

## O Ensino de Ritmos Musicais através de Jogos

*Camila Fabiane Oliveira*  
Universidade Estadual do Paraná - Campus I  
Escola de Música e Belas Artes do Paraná  
[camila\\_sub@hotmail.com](mailto:camila_sub@hotmail.com)

*Flávia Fiorini da Silva*  
Universidade Estadual do Paraná - Campus I  
Escola de Música e Belas Artes do Paraná  
[flaviafiorinidasilva@gmail.com](mailto:flaviafiorinidasilva@gmail.com)

### Comunicação

**Resumo:** Jogos e brincadeiras são atividades recorrentes para crianças. De caráter lúdico e motivador é possível usá-las para a aquisição e aprimoramento de conhecimentos. Sob essa perspectiva, iniciou-se a elaboração de dois jogos com os alunos participantes do Programa Mais Educação, da oficina de Música. Através de um relato de experiência resultante da atuação na Educação Básica, as bolsistas (autoras) do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) e estudantes de Licenciatura em Música pela UNESPAR, tiveram como objetivo principal desenvolver a aprendizagem de conteúdos rítmicos musicais de maneira lúdica. Os objetivos específicos foram: Dominó Rítmico - familiarizar-se com as figuras rítmicas e desenvolver o raciocínio lógico; Corrida dos Ritmos - reproduzir figuras rítmicas dentro de uma pulsação; estimular a improvisação; familiarizar-se com a partitura e sua leitura; e conhecer sinais pertinentes à execução musical. Durante a execução, os alunos demonstraram bastante interesse e entusiasmo. Os jogos auxiliaram na assimilação dos conhecimentos musicais, além de terem permitido e estimulado a aprendizagem coletiva, onde os participantes mutuamente compreenderam e realizaram as tarefas propostas. No primeiro jogo, por ser de caráter de reconhecimento de figuras rítmicas, os alunos o executaram sem demonstrar dificuldades. No segundo jogo, porém, observamos algumas dificuldades relacionadas à pulsação durante a leitura dos ritmos e durante a improvisação. Consideramos que esse jogo precisa ser explorado mais vezes e mediado pelo professor, o qual manterá um pulso regular e assim contribuirá para maior assimilação do conteúdo.

**Palavras chave:** Música na escola. Ensino de ritmos. Jogos musicais.

## Introdução

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas presentes em todas as sociedades (NETO, 2009 apud CABRAL, 2012). As brincadeiras são caracterizadas por serem espontâneas, onde a criança a escolhe livremente (MOREIRA, 2004 apud CABRAL, 2012). Os jogos diferem desta, pois impõe regras. Por serem estruturados a partir de regras, a criança que adere aos jogos necessita aprendê-las, compreendê-las e por fim, aceitá-las. A realização dessas tarefas desenvolve a socialização, já que o viver em sociedade também é baseado em regras (CABRAL, M., 2012).

Dentro do âmbito pedagógico, diferentes autores destacam o uso de jogos e brincadeiras para a aquisição de conhecimentos e desenvolvimento cognitivo. Na fase escolar, Vygotsky assinala que jogos com regras são importantes de modo que através deles a criança explicita o que lhe “passa despercebido e, desse modo, é propiciada a separação entre pensamento e objetos” (TOMAZ, L.; TOMAZ, R., 2015). Nesse sentido:

A brincadeira tem um papel muito fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora pra outra. (VYGOTSKY, 1994 apud SANTOS, 2014).

Dessa forma, o jogo estimula o desenvolvimento cognitivo e intelectual, sendo que este ocorre de modo processual (SANTOS, 2014). Os aspectos cognitivos podem ser desenvolvidos através da resolução de problemas e situações. A prática e o contato com problemas complexos também tem o potencial de ampliar o pensamento crítico do aluno. Essa vivência estimula uma aprendizagem mais eficiente, já que os conhecimentos adquiridos têm mais probabilidade de não serem esquecidos.

Por ser de caráter lúdico, os jogos também podem ter papel motivador. Os jogos fazem parte do cotidiano da criança, logo a motivação é ampliada (MATTOS apud SANTOS, 2014). Viana, Teixeira, & Vieira (apud COSTA, 2012) afirmam que essa ferramenta “agrada e entusiasma quase toda a gente”. Usar desse recurso na sala de aula permite deixá-la divertida, participativa e animada, além de evitar a monotonia. Outros aspectos são trabalhados com o uso de jogos: desportivismo - “capacidade de responder de forma agradável a situações de vitória e derrota” (COSTA, 2012); relacionamento aluno/professor - o professor deixa de ter um papel central na

aprendizagem, prática que promove melhor relação entre ele e o aluno; e trabalho em equipe.

Sob essas perspectivas, sociais e cognitivas, as alunas (autoras) de Licenciatura em Música pela UNESPAR e bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) relatam a seguir a experiência obtida pela aplicação de dois jogos musicais com alunos participantes do Programa Mais Educação. Com a supervisão da professora efetiva do Colégio Estadual Papa João Paulo I, Curitiba, Adaile Domingues dos Santos Koentopp e a coordenação de Ana Paula Peters, tivemos o objetivo de desenvolver a aprendizagem musical de maneira lúdica. Os jogos foram confeccionados com EVA pelas bolsistas e aplicados com alunos do 6º ano. Durante a execução, os alunos demonstraram bastante interesse e motivação. Em seguida, apresentaremos os jogos confeccionados e os resultados adquiridos.

## **Dominó Rítmico**

“Oriundo da expressão latina ‘Benedicamus Domino’” (Bendigamos ao Senhor) ou de “Domino Gratias” (Graças ao Senhor), o dominó é um jogo muito popular, conhecido praticamente no mundo todo. Existem várias teorias sobre a sua origem, mas nenhuma foi confirmada. Entre elas, a mais aceita é a de que foi criado na China há três séculos (MENINO; BARBOSA). O jogo chegou à Europa através da Itália por volta do século XVIII e possivelmente trazido ao Brasil pelos portugueses mais ou menos no mesmo período.

Tradicionalmente, possui 28 peças retangulares divididas em dois espaços iguais contendo indicações numéricas de zero a seis. O jogo consiste na conexão sucessiva das “peças pelas partes com indicações numéricas iguais” (MENINO; BARBOSA).

O Dominó Rítmico foi elaborado pensando para o primeiro contato dos alunos com as figuras rítmicas. Desse modo, os objetivos específicos foram: familiarizar-se com as figuras rítmicas e desenvolver o raciocínio lógico. Do mesmo modo que o jogo clássico, o Dominó Rítmico consiste em descartar as peças de modo sucessivo de figuras rítmicas. Pode ser jogado entre dois ou quatro componentes, individualmente ou em duplas.

Foi confeccionado com 28 peças retangulares divididas ao meio contendo uma figura rítmica desenhada em cada divisão, do seguinte modo: semibreve/semibreve; semibreve/mínima; semibreve/semínima; semibreve/colcheia; semibreve/semicolcheia; semibreve/fusa; semibreve/semifusa; mínima/mínima; mínima/semínima; mínima/colcheia; mínima/semicolcheia; mínima/fusa; mínima/semifusa; semínima/semínima; semínima/colcheia; semínima/semicolcheia; semínima/fusa; semínima/semifusa; colcheia/colcheia; colcheia/semicolcheia; colcheia/fusa; colcheia/semifusa; semicolcheia/semicolcheia; semicolcheia/fusa; semicolcheia/semifusa; fusa/fusa; fusa/semifusa; semifusa/semifusa.

Conforme o contato e a compreensão dos alunos sobre as figuras rítmicas pode-se aumentar a dificuldade do jogo. Por exemplo, ao invés do jogo ser elaborado apenas com o desenho das figuras rítmicas, pode-se intercalar a figura rítmica com seu nome e quantidade de tempo que representa. Outras sugestões: sucessão de peças através do número de tempos de cada divisão; dominós que trabalham outros conhecimentos específicos, como as famílias da orquestra.

## Corrida dos Ritmos

O jogo Corrida dos Ritmos foi criado visando à leitura rítmica. Seus objetivos são: reproduzir figuras rítmicas dentro de uma pulsação; estimular a improvisação; familiarizar-se com a partitura e sua leitura; e conhecer sinais pertinentes à execução musical.

O material, produzido em folhas de EVA, consiste em:

- Tabuleiro (FIGURA 1) - É formado por quatro sistemas de pauta. Os sistemas possuem sete compassos cada. Ao final do terceiro e sétimo compassos há uma barra de repetição.
- Carta “Ritmo” (FIGURA 2) - Cada carta possui um ritmo escrito em compasso quaternário. Em algumas cartas, ao invés do ritmo quaternário, há o símbolo de “%”<sup>1</sup> - indicação para repetir o compasso anterior - e da carta “Maestro” (FIGURA 3) - indicação para que o jogador retire uma carta “Dinâmica” (FIGURA 5).

---

<sup>1</sup> Se algum jogador retirar a carta “%” na primeira rodada, deve-se descartá-la e retirar outra carta.

- Carta “Dinâmica” - Indica as dinâmicas de execução do jogo, como “passar a vez, ajudar outro jogador, fazer um improviso”. São doze cartas, sendo que três necessitam ser repetidas: “Dormiu no ensaio. Passe a vez!; Se perdeu na partitura. Improvise! Pegue 1 carta de improvisação; O maestro está dormindo. Pegue outra carta!; O maestro acertou a batuta na sua cabeça. Passe a vez!; O maestro não está vendo. Presenteie 1 colega com 1 carta de improvisação!; O maestro está de bom humor. Pegue outra carta!; Tocou errado! Coloque a culpa no colega. Escolha alguém para ficar 1 rodada sem jogar!; Você esqueceu sua partitura. Improvise! Pegue 1 carta de improvisação!; Seu instrumento está desafinado. Vá afiná-lo! Passe a vez.”

- “Carta Improviso” (FIGURA 4) - Indica que o jogador deve realizar um improviso rítmico.

As cartas "Ritmo", "Dinâmica" e "Improviso" devem ser dispostas em pilhas diferentes.

O jogo é executado com quatro jogadores. Cada jogador escolhe um sistema de pauta para representá-lo. Depois de definir a sequência em que cada um jogará, inicia-se com o 1º jogador retirando uma carta “Ritmo”. O ritmo escrito na carta deve ser executado pelo jogador com palmas. Se ele acertar, coloca a carta, com o ritmo à mostra, no primeiro compasso de sua pauta. Caso erre, ele descarta a carta. Os outros jogadores repetem o procedimento. Na segunda rodada, a carta acertada deve ser colocada na indicação de segundo compasso da pauta, e assim por diante.

Quando o jogador retirar a carta “Maestro”, ele deverá retirar uma carta “Dinâmica” e seguir as instruções contidas nela. Essa carta não deve ser colocada nos compassos do tabuleiro, deve ser executada e descartada. Se a carta “Dinâmica” indicar para que o jogador retire uma carta “Improviso”, deverá colocá-la no tabuleiro e fazer uma improvisação rítmica.

Quando um jogador chegar ao primeiro sinal de repetição (ao final do terceiro compasso) deverá executar o ritmo formado pelos três compassos (executar também a carta “Improviso”, caso tenha). Se o jogador acertar, na próxima rodada retira uma carta “Ritmo” para prosseguir na pauta. Caso ele erre, deverá devolver a última carta colocada na pauta e, na próxima rodada, retirar a carta “Ritmo” e tentar essa primeira sequência novamente. Ao final da segunda repetição, esse procedimento

deve ser repetido. O primeiro jogador que preencher e executar sua pauta, ganha o jogo.

FIGURA 1 - Tabuleiro



Fonte: Elaborado pelas autoras.

FIGURA 2 - Carta "Ritmo" em disposição no tabuleiro.



Fonte: Elaborada pelas autoras.

FIGURA 3 - Carta "Maestro".



Fonte: Elaborada pelas autoras.

FIGURA 4 - Carta “Improviso”.



Fonte: Elaborada pelas autoras.

FIGURA 5 - Carta “Dinâmica”.



Fonte: Elaborada pelas autoras.

## Conclusões

Jogos e brincadeiras propiciam um método interessante para a aprendizagem de conteúdos na escola. Com a aplicação do Dominó Rítmico e Corrida dos Ritmos, notamos bastante interesse e entusiasmo dos alunos. Os alunos foram avaliados durante a aplicação dos jogos pela observação dos bolsistas.

O primeiro jogo, efetuado em grupos de quatro alunos, desenvolveu-se sem dificuldades, pois não exigia conhecimentos métricos para ser executado. Foi elaborado para o reconhecimento e familiarização das figuras rítmicas. O aumento de

sua dificuldade surgiria ao combinar nomes, valores e símbolos e, traria melhores resultados em se tratando da execução musical, porém até a escrita deste artigo não havia sido possível aplica-lo.

Durante a execução da Corrida dos Ritmos, também realizada em grupos de quatro alunos, notamos algumas dificuldades na execução dos ritmos, os quais ocorreram sem uma base de pulsação. Esse aspecto foi verificado tanto na leitura das cartas “Ritmo” quanto na execução dos improvisos. No último caso, esse aspecto tornou-se tão sólido que não conseguimos identificar o ritmo proposto pelos alunos. Assim, consideramos que esse jogo precisa ser explorado mais vezes e mediado pelo professor, o qual manterá um pulso regular.

Apesar da dificuldade apresentada na execução dos ritmos, os alunos demonstraram uma significativa colaboração entre si para a resolução das atividades, mesmo sendo adversários. Do mesmo modo, observamos o aumento de confiança entre eles ao conseguirem superar os desafios propostos. Os jogos auxiliaram na assimilação de conhecimentos musicais permitiram e estimularam a aprendizagem coletiva.

## Referências

CABRAL, Maria de Deus de Medeiros Pereira. *Práticas educativas e jogo como instrumento de aprendizagem no pré-escolar e no 1º ciclo do Ensino Básico*. 91 f. 2012. Dissertação (Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico). Universidade dos Açores, Ponta Delgada, 2012.

COSTA, Carina Joana Mendes Sampaio. *A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com perturbação de hiperatividade e défice de atenção*. 110 f. 2012. Dissertação (Mestre em Ciências da Educação na Especialidade de Educação Especial: Domínio Cognitivo e Motor). Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa, 2012.

MENINO, Fernanda dos Santos; BARBOSA, Ruy Madsen. Dominós: um recurso lúdico na resolução de problemas para aprendizagem de sucessões. *Revista Fabibe online*, jul., 2005. Disponível em <<http://www.unifafibe.com.br/>> Acesso em 24 de abril de 2016.

SANTOS, Lazara Santana. A Importância dos Jogos e Brincadeiras de Matemática na Educação Infantil. *Só pedagogia!*, 2008. Disponível em <<http://www.pedagogia.com.br>>. Acesso em 24 de abril de 2016.

TOMAZ, Loyana Christian de Lima; TOMAZ, Rozaine Aparecida Fontes. Brincar e jogar: a importância da aprendizagem lúdica. *Revista SCIAS Arte/Educação*. Belo Horizonte, vol.2, n.4, 2015, p. 62-73.