

Jogos musicais como ferramenta no estabelecimento de relações no processo de ensino-aprendizagem musical

Carla Feliciano Duarte (UFSJ)¹
carla_duartebq@hotmail.com

Vladimir Agostini Cerqueira (UFSJ)
vlada33@gmail.com

Resumo

Esta pesquisa busca avaliar contribuições de jogos musicais para a concentração de alunos. Os dados se originaram a partir das aulas de um coral infanto juvenil e das reuniões do grupo de professoras envolvidas. Este material foi analisado à luz de um referencial que compreende, dentre outras concepções, a compreensão da música como jogo e o segundo princípio da Educação Musical de Swanwick (2003), que preza a observância dos discursos musicais dos alunos. Os resultados apontam para uma resolução de problemas de indisciplina por meio da aposta na relação professor-aluno, nos moldes delineados por Aquino (1996).

Palavras-chave: Jogos. Musicalização. Concentração.

Abstract: This research seeks to evaluate contributions of musical games on students concentration in class. The data originated from the lessons of a juvenile choir and the meetings of the group of teachers involved. This material was analyzed through the following conceptions: the understanding of music as a game, and Swanwick's second principle of Musical Education (SWANWICK, 2003), which values the observance of the students' musical discourses. The results point to a resolution of indiscipline problems through the bet on the teacher-student relationship, as outlined by Aquino (1996).

¹ Bolsista do Programa de Iniciação Científica da UFSJ

1 - Introdução

Ao longo de dois anos de atividades de musicalização promovidas em um coral infanto-juvenil, vivenciamos diretamente questões ligadas à indisciplina e desatenção, e percebemos que estratégias ligadas a jogos podem propiciar uma aprendizagem musical mais eficaz. Envolvendo desafios e regras mais ou menos claras, os jogos aqui usados foram propostos através de oficinas. Nosso trabalho visou aplicar estratégias lúdicas e aferir seus resultados em termos da concentração dos alunos e de sua compreensão musical.

Segundo Piaget (*apud* REIS; OLIVEIRA, 2013) o jogo requer do sujeito o uso da sua estrutura cognitiva, pois ele é colocado em diferentes situações, provocando assim contínuos processos de equilíbrio e construção de táticas e autorregulações, cruciais para o processo de estruturação do pensamento. Já Swanwick (*apud* REIS; OLIVEIRA, 2013) percebe a música como jogo unindo três condutas lúdicas: domínio, imitação e jogo imaginativo, pois o sujeito relaciona-se com a música desempenhando três papéis distintos como o compositor, intérprete e apreciador.

Segundo Aquino (1996), pensar a partir da ideia de jogo envolve submeter a questão da concentração diretamente à relação professor-aluno, a mais eficaz instância em que podemos atuar enquanto docentes em constante formação.

Trabalhamos com a hipótese de que é possível, a partir de jogos musicalizadores, nortear os planejamentos de aula no sentido de focar a atenção dos alunos e reduzir a sua indisciplina, na perspectiva do Segundo Princípio da Educação Musical de Swanwick (2003, p. 66-67):

Cada aluno traz consigo um domínio de compreensão musical quando chega a nossas instituições educacionais. Não os introduzimos na música: eles são bem familiarizados com ela [...] Temos de estar conscientes do desenvolvimento e da autonomia do aluno [...] curiosidade; desejo de ser competente; querer imitar outros; necessidade de interagir socialmente.

Assim formulada nossa hipótese, buscamos analisar, nesta pesquisa, em que condições cada jogo pôde ser usado como uma ferramenta, tanto no sentido de promover o engajamento dos alunos na construção do conhecimento, quanto no sentido de musicalizá-los. A análise das atividades propostas permitiram tanto o olhar para a relação professor-aluno quanto o olhar para a relação jogo-conhecimento, o que por fim auxiliou a compreensão da conexão entre o aluno e o conhecimento musical a partir do jogo.

2 - Metodologia de Pesquisa

O Coral Legal, uma das várias atividades promovidas pelo Programa de Extensão Música Viva, foi o cenário no qual se desenrolou esta pesquisa. No planejamento inicial das atividades focamos as demandas musicais e afetivas do grupo estudado, posto que já havia um forte vínculo instaurado entre professora e alunos decorrente de experiências prévias significativas. Adaptamos todos os jogos utilizados de Storms (1989).

A etapa experimental durou de setembro a novembro de 2016. Os dados foram extraídos dos registros feitos em diário de campo e das reuniões da equipe de professoras colaboradoras. As atividades planejadas foram aplicadas em uma turma de 14 integrantes com a faixa etária variando entre 6 e 13 anos. A pesquisa levou em conta todos os preceitos relacionados à ética envolvendo seres humanos, constantes na Resolução CNS 466/2012 e demais orientações e normas do CEPESJ.

3 - Relatos obtidos a partir dos diários de campo

Apresentamos um resumo dos dados obtidos a partir de nosso diário de campo. Em nossa pesquisa utilizamos 6 jogos selecionados que renderam atividades ao longo de um período de 8 semanas. Este resumo contempla 3 destes jogos e se estrutura cronologicamente.

Jogo 1: Jogo do nome

Sentados em círculo, cada criança fala o seu nome e o reproduz sonoramente com palmas. Em seguida, todos devem repetir. Iniciei exemplificando com um nome:



Figura 1

Depois pedi a cada um que pensasse como o seu nome ficaria. A cada participante que dizia o seu nome tentando encaixar nas palmas, todos da roda repetiam após um sinal de regência combinado previamente. Aos alunos que apresentaram dificuldades lancei a pergunta: “qual sílaba do seu nome é a mais forte?”

Em seguida, propus a inversão da atividade: a partir de uma sequência de palmas, os alunos deveriam tentar adivinhar a que nome aquele conjunto de sons fazia menção. Neste sentido, alguns nomes possuem a mesma batida. Assim, os alunos foram percebendo essas semelhanças e começaram a associar as batidas a outros nomes, para além dos colegas de turma.

Um dos alunos destoava dos demais. Ele chegou a executar a batida do seu nome corretamente, mas na atividade invertida ele tentava adivinhar o nome associado ao ritmo das palmas ao invés de escutar e associar o nome à batida. Esta atitude chegou a incomodar alguns de seus colegas. Entendemos, com tal atitude, que o aluno procurou encontrar uma forma de subverter ligeiramente as regras do jogo. Ainda ao final desta aula tivemos uma conversa. O aluno respondeu que gostava das aulas, e sabia que tinha incomodado seus colegas com seu comportamento. Prometeu se comportar melhor nas aulas seguintes.

Durante a realização dessa atividade foram trabalhados os conteúdos de duração (tempo medido), pequenas sequências rítmicas ou ostonatos e a percepção auditiva, sobretudo a capacidade de memória de curto prazo.

Jogo 2: Reconstituindo a canção

O professor deve dividir uma canção conhecida num certo número de partes, atribuindo a cada jogador uma parte. Logo que cada um possua seu trecho, todos os participantes começam a se movimentar. Alguém, mantido fora da sala, aproxima-se do grupo e todos os jogadores cantam a sua parte ao mesmo tempo, repetindo-a sem cessar e continuando a caminhar. A pessoa recém-chegada deve, primeiramente, adivinhar a canção. Em seguida, ela deve ordenar a fila de acordo com a ordem das partes da canção. Logo que a última pessoa tenha sido colocada na fila, todos param de cantar. Depois, cada um na sua vez, canta sua respectiva estrofe e a pessoa que os distribuiu verifica se a ordem está correta.

Sugeri que a primeira canção fosse *Sesereeye*; é uma música tradicional das Ilhas do Estreito de Torres. O primeiro aluno saiu de sala e distribuí as estrofes da canção. Essa distribuição foi feita por imitação oral, uma vez que as canções eram conhecidas. Ao retornar à sala, a aluna identificou a música sem grande dificuldade, mas na hora de escolher os alunos, eles desviavam, alterando seu lugar na fila que ia sendo formada, como que para sabotar o organizador.

Tive que parar o jogo para explicar que, a partir do momento que a pessoa fosse tocada pelo organizador da canção, era necessário parar e permanecer na fila, na ordem estabelecida. Continuei a atividade mas ocorreu outra questão: na hora da organização a aluna errou uma parte. Um dos alunos, ao invés de esperar o momento do jogo em que cada um canta sua parte, precipitou-se e disse-lhe que estava no lugar errado. Além disso, sugeri a ordem correta, indicando quem deveria ser colocado antes dele. Percebi que isso se deu espontaneamente e que ele não teve a intenção de violar as regras. Para as próximas rodadas,

deixei a critério dos alunos a escolha das canções, limitando-me a ajudá-los a dividir a melodia.

A atividade foi bem aceita pelas crianças, gerando bastante envolvimento. Eles apresentaram uma postura mais ativa na escolha das músicas e também com a consciência de que isso devia ser feito sem perder tempo, uma vez que todos queriam ter a sua vez de ir para fora da sala. Dois alunos ficaram sem participar como organizadores pois o tempo da aula havia terminado. Prontifiquei-me em realizar a atividade novamente em outra aula.

Na aula seguinte, expliquei novamente a atividade, pois havia uma aluna que não estava presente na semana anterior. O primeiro aluno foi para fora da sala, e ao retornar reorganizou rapidamente a canção. A próxima aluna que saiu foi aquela que havia faltado a aula anterior. Ao entrar na sala, ela ficou muito confusa, mesmo após minha explicação e a vivência do seu colega na rodada anterior. Ela conseguiu reconhecer a canção, e mesmo sabendo que deveria organizá-la, não reagia e apenas observava os colegas cantando e se movimentando. Então, cheguei perto e resolvi fazer perguntas a ela, no sentido de orientá-la. Percebi que a aluna reconhecia a canção, e o ordenamento aconteceu com meu constante acompanhamento.

Quando todos concluíram suas participações, tentei encerrar o jogo, mas fui interrompida. Um dos alunos disse que o jogo não poderia acabar, pois ainda faltava uma pessoa para participar e essa pessoa era eu. O aluno propôs que eu saísse da sala e eles escolheriam uma canção para ser reconstituída por mim. Fiquei receosa em deixá-los sozinhos na sala, mas diante dessa atitude inesperada resolvi aceitar a proposta.

Os alunos foram rápidos. Ao retornar à sala, o aluno que fez a proposta permaneceu separado do grupo, assumindo o papel de líder e coordenador das atividades. A canção escolhida foi *Bambu Tirabu* (Canção Folclórica).



Figura 2

Achei bastante criativo da parte deles pois, além de proporem que eu passasse pela mesma experiência, ainda escolheram uma música que poderia usar meu nome. Fiquei na sala ao lado enquanto eles se organizavam e não ouvi uma algazarra sequer. Outra questão foi a autonomia alcançada por esses alunos e também pelo aluno que fez a proposta. Houve uma troca de experiência e um grau de envolvimento muito grande a ponto de se invertermos os papéis de aluno e professor.

Percebi a complexidade do jogo proposto quando entrei na sala, escutando apenas um emaranhado de letra e melodia que aos poucos fui reconhecendo e estruturando parte por parte. De todos os jogos propostos, esse foi o que mais me chamou a atenção pela reação e envolvimento de todos.

Jogo 3: Jogo da memória auditiva

Os membros do grupo devem se por à vontade, sentados ao chão ou em uma cadeira, com os olhos fechados. Durante cerca de seis minutos, o professor utiliza objetos do meio ambiente circundante, para produzir diversos barulhos (por exemplo, arrastar as cortinas), fazendo pausa entre cada som emitido. No final, cada jogador tenta lembrar-se dos sons escutados, reproduzindo-os, se possível, na mesma ordem.

Apresentei aos alunos uma primeira sequência de três sons (mesa, armário e cortina). Inicialmente combinei que, ao terminar a sequência, o aluno que levantasse o braço primeiro responderia. A maior dificuldade foi manter os olhos deles fechados. Como estavam muito ansiosos, coloquei-os sentados nas cadeiras de costas para mim enquanto reproduzia os sons.

O primeiro problema foi fazer com que eles esperassem pelos três sons para depois levantarem o braço. O segundo problema foi que somente um aluno estava sendo mais rápido que todos, ao levantar o braço; assim, para dar oportunidade aos outros, sugeri fazer uma sequência para cada um, mas nem todos aceitaram esta proposta. Percebi que se sentiram expostos porque poderiam errar. Lamentavelmente, este tipo de situação induz uma grande contenção individual, inibindo justamente a criatividade e a curiosidade.

Aproveitando-me do mesmo número de meninas e meninos, decidi então dividir a turma em dois grupos. Essa divisão causou ainda mais tumultos. Despertou-se um espírito competitivo: ao errar ou acertar, as provocações entre os grupos aumentavam e foi preciso que eu interferisse várias vezes.

No grupo dos meninos, deixei um deles sem participar de algumas rodadas, pois o aluno não mantinha o silêncio durante a execução dos sons e tentava a todo instante olhar pra ver o que estava sendo utilizado, quebrando regras para buscar alguma vantagem. Eventualmente, ao retornar, o aluno acabou se adequando à proposta. O grupo das meninas venceu o jogo, o que deixou os meninos muito revoltados. Foi preciso conversar ao final da aula e explicar que era só uma atividade, que todos continuavam a ser amigos e que teríamos outra atividade na aula seguinte.

Nesse jogo, o perder e o ganhar foram levados muito a sério, a ponto de se criar uma rivalidade. Refletindo sobre essas questões resolvi levar a proposta na aula seguinte sem a fazer a divisão de turmas. Incorporamos instrumentos e sons corporais além dos objetos presentes na sala. Ao chegar na sala, lembrei-os da atividade da aula passada e dos contratempos que tivemos. Deixei que os alunos apontassem as situações que consideraram ruins, e em seguida retomamos o jogo.

Desta vez fiz uma sequência para cada aluno (por exemplo, pau de chuva, mesa, estalo) e aquele que acabasse de jogar escolhia o próximo colega. A atividade foi feita sem maiores interrupções. Mantiveram os olhos fechados, e cada um esperou a sua vez. Ao final deixei que explorassem os instrumentos. Com timbres bem diferentes, os alunos se organizaram melhor, poucos foram os que se embaralhavam nas respostas.

4 - Análise dos dados

Expomos a seguir uma síntese das reuniões com a equipe de professoras, visando extrair suas impressões pessoais a partir da memória e leitura dos relatos registrados.

Jogo do nome – Houve algumas dificuldades apresentadas por alguns alunos, possivelmente relacionadas à diferentes graus de alfabetização.

Reconstituindo a canção – Como competências técnico-musicais conseguimos trabalhar o reconhecimento e a ordenação sequencial de frases musicais, treinamento da escuta polifônica, memória do repertório já vivenciado. Além destas, podemos citar o exercício da convivência saudável e cooperativa em grupo; o aprendizado do debate e da negociação das escolhas coletivas (seleção das canções); a prática de assumir papéis de liderança e coordenação dentro do grupo (alguns indivíduos).

Consideramos esta uma atividade mais complexa, porém muito bem executada pelo grupo. Os alunos já tem uma percepção bem clara das canções e de suas partes e de certa forma já conseguem analisá-las. Houve maior grau de envolvimento dos alunos, que se posicionaram e não cogitaram somente receber as informações, mas de fazer parte da construção do conhecimento dando sua contribuição através da escolha das canções.

Jogo da memória auditiva – A questão a ser trabalhada neste jogo é de ordem da memória musical e do reconhecimento auditivo de timbres. Porém, a divisão por gênero acabou ativando um espírito de rivalidade que vem provavelmente do cotidiano dos alunos – procedente da cultura competitiva e pouco cooperativa, da falta de conscientização e maior reflexão crítica dos gêneros (homem e mulher, menino e menina, etc.), e da tendência em indivíduos se aglutinarem em grupos identitários comumente conhecidos como turma,

gangue, etc. Apesar da proposta ter sido desvirtuada, ela revelou muito sobre esses comportamentos latentes. O medo de errar e de se expor também foi um elemento observável da psicologia por trás do comportamento passivo destes indivíduos.

5 - Conclusões e considerações finais

Esta pesquisa pretendeu refletir, a partir dos nossos contextos de atuação, como é possível relacionar a atividade lúdica com a concentração, de forma a potencializar a musicalização. Nossa hipótese levou em conta que grupos com maior nível de diálogo podem resultar em alunos mais concentrados e menos indisciplinados. Dentro desta hipótese, adotamos como pressuposto que uma aula mais bem planejada pode levar a uma maior fluidez, fluidez esta relacionada diretamente a um maior protagonismo e engajamento dos atores envolvidos.

Conforme se pode observar a partir dos relatos, o planejamento das aulas foi fundamental para instaurar um ambiente de maior protagonismo no espaço escolar. Vivenciamos o que Aquino (1996, p. 50) coloca a respeito da importância deste espaço na relação entre as pessoas envolvidas no processo de ensino e aprendizagem – é ali que as relações se firmaram e se aprofundaram: “[...] o lugar do professor é imediatamente relativo ao de aluno, e vice-versa [...] ambos são parceiros de um mesmo jogo. E o nosso rival é a ignorância, a pouca perplexidade e o conformismo diante do mundo.”

Observamos que o planejamento da aula em torno do jogo deve privilegiar o diálogo do professor com os alunos. Neste grupo, cujos integrantes conhecem dos colegas ao menos algumas características, foi possível acertar mais os planejamentos, ora evitando rivalidades destrutivas ora incentivando disputas mais leves e atitudes cooperativas. O nível de familiaridade no grupo é uma característica fundamental. Neste sentido, planejar implica não somente elencar e colocar em prática um conjunto de atividades, mas também levar em conta características dos indivíduos, e instaurar um ciclo no qual cada sucesso e cada insucesso conduz às aulas seguintes, permitindo assim retroalimentar gradativamente este grau de familiaridade.

Buscamos analisar, para cada atividade proposta, tanto a relação professor-aluno quanto a relação jogo-conhecimento. Acerca desta última relação ficaram evidentes, desde o princípio, as correlações entre os jogos e os conteúdos musicais e extramusicais propostos. Em grande parte isso se dá pela escolha de Storms (1989), que especifica claramente os objetivos pretendidos em cada um dos jogos elencados.

Quanto à conexão entre aluno e conhecimento, voltamos à questão do jogo planejado dentro da ideia de diálogo amplo, fazendo uso do Segundo Princípio de Swanwick. Abrindo-se este diálogo de forma a realçar os aspectos mais positivos de cada indivíduo do grupo, o que constatamos foi o maior protagonismo dos alunos, em detrimento de seu medo de errar e ser humilhados pelos colegas. Esse protagonismo revela maior compreensão das questões tratadas dentro do jogo, o que inclui os conteúdos e – talvez mais importante – as relações entre os conteúdos.

De acordo com nossos pressupostos, pudemos constatar a veracidade de nossa hipótese. Ela se verifica diretamente proporcional ao planejamento adequado, ao diálogo e ao nível de familiaridade do grupo. Quanto maior adesão às regras de um dado jogo, maior a duração da atividade. Quanto maior a duração da atividade, maior será a concentração geral do grupo. Quanto maior a concentração do grupo, maior será a chance de que haja uma aprendizagem significativa.

6 - Referências

Artigos

AQUINO, Júlio Groppa. A Desordem na relação professor-aluno: indisciplina, moralidade e conhecimento. In: AQUINO, Júlio Groppa (Org.) *Indisciplina na escola: Alternativas teórico e práticas*. SP, 1996: Summus.

REIS, Leandro Augusto; OLIVEIRA, Francismara Neves de. Oficina de Música: A compreensão da música como um jogo e o fazer musical criativo. *Revista eletrônica de psicologia e epistemologia genética*. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/scheme/article/view/3180/2491>> Acesso em: 03/04/2015.

Livros

STORMS, Ger. *100 Jogos Musicais: Atividades práticas na escola*. Coleção Práticas Pedagógicas. Edições Asa.

SWANWICK, Keith. *Ensinando música musicalmente*. São Paulo: Editora Moderna, 2003.

Canções

Bambu Tirabu. Canção Folclórica Brasileira.

Sesereeye. Canção tradicional das Ilhas do Estreito de Torres.