

Produção de Material Didático na Educação Musical: uma proposta com jogos de tabuleiro

Amanda Muniz Muraro
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
manda.muraro@hotmail.com

Resumo: Este texto faz parte de um trabalho de conclusão de curso (TCC) e aborda o processo de construção de um material didático em educação musical a partir de jogos de tabuleiro. O objetivo foi desenvolver um material didático com jogos, refletindo sobre o processo de construção. Este projeto se desenvolve com base em um memorial de formação em que a temática se relaciona com minha vida pessoal, preferências, caminhos e escolhas. A partir disso, desenvolvi quatro jogos de tabuleiro, cada um com um conteúdo musical diferenciado. Assim, visou desenvolver uma forma de estimular o aprendizado na educação musical de uma forma diferenciada.

Palavras-chave: Educação musical; Material didático; Jogos de tabuleiro.

Introdução

O presente texto trata-se de um recorte de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que ainda está em andamento. Este tem como objetivo discorrer e refletir sobre o processo de desenvolvimento de um material didático em educação musical a partir de jogos.

Embora haja uma vasta produção de materiais didáticos, propus neste trabalho uma proposta didática a partir de um material diferenciado. Com isso, procurei criar um material que possa ser inovador, criativo e interativo, para que proporcione novas experiências a quem manuseá-lo, seja professor ou aluno. Algo que aumente a proximidade do estudante com o conteúdo, e que torne mais fácil o aprendizado.

Assim, aqui discorro sobre a elaboração de um jogo de tabuleiro como material didático, refletindo sobre seu processo de feitura, a relação deste material com o educador musical e o jogo como fonte de aprendizado para o educando. Os jogos de tabuleiro permitem que as crianças desenvolvam atividades intelectuais e cognitivas de forma divertida, buscando estratégias para atingir um objetivo, “o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a

criança, sendo, assim, pode influenciar no processo de ensino e aprendizagem” (SILVEIRA e 2013, p. 10).

Neste texto, abordo inicialmente uma revisão de literatura sobre materiais didáticos. Em seguida, amplio essa revisão em direção aos jogos, utilizando eles como ferramenta de material didático. A partir disso, adotando uma abordagem qualitativa e um memorial de formação, proponho a produção de um material didático com quatro jogos de tabuleiro explicando seus conteúdos e processo de construção.

Material Didático

A área de Educação Musical tem se dedicado a produzir materiais didáticos para os diversos espaços e faixas etárias de atuação. De acordo com alguns autores, material didático refere-se a um instrumento mediador ativo no processo da construção de conceitos, um recurso seguro para sistematizar e difundir os conhecimentos. Sendo um dos principais instrumentos utilizados na prática escolar, se torna indispensável. O material didático transforma-se em objeto cultural, um dos meios de transmissão mais sólidos e constantes de comportamento e ideologia de uma sociedade (SILVA, 2002; OLIVEIRA, 2005; FISCARELLI, 2007). Isto auxilia no desenvolvimento da cidadania dos alunos. Por ser algo que o aluno gosta de manusear, enriquece o desenvolvimento e auxilia no processo de autonomia tanto do aluno quanto do professor.

O material didático é todo aquele objeto fornecedor de conhecimento. “Entende-se aqui por material didático todo ou qualquer material que o professor possa utilizar em sala de aula; desde os mais simples como o giz, a lousa, o livro didático, os textos impressos, até os materiais mais sofisticados e modernos” (FISCARELLI, 2007 p. 1).

A partir das experiências dos autores, o maior problema constatado foi a falta de material criativo que proporcionasse aos alunos momentos e experiências lúdicas nas aulas de Educação Musical. Com isso, um dos primeiros objetivos é demonstrar que é possível ensinar de maneira agradável e afetiva, despertando o interesse dos alunos. O educador deve se preocupar em envolver os alunos em cada momento no processo de aprendizagem, despertando o interesse dos mesmos. “Aprender algo novo é sempre uma descoberta. Através

de motivações e de estímulos somos capazes de assimilar novidades de conteúdo, que nos são apresentadas” (MIRANDA, 2013, p. 37).

Através da educação musical, a criança pode abrir seus horizontes musicais. As aulas devem ter como base a construção musical e atividades que façam sentido para os alunos, assim ocasionando uma proximidade entre professor e aluno. “O brincar, as atividades e os jogos contribuem para a aproximação de professores e alunos, envolvendo-os nas atividades propostas” (MIRANDA, 2013, p. 17). Por meio da ludicidade a criança pode explorar o ambiente, desenvolvendo suas habilidades intelectuais, afetivas e motoras. A aprendizagem pode acontecer através do meio e das atividades que desenvolvem as crianças nos mais diversos aspectos.

Mas por que se trabalhar esse tema? Visando o desenvolvimento da criança, aprender algo novo é sempre uma descoberta. “Através de motivações e de estímulos somos capazes de assimilar novidades de conteúdo, que nos são apresentadas” (MIRANDA, 2013, p. 37). A partir disso, surge a ideia dos jogos musicais, pois eles estimulam e desenvolvem a expressão corporal, a concentração, a disciplina e a atenção. Segundo Miranda (2013), o brincar faz parte da vivência das crianças, por isso, ao se relacionar com a educação, pode trazer os mesmos efeitos e reações para a construção de conhecimentos. Segundo Guia e França (2005), “os jogos pedagógicos podem colaborar para a construção, passo a passo dos elementos da linguagem musical. Esse recurso proporciona um espaço aberto à criatividade, interação e participação ativa dos alunos” (Guia e França, 2005 *apud* MIRANDA, 2013, p. 57). O brincar é universal, faz bem à saúde, facilita o crescimento e, portanto, pode ser uma forma de comunicação.

O jogo e o jogo de tabuleiro como ferramenta de material didático

Com o objetivo de criar um material didático diferenciado e que estimulasse os diversos sentidos do aluno na busca pelo conhecimento, venho por este trabalho relacionar o ensino com um assunto de interesse às crianças e jovens: os jogos.

Os jogos sempre tiveram espaço nesse meio, então porque não os utilizar como ferramenta de aprendizagem também para estudos voltados à música? Segundo Silveira

(2013), “o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, sendo, assim, pode influenciar no processo de ensino e aprendizagem” (SILVEIRA, 2013, p. 10). Com eles a criança se desenvolve, é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança, autonomia, estimula a linguagem a concentração e sua atenção. “As crianças, durante os jogos e/ou brincadeiras são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo” (BOHM, 2015, p. 6).

Partindo de todos esses pontos, os jogos são ferramentas de grande importância para o meio educacional. Bohm (2015), menciona que “muitos professores e profissionais da área da educação relatam que as crianças aprendem mais e de forma mais rápida quando envolve jogos ou brincadeiras no processo educativo, sendo este um fator bastante relevante para a atuação e planejamento das atividades educacionais e que devem ser aderidos pela educação de forma geral” (BOHM, 2015, p. 6).

O Jogo como ferramenta metodológica pode instigar o aluno ao progresso, a atingir metas através das regras. Silveira (2013), relata em suas experiências que com o jogo os alunos acabam deixando de lado o caráter competitivo e se distanciam da disputa por posições ou em haver ganhadores e perdedores, todos saem ganhando de certa forma (SILVEIRA, 2013, p. 11-12).

Se tratando especificamente de jogos de tabuleiro, estes permitem que as crianças desenvolvam atividades intelectuais e cognitivas de forma divertida, buscando estratégias para atingir um objetivo, de modo que “oportunizar uma aprendizagem significativa, por meio de atividades lúdicas de ensinar e aprender com métodos alternativos” (GEHLEN e LIMA, 2013, p. 4). Os jogos de tabuleiro podem ser um recurso didático muito importante no ensino aprendizagem do aluno, pois estimulam uma forma prazerosa, artística e lúdica de adquirir conhecimento através de jogos.

“É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta” (PEREIRA, FUSINATO e NEVES, 2009, p. 3). O jogo desperta interesse, e torna o estudante ativo do processo de aprendizagem:

Os jogos educativos são elaborados para divertir os alunos e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas no jogo. Um

jogo educativo pode propiciar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico e complexo. Quando o jogo se torna um espaço para pensar, os jovens encontram oportunidades de desenvolvimento (PEREIRA; FUSINATO; NEVES, 2009, p. 4).

Dessa maneira, o jogo se torna um dos mais eficientes materiais didáticos que o professor pode ter disponível como ferramenta de ensino. O jogo apenas como jogo, pode se apresentar um potencial educacional não explorado completamente, porém, quando relacionado a outras práticas pedagógicas e a conteúdo específicos, adquire um valor imensurável.

Metodologia

Abordagem Qualitativa e Memorial de Formação

Este trabalho está sendo desenvolvido na abordagem qualitativa. Uma pesquisa qualitativa é um método de investigação científica com caráter subjetivo do que se está analisando, estudando experiências individuais através de suas particularidades. É um modo mais livre em que se pode apontar seus pontos de vista sobre o assunto tratado a se relacionar com o objeto de estudo. Numa pesquisa qualitativa as respostas não precisam ser objetivas, com o propósito de compreender ideias e comportamentos.

Nesta abordagem, tomei como direção metodológica o Memorial, que permite a escrita de memórias com base nas vivências e histórias pessoais no narrador, uma autobiografia. Sendo um gênero textual que possibilita a narração, proporciona a escrita de forma analítica, crítica e reflexiva de histórias pessoais e experiências relacionadas à formação acadêmica. Nesta formatação, o autor exprime suas opiniões, experiências e memórias, criando oportunidades de reflexão para o desenvolvimento e análise de suas ações como profissional. Como descreve Penteado (2017), “é um gênero textual que possibilita a narração, através da escrita, bem como análise crítica e reflexiva de histórias e experiências relacionadas à formação acadêmica” (PENTEADO, 2017, p. 20). Neste sentido, visei desenvolver um Memorial sobre a feitura de materiais didáticos em Educação Musical, relacionando-o com minha própria história. Sendo assim, compartilho da opinião de Penteado (2017), em que:

A escolha pela temática desse memorial tem relação com minha vida pessoal, isto é, gostos, preferências, identificações, escolhas, caminhos escolhidos, práticas que tenho desenvolvido no âmbito da música e em outros contextos, enfim, minha história de vida de maneira geral (PENTEADO, 2017, P. 18).

Após a feitura de um memorial de formação a partir de minhas experiências pessoais e de perceber que ainda há muito a ser elaborado no que se refere a materiais didáticos em música, proponho um trabalho que visa não somente desenvolver um material didático, mas, especialmente, refletir sobre seu processo de feitura.

Para a confecção deste material didático, utilizando como base a fundamentação citada anteriormente, decidi construir alguns jogos, pois além do lado afetivo, eles estimulam e desenvolvem muito do cognitivo do aluno (GEHLEN e LIMA, 2013, p. 9). A partir disso, elaborei quatro jogos de tabuleiro com conteúdos musicais: características do som, instrumentos musicais, gêneros musicais e história da música.

Durante a produção destes, vi a importância dessa vivência para o educador musical. A construção de um material realizado pelo próprio professor se integra aos saberes docentes, e essa capacidade de autoria faz ele assumir posições enfatizando seu próprio pensamento crítico. A partir disso, Tardif (2002), afirma que “é nesse sentido que autoria se relaciona com a noção de “autonomia” do professor, a qual depende de um repertório complexo de conhecimentos que lhe permite criar, inovar, improvisar” (Tardif, 2002 *apud* BISPO, 2015, p.8).

O processo de produção de um professor ao organizar um material didático, traz um avanço para sua prática diária no processo de ensino-aprendizagem. Organizar e criar um material contribui para o aprimoramento da prática pedagógica, e o professor-autor se diferencia ao planejar e fazer uso de sua própria produção. Este processo de criação, me trouxe um grande crescimento pessoal. Na busca de uma autonomia, o papel do professor autor tem auxiliado na capacidade de enxergar minhas próprias aptidões.

Do que se tratam os jogos de tabuleiro?

Como já mencionado, foram criados quatro jogos de tabuleiro. Cada um deles visa um conteúdo musical específico e todos são abordados de maneiras diferentes, ou seja,

nenhum jogo de tabuleiro se repete: características do som, instrumentos musicais, gêneros musicais e história da música.

No quadro abaixo, fiz um breve resumo categorizando como cada jogo funciona. Nele a separação foi feita da seguinte maneira: nome do jogo, conteúdo musical abordado, estilo do jogo e ferramentas para jogá-lo.

Quadro 1: jogos de tabuleiro

1. As Características do Som	2. Instrumentos Musicais	3. Os Gêneros Musicais	4. A História da Música
Parâmetros dos sons (timbre, intensidade duração e altura), densidade e silêncio	Instrumentos de: cordas, sopros, teclas e percussão	Gêneros: baião, funk, samba, choro, forró, bossa nova, rap, reggae, rock e sertanejo	Pré-história, antiguidade, idade média, renascimento, barroco, classicismo, romantismo e música do séc. XX
Jogo de trilha	Jogo de caça às imagens	Jogo de trilha + adivinhação	Jogo de xadrez
Cartas: perguntas e respostas	Cartas: perguntas e respostas	Cartas: dicas e adivinhação	Jogadas + cartas: perguntas e respostas

Fonte: Amanda Muniz Muraro.

Sendo um jogo musical, não poderia faltar uma das principais fontes de aprendizado: o som. Mas como tornar isso possível em um jogo de tabuleiro? Partindo do princípio da busca pela inovação, foi constatado que a utilização de CDs, pen drives e aparelhos similares já seriam, de certa forma, ultrapassados. Assim, originou-se a ideia de utilizar um link online, usando a Internet. Cada jogo, terá para si um endereço eletrônico exclusivo. Neles serão anexados outros links com mais informações a respeito de cada conteúdo específico, imagens, referências, conhecimentos gerais e uma área vinculada à execução do jogo em si. Nesta última opção, serão geradas perguntas para o jogo, onde poderão conter perguntas sonoras e/ou com o auxílio de imagens. Essa ferramenta torna o

jogo mais funcional e estimula não somente conteúdos teóricos, mas também outros aspectos da música que complementa o conhecimento.

Os jogos foram elaborados pensando numa nova forma de se trabalhar os conteúdos musicais, e estes podem ser utilizados de diversas maneiras. Podem simplesmente funcionar como um jogo atrativo, a ser utilizado não somente em sala de aula, como também um material didático e uma possível ferramenta de avaliação para se colocar em treinamento os conteúdos estudados na educação musical.

Para chegar a essa temática, utilizando um memorial de formação, tive que realizar uma busca por meus gostos e interesses, chegando assim a um ponto de foco. Encontrei nisso a vontade de realizar um material didático que envolvesse o manual, o tátil e, com isso, segui rumo à criação de jogos de tabuleiro.

Na busca de encontrar conteúdos que pudessem ser inseridos nos jogos, optei por alguns temas que considero básicos para o processo de aprendizagem na educação musical. O primeiro tema escolhido, o som e suas características, foi definido por ser o principal componente da música, o som. Os temas seguintes surgiram como uma sequência de conteúdos, pois vi uma relação em cada um como se eles se complementassem: som – instrumentos – gêneros musicais – história da música.

Para descobrir quais temática utilizar nos jogos, realizei algumas pesquisas. Sendo assim, visitei diversas lojas da cidade de Maringá que tivessem jogos de tabuleiro e observei quais eram as principais propostas disponíveis para jovens e adolescentes dessa geração. Além disso, obtive influência nas minhas escolhas para as ideias de cada jogo através de conversas com adolescentes próximos a mim.

Após decidir todos esses pontos, comecei o processo de confecção dos jogos. De início, construí um manual para cada um deles com todos os conteúdos, instruções e anexos referentes a eles. Em seguida comecei a produzir todas as gravuras dos jogos e escolher um designer que englobasse os quatro, com se fossem complementares. Posteriormente, iniciei o processo de construção dos jogos de maneira estrutural: peças, tabuleiros, cartas, imagens e etc. Alguns desses pontos ainda estão em andamento, mas essas foram as etapas escolhidas e organizadas para o processo de produção dos jogos.

Considerações Finais

Este trabalho teve como propósito evidenciar que os jogos e exemplos aqui citados são grandes potenciais a serem utilizados como ferramentas de material didático. Por meio dos jogos, é possível acelerar o desenvolvimento relacionado ao fazer musical, auxiliando no crescimento do aluno/jogador.

Assim como diz Bhom (2015), é durante este desenvolvimento que a “criança demonstra suas emoções, habilidades, dúvidas, dificuldades, facilidades, pensamentos, entre outros, e é principalmente através do brincar que a mesma expressa esses sentimentos, ou seja, ela se comunica com o mundo ao seu redor” (BOHM, 2015, p. 14). A partir disso, é visível que através dos jogos e das brincadeiras a criança pode crescer e se desenvolver em diversas áreas, não somente na educacional.

Os jogos criados para esse material didático ainda estão em processo de construção e não foram colocados em teste, sendo assim, podem sofrer modificações. Mesmo assim, seus conteúdos e principais ideias irão se manter, e espero que este seja um caminho de grande utilidade para a área da educação musical.

Referências

BISPO, Patrícia Paiva Gonçalves. *O professor autor: saberes e experiências necessárias na modalidade EaD*. CIAED – Congresso Internacional ABED de Educação à Distância. Bento Gonçalves, 2015.

BOHM, Ottopaulo. *Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação*. Pós-Graduação: Especialização em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social – Unochapecó. Chapecó, 2015.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. *Material Didático e Prática Docente*. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação – UNESP. Araraquara. 2007.

GEHLEN, Salete Marcolina; LIMA, Christine Vargas de. *Jogos de Tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender*. In: Caderno PDE – Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE. Paraná, 2013.

JOSSO, Marie-Christine. *A transformação de si a partir da narração de histórias de vida*. Porto Alegre-RS, 2007, n. 3 (63), p. 413-438. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/2741/2088>>. Acesso em: 14 de julho de 2018.

MIRANDA, Lilianny Assunção de. *Procedimentos de ensino: jogos e atividades lúdicas baseadas em métodos de Educação Musical – Aplicação em Sala de Aula*. Dissertação de Mestrado em Educação Musical. Escola de Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.

OLIVEIRA, Fernanda de Assis. *Materiais Didáticos nas aulas de música: um survey com professores da Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre – RS*. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre, 2005.

PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. *Desenvolvendo um Jogo de Tabuleiro para o Ensino de Física*. VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Florianópolis, novembro de 2009.

PENTEADO, Nicole Roberta de Mello. *1, 2, 3... Gravando: O potencial da performance em estúdios de gravação para a formação e prática de uma professora de música*. Curso de Especialização em Educação Musical. Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2017.

SILVA, Nisiane Franklin da. *A representação de música brasileira nos livros didáticos de música*. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre, 2002.

SILVEIRA, Lidiane Vieira. *Aula de Música na Escola Municipal Iraci Miranda Kruger: jogos no processo de musicalização infantil*. Graduação: Licenciatura em Artes – UFPR. Matinhos, 2013.