

Jogos Musicais: um estudo em grupo¹

Tuilla Claudia Feitosa Ferreira¹
Universidade Federal do Ceará
tuillaclaudia@gmail.com

Vicente de Paulo Barroso Alves¹
Universidade Federal do Ceará
paulomusicaufc@yahoo.com.br

Bianca Peixoto de Carvalho¹
Universidade Federal do Ceará
bianca_p_c@yahoo.com.br

Fernanda Freire Maia¹
Universidade Federal do Ceará
fernanda15sud@gmail.com

Resumo: O presente trabalho trata-se de um relato de experiência a cerca da realização do Grupo de Estudos em Jogos Musicais no prédio do Instituto de Cultura e Arte como atividade extracurricular mediada pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial – PET/Música da UFC. Caracterizada como pesquisa participante, feita através de observações, anotações e registros audiovisuais. Buscamos refletir sobre a prática docente em seus variados aspectos por meio de uma vivência teórica e prática de jogos musicais e as metodologias utilizadas em sua aplicação.

Palavras chave: Jogos musicais, Musicalização, Grupo de Estudos.

Introdução

A musicalização é um processo de iniciação a linguagem musical. De acordo com Vigotski (2000, p.412) a linguagem não serve como expressão de um pensamento pronto. Ao transformar-se em linguagem, o pensamento se reestrutura e se modifica. O pensamento não se expressa, mas se realiza na palavra. Dessa forma, a linguagem torna-se o principal instrumento para a organização do pensamento ao permitir a troca de informação e a

¹ Bolsista do PET Musica UFC.

¹ Trabalho orientado pelo Prof. Dr. Gerardo Silveira Viana Júnior, da Universidade Federal do Ceará.

comunicação entre seus pares, enfim, permite aos indivíduos produzir cultura. A linguagem é essencial para a elaboração de conhecimentos, por permitir a sua transmissão a outras pessoas em um processo de interação.

Para a criança se apropriar desse conhecimento, é necessário que seus sentidos sejam educados, formados e sensibilizados para que sua percepção sobre o mundo musical seja ampliada (TAVARES, 2008, p.64).

A interação que o sujeito estabelece com a musicalização torna-se uma possibilidade de apreender a linguagem musical por meio das dimensões cognitivas, históricas e educacionais que ela desempenha na sociedade. Esse processo pode ocorrer de diferentes formas, através do aprendizado de um instrumento específico, do canto ou de jogos.

O grupo de estudos em Jogos Musicais busca estudar sobre esse processo de musicalização através da aplicação de jogos. O grupo é um projeto de ensino vinculado ao Programa de Educação Tutorial (PET) do Curso de Música – ICA/UFC. A ideia de sua criação surgiu da reflexão do orientador e dos bolsistas acerca da necessidade de um conhecimento específico sobre a temática não aprofundada pelo currículo do curso. A proposta 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.

Foram realizados encontros teóricos, de planejamento e coleta de material de referência, e encontros práticos onde buscamos aplicá-los. Os encontros foram realizados no semestre de 2014.1, as Segundas e Quintas-Feiras com duração de 1 hora, devido à falta de disponibilidade de tempo dos interessados. Por esta razão foi decidido condensar a propostas com a finalidade de dar mais importância àquelas que trabalham a introdução à música e à utilização dos jogos. Visando trabalhar com as características do som, escolhemos iniciar com algumas propostas de exercícios de educação auditiva de Murray Schafer, baseado na ideia de que a limpeza de ouvidos seria um pré-requisito importante a todos os ouvintes e executantes de música. (SCHAFER, 1991)

No grupo de estudo aplicávamos os jogos escolhidos inicialmente e a cada encontro os alunos traziam novas propostas para trabalharmos em grupo, isso tornou o processo mais agradável e democrático aos interesses diversos.

O objetivo deste trabalho é relatar e refletir a respeito da experiência do grupo no processo de formação. A importância desta reflexão se dá pelo fato dos envolvidos serem estudantes de um Curso de Licenciatura, e poderão utilizar jogos como metodologia na sua prática docente em diversos espaços educacionais.

Referencial Teórico

Nos encontros de estudos teóricos, planejamento e coleta de material de referência identificamos alguns autores que produziram materiais que se encaixam na proposta do grupo. Um deles foi o trabalho desenvolvido pelo compositor canadense e educador musical Murray Schafer. 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.

Uma paisagem sonora consiste em eventos ouvidos e não em objetos vistos.
(SCHAFFER, 2011 p.24)

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.

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!
(SCHAFFER, 2011 p.20)

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. Dalcroze propõe essa expressividade a partir do que ele chama de Rítmica. A Rítmica é um sistema de educação musical que integra ritmo musical e expressividade do corpo, uma espécie de solfejo corporal destinado a despertar no corpo a

consciência do sentido rítmico-muscular, fundamento da arte musical. Para Dalcroze é um equívoco iniciar os estudos musicais decifrando e analisando os códigos musicais.

"Não seria estranho ensinar uma criança a escrever antes que ela soubesse falar?" (JAQUES-DALCROZE, 1948, pag.170)

Dalcroze² observou que muitos estudantes de música tinham dificuldades de concretizar musicalmente o que estava escrito na partitura, executavam o que liam de forma mecânica e pouco musical, podendo assim compreender que faltava aos estudantes coordenação necessária para assimilar o repertório do qual se ocupavam. Mente, corpo, olhos e ouvidos eram considerados como instâncias independentes e vivenciadas como se não estivessem em relação. (SILVA, 2008 p.37) Baseando-se nestas observações Dalcroze concluiu que o primeiro instrumento musical a ser construído era o corpo, pois entendia que não há som sem movimento.

Outra questão relacionada ao aprendizado musical é a que Carl Orff traz quando defende o conceito de “música elementar”.

Orff³ tem como princípio a ideia de que a música é uma forma de expressão natural e deve ser apreendida através da observação, imitação e apropriação. O “Método Carl Orff” de ensino da música leva as crianças a se expressarem por instrumentos de percussão, de início fazendo ruídos muito simples e depois explosões que se tornam cada vez mais elaborados. Com ele Orff desejava que seus alunos se tornassem conscientes das possibilidades de criação espontânea.

Para Orff, o ritmo é a base sobre a qual se assenta a melodia e, em sua proposta pedagógica, deveria provir do movimento [...]. Partia de cantilenas, rimas e parlendas, assim como dos mais diversos jogos infantis que faziam parte do vocabulário sonoro infantil. [...] Há também grande ênfase no movimento corporal e na expressão plástica, interligados à experiência musical. (FONTERRADA, 2008, p.161)

A transmissão do conteúdo é tão importante quanto a forma como é transmitido. Uma forma equivocada de ensino gera traumas, extinguindo qualquer tentativa posterior de aprendizagem do conteúdo musical. É necessário conhecer a realidade dos alunos e como eles

²Émile Jaques Dalcroze, compositor suíço, músico e educador musical. Desenvolveu “eurhythmics”, um método de aprendizagem e experimentando música através do movimento.

³Carl Orff, compositor alemão, um dos mais destacados do século XX. Sua maior contribuição se situa na área da pedagogia musical, com o Método Orff de ensino musical. Orff criou um centro de educação musical para crianças e leigos em 1925, no qual trabalhou até a data do seu falecimento.

se relacionam com a música, em quais situações, sob que formas, quais processos, com que objetivos quais expectativas e interesses - para que seja possível a construção de práticas pedagógicas que tenham significado para os alunos, assim é necessário uma participação ativa dos alunos no ensino, manipulando o material através de jogos, improvisações e criações. (Hentschke e Del Bem, 2003 apud. SANCHES e FURLANETTE p.627).

A partir das reflexões e do trabalho dos autores citados acima norteamos a proposta do grupo e as atividades escolhidas para a prática.

Descrição do Processo

FIGURA 1- Encontro do grupo de Estudos em Jogos Musicais



Fonte: Arquivo pessoal.

Inicialmente realizamos um pequeno momento de troca de experiências, onde os presentes tiveram a oportunidade de expor suas expectativas, vivências anteriores, anseios, formas de contribuir com as atividades, etc. Além disso, alguns propuseram algumas atividades iniciais de integração.

Começamos com jogos que trabalhavam a introdução à prática musical através de ritmo e que envolviam a percepção do espaço, englobando as perspectivas de som e ruído. Uma das vivências realizadas está presente no livro *Hacia una educacion sonora: 100 Ejercicios de Audición y Producción Sonora*, de Schafer.

Descrição da atividade: 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)

Baseados também em algumas propostas de jogos musicais de Schafer, procuramos trabalhar experimentando com as características do som e jogos de improvisação através da linguagem. Uma dessas atividades propunha que todos se juntassem em um grande círculo e todos marcassem um mesmo pulso. Um jogador então começava dizendo uma palavra e todos da roda tinham que repetir, um a um. Quando a palavra voltava ao participante que a havia dito inicialmente, uma nova palavra entrava no jogo começando a partir do jogador vizinho. O objetivo do jogo era, além de estimular a atenção e a independência entre o movimento e o canto, incitar também a prática da experimentação e criação dos participantes. O ato de combinar ritmos e sons para modificar a palavra que estava em jogo no momento é em si um ato de criação e que vai acontecendo no jogo de maneira fluida e gradual. Sem sair do pulso, variações da mesma palavra começavam a aparecer.

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 teve êxito, pois não conseguiu fluir como deveria.

Tabela 1: Alguns jogos aplicados no grupo de estudos em Jogos Musicais

Jogo	Descrição	Conhecimentos envolvidos	Colaborador
Exercício 50	Um participante é escolhido para ficar ao centro da roda, então o seu nome será pronunciado por cada uma do círculo de uma forma diferente. Então o participante ao centro escolhe o som que achou mais interessante, e o participante que o executou toma o lugar ao	Criação, experimentação, percepção, espacialização do som, reconhecimento do silêncio.	Murray Schafer

	centro.		
Jogo Rítmico de Mãos	Reprodução de uma sequência rítmica de oito tempos e sete sons (sendo o último tempo uma pausa) utilizando o corpo, palmas e estalos.	Noção de pulso, reconhecimento do som e silêncio, memorização, coordenação motora e atenção.	Participante do grupo de estudos.
Palhaço	Todos em círculo batendo palmas na mesma pulsação, alguém é escolhido para “ser o palhaço”. A função do palhaço é improvisar com percussão corporal procurando não seguir a pulsação do resto do grupo.	Improvisação, criação, pulsação, atenção.	Participante do grupo.
RÁ	De acordo com uma pulsação definida pelo grupo, um participante começa o jogo por comandos. “Rô” passa a vez para um colega com os braços apontados em sua direção. Este então deverá levantar os braços dizendo “Rá” e seus colegas ao lado deverão apontar para este dizendo “Rê” e assim o jogo segue.	Atenção, pulsação, agilidade, consciência corporal.	Participante do grupo.
“Random”	É um jogo de comandos sonoros onde cada um deles determina a próxima ação. Existem quatro comandos, “Rá” para passar para o colega ao lado. “Random” para inverter a direção. “Aim” para o colega ao lado não jogar por uma rodada e “Rô” para todos mudarem de lugar.	Atenção, pulsação, agilidade, consciência corporal e memorização.	Participante do grupo.
A orquestra de papel.	Divide a turma em três grupos, cada um com um tipo de papel diferente, ou cor de papel diferente. Cada grupo deve fazer um som com o papel. Seguindo os comandos do regente a turma vai criando uma massa sonora.	Improvisação, criatividade, exploração sonora e regência.	Participante do grupo.
Procurar SOM:	Em dupla escolhe um som em comum, fecha os olhos e tenta encontrar o a pessoa com o mesmo som que você está emitindo. Não será feito uma dupla de cada vez o que complica mais ainda a identificação do som.	Percepção, atenção, criatividade, dimensão de espaço.	Participante do grupo.
Quente ou frio	Escolhemos uma participante para sair da sala por uns minutos, escondemos o bombom em um local da sala e depois pedimos para a criança que saiu encontrar. A dica de quente ou frio será dada pelas palmas que a medida que a criança for chegando perto elas vão ficando mais fortes ou acelerando.	Pulsação, intensidade, andamento, percepção.	Participante do grupo.

Fonte: Arquivo pessoal.

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.

(Tabela1)

Nos primeiros momentos de experimentação observamos as principais dificuldades encontradas pelo grupo na execução das práticas. No exercício proposto pelo grupo que inicia com palavras que devem ser reproduzidas pelo círculo, uma pessoa após a outra, aconteceu de maneira fluida. Segundo as regras estabelecidas para o jogo, substituímos a palavra por notas musicais com alturas definidas. Nesse momento final percebemos muita dificuldade de alguns em reproduzir as alturas que alguém no jogo sugeria e chegamos a reflexão de que os jogos deveriam ser mais simples e não abordar aspectos mais complexos como afinação.

Tivemos participação de estudantes do curso de música, desde os primeiros semestres, onde os jogos podem representar importante elemento na formação, como de alguns outros que já estavam próximos de concluir a graduação. Os bolsistas do Programa PIBID-Música, também demonstraram muito interesse relatando que os jogos seriam importantes na sua prática pedagógica.

Nos momentos em que tivemos de aplicação dos jogos foi onde obtivemos uma intensa procura e participação, com isso observamos o quanto a vivência musical a partir de jogos é atrativa. Durante os encontros deixamos livre para que os integrantes pudessem sugerir jogos que também viriam a ser aplicados o que enriqueceu ainda mais a proposta e tornando-a mais participativa e democrática.

A criação e participação no grupo de estudos em jogos nos auxiliaram na elaboração de metodologias e estratégias para facilitar o ensino e a aprendizagem da música. A partir do material coletado e das observações das vivências o próximo passo do grupo será planejar oficinas de Musicalização a partir de jogos para professores de arte da rede pública.

Referências

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. De tramas e fios – um ensaio sobre música e educação. 2.ed. São Paulo: UNESP; Rio de Janeiro: FUNARTE, 2008.

JAQUES-DALCROZE, Émile. Notes Bariolées. Genève/Paris: Jeheber, 1948.

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.

SCHAFER, R. Murray. A Afinação do mundo. 2011 Ed. Unesp.

SANCHES, Alexandre M. e FURLANTTE, Fábio P. Representações Visuais na Educação Musical. ANPPOM, 2005.

SILVA, Carlos A. Vozes, Música, Ação: Dalcroze em Cena. Conexões entre Rítmica e Encenação. Dissertação. São Paulo, 2008. Dissertação- Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Centro de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

TAVARES, Isis Moura, CIT, Simone. Linguagem da música. Curitiba: IBPEX, 2008.