam o jogo).

Mesmo simplificando os jogos, as crianças não alteram suas características básicas. A compreensão mútua e espontânea das relações entre a melodia cantada e o ritmo de um movimento mais sofisticado ou mais simples contribui para que as crianças descubram novos padrões de movimento e compreendam o jogo de diferentes maneiras.

Esse diálogo demonstra que as crianças, além de criarem e desenvolverem esses jogos mutuamente, identificam os aspectos que os formam e os caracterizam, compreendendo a estrutura e a relação entre a música e o movimento.

Substituição do texto

O segundo exemplo de variação do jogo Dom dom lero (figura 4) apresenta uma substituição de texto na terceira frase da canção. Observei que um grupo de meninas entre 6 e 7 anos trabalhava em esforço conjunto para recordar o jogo (letra, música e movimento). A chegada de uma nova criança ao grupo, que revelou conhecer a brincadeira, animou as demais meninas para aprender. A letra da canção ensinada pela menina foi diferente da versão que eu havia observado até então e as crianças sentiram dificuldade em compreendê-la.

DOM DOM LE RO DOM DOM DOM LE RO LE RO SI SI LE RO SI SI DOM LE RO LE RO

VE ME ME A CO MI CO MA CACHO CHO O CO PA CO O CO PA CO O CO PA CO TCHE

elementos e/ou a expansão de elementos já conhecidos, seja pela adição de novos textos, palavras individuais, linhas individuais ou refrões, adição de palavras, frases, ou de movimentos, entre outros. No jogo Dom dom lero esse processo foi observado quando as crianças elaboraram novos elementos que expandiram o jogo em mais uma parte. Isso trouxe um novo aspecto para a brincadeira. Esse processo de inovação apresenta transformações mais sofisticadas exigindo maior atenção, concentração e habilidades musicais.

P: Com quem aprenderam esse jogo? Quem inventou?

C6: Que eu me lembre quem ensinou esse jogo foram as meninas ali ó, elas que mostraram pra gente (as meninas saem correndo chamar a C1.)

C1: Na verdade eu aprendi com alguém mas não me lembro, mas aí eu esqueci, aí assim eu inventei de um jeito parecido. Fiz tipo aquela brincadeira do copo de bolinha em cima do piano, sabe? E canta a brincadeira: Lá atrás daquele morro tem um copo de bolinha que cor ela tem? Ou igual aquela: tá passando um carrinho de picolé, que sabor você quer?

P: Por que vocês acham que ficou tão legal?

C2: Porque a brincadeira ficou mais divertida.

C3: E precisa de atenção, e fica engraçado quando sai a mão.

P: Como assim, sai a mão? Não entendi.

C2: Assim, ó (realiza o jogo).

Essa versão do jogo Dom dom lero foi a preferida das meninas entre os jogos de mãos observados. Ela consiste em duas partes, sendo a primeira cantada na versão da Figura 1, e a segunda parte gera uma brincadeira de eliminação — uma das meninas (a líder da brincadeira), é encarregada de guiar o pulso da canção batendo na mão dos jogadores; a mão em que parar o último pulso deve ser colocada para trás.

Foi evidente o esforço conjunto das meninas para elaborarem uma nova parte para o jogo, bem como os processos de compreensão mútua das crianças, à medida que acompanhavam uma às outras em suas criações improvisadas. Este jogo promoveu momentos de muito riso em meio a muitas criações rítmicas desafiadoras e sofisticadas.

Os processos de apropriação musical

O envolvimento das crianças com o processo criativo foi observado também na

apropriação de elementos da música do seu cotidiano (da mídia, do rádio, da igreja e do coral) para elaborar novos jogos. Observei a inserção de elementos da música do cotidiano das crianças no contexto dos jogos de mãos em várias ocasiões. Uma delas refere-se à elaboração de um jogo de mãos para uma música do coral. Duas meninas, de 8 anos, criaram juntas um jogo de mãos para uma canção do repertório do coral da igreja de que participavam. Durante o tempo da observação as meninas comentaram que estavam criando este jogo e por inúmeras vezes mostraram-me o processo de elaboração executando partes da criação.

Um segundo caso observado refere-se à elaboração de um jogo de mãos baseado num comercial de TV. Algumas meninas de aproximadamente 7 anos utilizaram-se o padrão ternário de um jogo de mãos e o inseriram na canção do comercial. A intimidade e o domínio que as crianças demonstraram ao criar novas combinações de gestos e ritmos para canções de outros contextos comprovaram que elas têm a consciência de que os ritmos que realizam com as mãos têm características próprias, e funcionam com determinado tipo de melodia ou verso falado. Dessa maneira, as crianças adaptam com facilidade determinados padrões rítmicos a músicas populares do momento sem fazer com que a brincadeira e as características dos jogos de mãos se desfaça ou se perca.

Conclusão

A partir do convívio com as crianças, foi possível compreender a aprendizagem como um processo dinâmico guiado pelas interações sociais. Tal processo foi considerado, segundo as perspectivas das próprias crianças, conforme observado no exercício da criatividade, nos desafios, e troca de experiências geradas durante a brincadeira dos jogos de mãos. Os jogos propiciam que as crianças articulem suas ideias de maneira criativa, sintam-se pertencentes a um grupo específico e a um contexto social e cultural guiado por elas mesmas, num espaço privilegiado de construção da cultura infantil.

Muitas crianças plenamente competentes musicalmente no contexto dos jogos de mãos — com facilidades para improvisar brincadeiras com respostas rítmicas, ou executar facilmente jogos de estrutura polirrítmica —, apresentam dificuldade em executar tarefas



musicais similares em um contexto de sala de aula. Ficou evidente nesse estudo que os processos de transformação e inovação nos jogos foram possíveis devido à interação colaborativa dos membros do grupo e, com certeza, esses resultados seriam diferentes se não acontecessem em um contexto assim. Conclui-se que o contexto no qual a aprendizagem se apresenta faz diferença no processo, pois é através dele que as crianças podem fazer, aprender e desenvolver-se musicalmente.

Referências

CAMPBELL, P. S. The Musical Cultures of Children. **Research Studies in Music Education**, New York, n. 11, 1998. p. 42-50.

CAMPBELL, P. S.; LEW, T. C. Children's Natural and Necessary Musical Play: Global Contexts, Local Applications. **Music Educators Journal**, n. 5, 2005. p. 57-62.

GAINZA, V. H. **Juegos de Manos: 75 rimas e canciones trradicionales com manos y otros gestos**. Buenos Aires: Guadalupe, 1996.

HARWOOD, E. Music learning in context: A playground tale. **Research Studies in Music Education**, 1998. n. 11, p. 52-60.

MARSH, Kathryn; YOUNG, Susan. Musical Play. In: Gary Mcpherson (org). **The child as Musician: A handbook of musical development**. Oxford: Oxford University Press, p. 289-310, 2006.

_____ Children's Singing Games: Composition in the Playground? **Research Studies in Music Education**, 1995. p. 1-11.

_____ Mediated Orality: The Role of Popular Music in the Changing Tradition of Children's Musical Play. **Research Studies in Music Education**, 1999. p. 2 –11.

MIRSKY, C. M. Girls' Handclapping Games in Three Los Angeles Schools. **Yearbook for Traditional Music**, 1986. p. 47-59.

OPIE, I; OPIE, P. **Children's Games in Streets an Playground**. London: Oxford University, 1969.

ROGOFF, B. **A natureza cultural do desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

_____ Observando a atividade sociocultural em três planos: apropriação participatória, participação guiada e aprendizado. In: WERTSCH J. V.; ALVAREZ P. RIO D. (Orgs.). **Estudos socioculturais da mente**. Porto Alegre; ArtMed, 1998. p. 123-142.

_____ **Toddlers`guided participation with their caregivers in cultural activity.**
Contexts for Learning: Sociocultural Dynamics in Children`s Developmen, New York, p. 225
248, 1993

YOUNG, S. Time–space structuring in spontaneous play on educational percussion instruments among three- and four-year-olds. **British Journal of Music Education**, n. 20, 2003. p. 45-59.

WENGER, Ettiene. **Communities of practice: Learning, Meaning and Identity.** Cambridge University Press, 1998.

WENGER, Ettiene; LAVE, Jean. **Situated learning: Legitimate peripheral participation.** Cambridge University Press, 1991.

Bula de Sinais

- × - bater palma.

- || - as duas palmas, paralelas e verticais com os dedos apontando para cima, batem contra as palmas do colega.
-
- ∩ - mão direita, com a palma voltada para baixo, desce e bate na palma esquerda do colega, que está voltada para cima. Ao mesmo tempo, a mão esquerda, voltada para cima, sobe e bate na palma direita do colega, que está voltada para baixo.

- ⊙ - fazer um movimento circular com as mãos na altura da cabeça em direção as orelhas.

- = - as palmas das mãos viradas para cima encontram a palma da mão do colega, que está virada para baixo.

Obs.: a transcrição dos jogos de mãos seguiu o modelo de notação proposto por Gainza (1996), tendo sido, no entanto, necessária a criação de alguns novos sinais para movimentos não encontrados em sua pesquisa.