

Processos de apropriação da leitura rítmica e jogos musicais

Fernanda Peres Gilberti
Unicamp
fpgilberti@gmail.com

Silvia Cordeiro Nassif
Unicamp
scnassif@gmail.com

Resumo: Nesta publicação apresentamos alguns dos resultados obtidos na pesquisa de mestrado em andamento sobre a utilização de jogos musicais no processo de apropriação da leitura rítmica. O objetivo é desenvolver uma reflexão sobre como o uso de jogos pode contribuir para a aprendizagem da leitura rítmica a partir da perspectiva teórica da psicologia histórico-cultural de Vigotski. O estudo parte da análise da proposta pedagógica dos jogos rítmicos dos capítulos três e quatro do livro *Jogos pedagógicos para educação musical* (2005) de Rosa Lúcia dos Mares Guia e Cecília Cavalieri França para, posteriormente, estabelecer possíveis diálogos entre esta e outras propostas pedagógicas para leitura rítmica a partir do referencial teórico adotado. As leituras e análises realizadas até o momento permitiram observar diversos aspectos da atividade lúdica que podem contribuir para o aprendizado, como o favorecimento do desenvolvimento cognitivo, social, físico e afetivo da criança.

Palavras-chave: Jogos. Educação musical. Leitura musical.

Introdução

O aprendizado da leitura musical nem sempre é um momento tão prazeroso e natural quanto o de tocar um instrumento. O educador que busca ensinar considerando as características do aprendizado e desenvolvimento da criança nem sempre encontra uma alternativa dentre as propostas de ensino de leitura disponíveis. Considerando a leitura como um aspecto fundamental no processo de formação musical, principalmente no âmbito do ensino especializado, torna-se necessária a promoção de reflexões e propostas pedagógicas que superem os antigos métodos.

O ensino de leitura pode ir além da repetição e memorização de símbolos musicais características das estratégias de ensino tradicionais e estabelecer relações mais significativas com as experiências musicais dos alunos enquanto

aspecto da linguagem musical. Neste contexto, o uso de jogos se apresenta como uma alternativa para a elaboração de uma proposta pedagógica que considere as características e peculiaridades dos processos de aprendizado e desenvolvimento da criança.

A relação entre jogo e educação tem sido amplamente investigada em diversas áreas como alfabetização infantil, artes visuais, educação física, matemática e informática. Na área de educação musical encontramos trabalhos como os de França e Mares Guia (2002), Morais (2009) e Miranda (2012) sobre jogos e ensino de música, Ficheman (2004) e Armeliato (2011) sobre jogos computacionais e ensino de música e Valladão (2008) e Kashima (2014) sobre jogos e coro infantil. Podemos destacar também pesquisas que relacionam leitura musical à prática instrumental ou a atividades de musicalização infantil, como Matte (2001), Ramos e Marino (2003) e Risarto (2010). Apesar dos avanços das pesquisas na área de educação musical, contudo, a exploração da relação entre a aprendizagem da leitura musical e a atividade lúdica ainda é necessária.

Jogo, aprendizagem e desenvolvimento

Considerando a atividade lúdica como um aspecto presente e significativo no cotidiano da criança, o uso de jogos surge como uma decorrência em uma proposta pedagógica elaborada com base nas características e peculiaridades dos processos de aprendizado e desenvolvimento da criança.

Dentro desta perspectiva, iniciaremos esta reflexão a respeito do uso de jogos no processo de aprendizagem da leitura rítmica pelas ideias de Vigotski e Brougère, que abordam a importância da atividade lúdica no aprendizado e desenvolvimento da criança a partir dos aspectos sociais e culturais.

Vigotski (2007) afirma que o desenvolvimento do indivíduo está intimamente ligado às relações que este estabelece com seu ambiente sociocultural e ao apoio que recebe de outros em seu processo de desenvolvimento. A importância do aspecto social e das relações entre aprendizado e desenvolvimento na teoria histórico-cultural de Vigotski pode ser compreendida melhor através do conceito de zona de desenvolvimento proximal, definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial (VIGOTSKI, 2007, p.97). O nível de desenvolvimento real é denominado

pela capacidade de realizar tarefas de forma independente e o nível de desenvolvimento potencial pela capacidade de desempenhar tarefas com a ajuda de adultos ou de companheiros mais capazes. Vigotski faz seguinte colocação sobre a zona de desenvolvimento proximal:

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, em vez de “frutos” do desenvolvimento (VIGOTSKI, 2007, p.98).

A atividade lúdica cria uma zona de desenvolvimento proximal por ser composta por regras e uma situação imaginária, constituindo-se como uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, como pontua Vigotski (2007). Durante sua evolução, do brinquedo ou brincadeira na idade pré-escolar para o jogo na idade escolar, há uma inversão na relação entre estes dois aspectos, ocorrendo a passagem de uma situação imaginária explícita com regras ocultas para uma situação imaginária oculta com regras explícitas.

Neste contexto, as regras possibilitam que a criança manifeste um comportamento mais avançado do que o habitual, o que acontece através da mediação de outros indivíduos mais experientes. E através dessa interação social aqueles que estão auxiliando e dando suporte tem a possibilidade de interferir na zona de desenvolvimento proximal da criança, favorecendo o desencadeamento de processos de desenvolvimento. A situação imaginária também desempenha um papel importante na criação da zona de desenvolvimento proximal, pois ela promove a transformação da relação entre o campo da percepção imediata e o campo da significação, tornando a criança apta a separar objeto e ação de significado.

Brougère (1995) também destaca a influência do aspecto social através da ideia de aprendizagem social da brincadeira. Afirma que a brincadeira é aprendida através das relações que a criança estabelece com o meio e com outros indivíduos, como parte de um processo de apropriação cultural e não como algo inato. Também coloca que a atividade lúdica compreende aspectos partilhados coletivamente, como a metacomunicação e as regras. A metacomunicação é estabelecida entre os parceiros para indicar que estão brincando, definindo que a interpretação de determinados atos

terão seu sentido modificado de acordo com significações específicas. Já as regras se estabelecem no espaço social onde a brincadeira acontece como resultado das decisões da construção de um universo lúdico partilhado coletivamente. Assim, configura-se um contexto de rompimento com os limites da realidade, no qual a criança pode experimentar novos comportamentos e exercitar sua criatividade.

A proposta dos jogos pedagógicos

Fornecendo subsídios para a reflexão proposta por esta pesquisa sobre o uso de jogos no processo de aprendizagem da leitura rítmica foi selecionado o livro *Jogos pedagógicos para educação musical* (2005) de Rosa Lúcia dos Mares Guia e Cecília Cavalieri França. A obra foi escolhida a partir da experiência de uso da pesquisadora em sala de aula e também por se destacar através de sua proposta pedagógica. O trabalho se diferencia por explorar o uso de jogos como uma ferramenta pedagógica, não se limitando a uma abordagem superficial deste recurso como comumente observado.

O livro foi elaborado pela professora e pesquisadora Cecília Cavalieri França, Ph.D. em Educação Musical pela Universidade de Londres, e pela educadora musical Rosa Lúcia dos Mares Guia a partir de pesquisas e da experiência pedagógica em sala de aula e disciplinas da Escola de Música da UFMG em Belo Horizonte desde 1972. Baseado nas etapas do processo de aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo da criança, segundo a perspectiva das autoras, o material é composto por 85 jogos distribuídos em sete capítulos temáticos que organizam e sistematizam os conteúdos em uma sequência progressiva de abordagem. Destinados a crianças a partir de seis ou sete anos de idade, os jogos envolvem diversas modalidades como memória, dominó, bingo, trilhas, jogos com dados e formação de pares entre outros. Para cada jogo é apresentada uma classificação de acordo com a idade e o tipo de habilidade cognitiva envolvida e também é sugerido um programa dividido em três níveis de acordo com a idade.

Os capítulos três e quatro do livro foram selecionados para análise nesta pesquisa por tratarem especificamente da leitura rítmica. Ao longo dos capítulos a iniciação à leitura rítmica é abordada em uma sequência gradual e progressiva, partindo de conteúdos mais elementares como a percepção das durações dos sons e

silêncios até chegar a conteúdos mais complexos como o reconhecimento de estruturas rítmicas em compassos variados. As autoras advertem que antes da iniciação à leitura rítmica proposta nos jogos é importante haver um trabalho de experimentação e vivência corporal rítmica, baseadas nos pressupostos teóricos de Dalcroze e Willems.

O capítulo três que recebe o título “Durações: Padrões rítmicos, figuras rítmicas, compassos simples e compostos” é dividido em três partes. A primeira parte aborda os padrões rítmicos, iniciando gradativamente a leitura rítmica com a percepção da duração dos sons, classificados nesta etapa em curtos e longos, passando em seguida para a grafia com traços proporcionais que depois são substituídos pelas figuras e padrões rítmicos. Concluindo esta parte o reconhecimento do número de pulsações e os compassos simples são trabalhados. A segunda parte deste capítulo apresenta as figuras rítmicas com seus nomes e pausas, sem abordar neste momento a relação proporcional de valor entre elas, que será tratada no capítulo seguinte. A última parte traz algumas variações dos jogos da primeira parte, trabalhando nesta etapa os padrões rítmicos compostos em diferentes níveis de dificuldade e os compassos compostos. É importante ressaltar que neste capítulo as autoras optam por manter a mesma unidade de tempo para todos os jogos, definindo a semínima para os compassos simples e a semínima pontuada para os compassos compostos.

O capítulo quatro, intitulado “Matemúsica”, é dividido em duas partes e trata da divisão proporcional dos valores das figuras rítmicas e do reconhecimento de estruturas rítmicas em compassos variados. A primeira parte trabalha a divisão proporcional dos valores a partir da relação entre a semibreve e as demais figuras, a relação dobro e metade entre as figuras rítmicas a partir de uma referência proporcional concreta e a mudança de unidade de tempo através da representação de uma mesma estrutura rítmica com diferentes figurações. Finalizando o capítulo, na segunda parte é abordada a formação de compassos variados através de jogos que trabalham os compassos com diferentes unidades de tempo em níveis progressivos de dificuldade.

Considerações preliminares

A partir dos estudos desenvolvidos até o momento observamos como a atividade lúdica é significativa e pode contribuir para os processos de aprendizagem e desenvolvimento. Ancorados na perspectiva teórica da psicologia histórico-cultural de Vigotski apresentaremos a seguir uma análise preliminar do jogo n. 9 do capítulo três, colocando em destaque alguns aspectos do jogo que favorecem a apropriação da leitura rítmica.

O jogo n.9 do capítulo três, intitulado “Viagem de Trem”, tem como objetivo o reconhecimento do número de pulsações das estruturas rítmicas, visando a preparação para a apresentação de compassos simples com a semínima como unidade de tempo. Este jogo utiliza cartões com estruturas rítmicas variadas que somem duas, três, quatro ou cinco pulsações e quatro cartões com a figura de uma locomotiva, sendo cada uma para a representação um compasso (binário, ternário, quaternário e quinário). As quatro locomotivas são colocadas sobre a mesa e os jogadores escolhem qual puxará os cartões (vagões) com determinado número de pulsações. Os cartões com estruturas rítmicas são colocados em um monte, virados para baixo. Cada jogador retira um cartão do monte e após verificar o número de pulsações deve colocá-lo ao lado da locomotiva correspondente. O procedimento é repetido até todos os cartões acabarem.

É sugerido que ao término desta etapa o professor realize uma das sequências de cartões com estruturas rítmicas para que os alunos reconheçam qual trem foi escolhido. Em seguida, os alunos executam este trem, usando voz, palmas ou instrumentos, buscando uma realização fluente e musical, como colocado na proposta. Além destas sugestões, as autoras trazem a ideia de que os alunos escolham locais de destino para os trens, como por exemplo, o trem binário ir para o Pantanal, o ternário para São João Del Rey, o quaternário para o Japão e o quinário para Paris.

Vigotski (2007) assinala como as relações estabelecidas entre o indivíduo e seu ambiente sociocultural são importantes para seu desenvolvimento e aprendizado. A interação e o suporte de outros indivíduos (mediação social) e dos sistemas simbólicos (mediação semiótica)¹, que atuam como mediadores entre este

¹ Sobre as diferentes formas de mediação na perspectiva vigotskiana, ver PINO, 2005.

mesmo indivíduo e as ações e significados importantes em seu contexto cultural, é fundamental para que o indivíduo se desenvolva por completo. Destacando a linguagem como o principal sistema simbólico socialmente dado, afirma que seu aprendizado ocorre através das interações cotidianas do indivíduo com a língua, além dos aprendizados sistematizados escolares.

A situação imaginária é contemplada neste exemplo de jogo através da associação de figuras de locomotivas e cartões com estruturas rítmicas a elementos da vida real como locomotivas, vagões e trens. Criando uma extensão da atmosfera imaginativa é sugerido que os jogadores escolham um destino para cada um dos trens formados por cartões com a mesma quantidade de pulsações. Nessa oportunidade é possível ir além de uma abordagem restrita aos conteúdos musicais, incorporando e criando espaço no contexto educativo para as vivências e ideias dos alunos.

Durante o jogo ocorrem diversas situações de aprendizagem através da interação social e da manipulação dos elementos da linguagem musical. No exemplo citado os elementos rítmicos são o foco da experiência, que se inicia já no contato com um vocabulário específico desta linguagem para designação de símbolos e conceitos musicais e é aprofundada através de atividades de reconhecimento, execução e interpretação. Considerando que a linguagem musical e seu vocabulário permeiam os diálogos e práticas musicais envolvidos na atividade lúdica, os jogadores atuam como mediadores no processo de apropriação desta linguagem. Como afirma Brougère (1995), o jogo também se configura como um espaço de experimentação do novo sem medo do erro por estar isento das consequências reais.

Envolvendo oportunidades de observação, repetição, reconhecimento auditivo e visual, execução e variação das estruturas rítmicas, a cada rodada são promovidos momentos de interação social. Esse contexto também favorece a cooperação entre os jogadores que, por apresentarem diferentes graus de fluência e desenvoltura na execução de cada etapa do jogo, podem colaborar para a manifestação de um comportamento mais avançado. Desta maneira podem atuar nas zonas de desenvolvimento proximal e colaborar para o aprendizado e desenvolvimento. A respeito da relação entre aprendizado e a zona de desenvolvimento proximal Vigotski afirma:

Propomos que um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança (VIGOTSKI, 2007, p.103).

Nesta proposta podemos observar a valorização das vivências e experiências dos alunos através de sua incorporação ao jogo e da maneira que o aluno é estimulado a participar. Na etapa de realização dos cartões com estruturas rítmicas os jogadores podem explorar diversas formas de execução utilizando voz, palmas ou instrumentos, além de variar as características interpretativas como andamento, intensidade e registro. Buscando estender a proposta, os alunos também podem trocar com o professor na etapa de realização de um trem para reconhecimento dos jogadores. Percebe-se então como os jogadores são incentivados a participar ativamente do jogo, estabelecendo e criando relações com os conteúdos ao invés de se tornarem meros receptores de propostas prontas.

Assim, a atividade lúdica configura-se como espaço de exercício e surgimento de múltiplas possibilidades para a vivência da linguagem musical, promovendo o aprendizado e o desenvolvimento através de uma proposta interativa e dinâmica. Apesar dos avanços das pesquisas na área de educação musical o ensino de leitura ainda é um tema que necessita ser explorado, buscando propostas e possibilidades metodológicas que consideram as características dos processos de aprendizagem do indivíduo. Esta pesquisa ainda prevê o levantamento de outras propostas pedagógicas para leitura rítmica buscando ampliar a reflexão a respeito do uso de jogos como uma possível ferramenta metodológica de ensino e não apenas como um recurso lúdico, mas efetivamente a serviço do desenvolvimento musical.

Referências

ARMELIATO, E. *Jogos computacionais na educação: uma aplicação ao ensino de música*. 2011. 173 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) - Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação, UNICAMP, Campinas, 2011.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e Cultura*. Tradução G. Wajskop. 7. ed. São Paulo: Ed. Cortez, 1995.

_____. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FICHEMAN, I. K. et al. *Portal EduMusical: telemática aplicada à educação musical*. In: SBIE 2004: diversidade e integração – desafios para a telemática na educação. Manaus: SBIE/SBC, 2004. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/indez.php/sbie/article/view/351/337f>>. Acesso em: 21 jun. 2016.

FRANÇA, C. C.; MARES GUIA, R. L. Jogos no desenvolvimento psicológico e musical. *Revista Música Hoje*, Belo Horizonte, v.8, p.31-40, 2002.

FURLAN, L. P. *Aprendizagem da lecto-escrita musical ao piano: um diálogo com a psicogênese da língua escrita*. 2007. 141 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Instituto de Artes, UNESP, São Paulo, 2007.

KASHIMA, R. K. *A função e o desenvolvimento do jogo didático nos ensaios de coros infantis*. 2014. 129 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Instituto de Artes, Unicamp, Campinas, 2014.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. *Revista Pro-Posições*, São Paulo, v.6, n.2, p. 46-63, jun. 1995.

LOPES, C. T. M. *O processo de aquisição da leitura da notação do parâmetro altura: Um estudo*. 1993. 234 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Instituto de Artes, UFRGS, Porto Alegre, 1993.

MARES GUIA, R. L.; FRANÇA, C. C. *Jogos pedagógicos para educação musical*, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

MATTE, A. C. F. *Ler/escrever ritmos: a análise psicolinguística de uma experiência com crianças*. *Revista da ABEM*, Porto Alegre, v. 6, p. 7-16, 2001.

MIRANDA, P. C. C. *Jogos e brincadeiras na cultura escolar: uma perspectiva complexa e sistêmica da prática musical em escola de São Paulo*. 2012. 171 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Instituto de Artes, UNESP, São Paulo, 2012.

MORAIS, D. V. *O material concreto na educação musical infantil: uma análise das concepções docentes*. 2009. 120 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Música, UFMG, Belo Horizonte, 2009.

PINO, A. *As marcas do humano: às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev. S. Vigotski*. São Paulo: Cortez, 2005.

RAMOS, A. C.; MARINO. G. Iniciação a leitura musical no piano. *Revista da ABEM*, Porto Alegre, V. 9, 43-54, set. 2003.

RISARTO, M. E. F. *A leitura à primeira vista e o ensino de piano*. 2010. 177 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Instituto de Artes, UNESP, São Paulo, 2010.

VALLADÃO, M. F. F. *O Coralito Mackenzie e a contribuição dos jogos e brincadeiras musicais para crianças em processo de musicalização*. 2008. 166 p. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2008.

VIGOTSKY, L. S. *Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar*. In: _____.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 10. ed. São Paulo: Ícone, 2006. p.103-117.

VIGOTSKI, L. S. *Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. Trad.: J. C. Neto, L. S. M. Barreto, S. C. Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. *Pensamento e Linguagem*. 3. ed. Trad.: J. L. Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991.