

# Jogos de criação na iniciação coletiva ao violoncelo: critérios de seleção, adaptação, elaboração e implementação de um material pedagógico

## Comunicação

*Marta Macedo Brietzke*  
*Universidade de São Paulo (doutoranda)*  
*martabrietzke@gmail.com*

*Mário André Wanderley Oliveira*  
*Universidade Federal do Rio Grande do Norte*  
*mawoliveira@gmail.com*

*Fabio Soren Presgrave*  
*Universidade Federal do Rio Grande do Norte*  
*fabiopresgrave@yahoo.com*

**Resumo:** Este trabalho traz resultados parciais de uma pesquisa de Mestrado cujo objetivo foi investigar a implementação de jogos de criação na iniciação coletiva ao violoncelo, a fim de promover a aproximação dos estudantes com as poéticas da música contemporânea de concerto. O intuito deste texto é apresentar os procedimentos utilizados no processo de seleção e implementação dos jogos, além de descrever alguns dos objetivos que se procurava alcançar através dessa intervenção. A abordagem escolhida para a sua realização da pesquisa de Mestrado foi a qualitativa, com base em Flick (2009), e o método de pesquisa-ação, em referência a Thiollent (2005). Como principais resultados, foi destacado pelos alunos que através dos jogos, puderam se aproximar do instrumento de maneira distinta da habitual, compreendendo alguns processos de criação da música e desenvolvendo seu próprio potencial criador. Também apontaram que perceberam as atividades como brincadeira, música e exercício, instâncias consideradas por eles como não excludentes. Os professores apontaram que as ideias apresentadas pelos jogos se adequaram à iniciação coletiva ao violoncelo, proporcionando interação entre os alunos, além de desenvolverem a exploração de diferentes recursos do instrumento. Porém, consideraram que a abordagem não foi condizente com a utilizada por eles na sua maneira habitual de ensino e que seria necessária, mais contextualização. A pesquisa possibilitou, também, que se desenvolvessem outras reflexões, com base nas ideias de Freire (2015), a fim de que, em momentos futuros, propostas semelhantes partam de princípios de seleção que dialoguem com a realidade dos alunos, promovendo uma prática de mais inclusão e construção coletiva de saberes.

**Palavras-chave:** Jogos de criação; ensino coletivo de instrumentos musicais, violoncelo.

## Introdução

Este texto descreve alguns critérios de seleção, pedagógicos e musicais, que serviram como base para a estruturação de um material didático, o qual foi objeto de uma pesquisa de Mestrado desenvolvida na Universidade de São Paulo (USP), nos anos de 2017 e 2018. Também descreve alguns dos objetivos de cada uma das atividades pedagógicas escolhidas para a implementação do trabalho. A pesquisa, que se configurou como uma pesquisa-ação, buscou como objetivo principal, investigar a implementação de jogos de improvisação na iniciação coletiva ao violoncelo, com o intuito de promover a aproximação dos estudantes com as poéticas da música contemporânea de concerto. Foi desenvolvida sob a orientação dos professores doutores Fabio Soren Presgrave e Mário André Wanderley Oliveira e a dissertação resultante dessa pesquisa foi intitulada Música contemporânea na iniciação coletiva ao violoncelo: uma pesquisa-ação com jogos de improvisação em três instituições do estado de São Paulo. A intenção deste trabalho, em especial, é apresentar alguns dos procedimentos que foram utilizados na seleção e implementação dos jogos que serviram como base para as atividades em campo: oito jogos de criação já aplicados em outros grupos de educandos (grupos instrumentais ou grupos de musicalização), dois jogos de criação elaborados para a pesquisa. Também visa descrever alguns dos objetivos que se procurava alcançar através da abordagem com os jogos.

A proposta da pesquisa de Mestrado consistiu na implementação de jogos de criação em três contextos, com alunos de faixas etárias diversas, com nível inicial de aprendizagem instrumental, que fossem desenvolvidas, principalmente, em aulas coletivas de violoncelo, sem que esses alunos frequentassem, simultaneamente, aulas de “musicalização”. Essa configuração é bastante comum em projetos sociais e ONGs, onde, muito frequentemente, o papel de “musicalizar” os estudantes cabe também ao professor de instrumento. Vale notar que essa atribuição vem sendo ponto de partida para discussões na área de educação musical, onde tem sido debatido a possível inclusão de disciplinas diretamente relacionadas com os cursos de licenciatura em cursos de bacharelado em instrumento, como por exemplo, as discussões provenientes do III Encontro do Fórum Permanente de Ensino de Instrumentos e de Escolas Especializadas de Música da ABEM, em outubro de 2018.

A seleção dos jogos para o desenvolvimento das atividades ocorreu, de maneira geral, baseada na revisão da literatura e em minha bagagem enquanto instrumentista e professora de instrumento. Foi baseada, tanto em aspectos relacionados à aprendizagem musical, quanto em aspectos técnicos específicos, que viabilizassem a implementação dos jogos ao violoncelo, buscando a apropriação de elementos idiomáticos desse instrumento. Foi ancorada nas concepções de Koellreutter (1997), Delalande (2001), Brito (2003 e 2011), Gainza (2009) e Shafer (2011).

## Metodologia

Cabe, inicialmente, destacar que optei pela abordagem qualitativa de pesquisa, em consonância com as ideias de Flick (2009). Para o autor, de maneira geral, as ideias centrais que orientam as pesquisas qualitativas são: escolha adequada de métodos e teorias convenientes; reconhecimento e análise de diferentes perspectivas; reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; variedade de abordagens e métodos (FLICK, 2009, p. 23). O objetivo da pesquisa qualitativa está, “menos em testar aquilo que já é bem conhecido (por exemplo, teorias já formuladas antecipadamente) e mais em descobrir o novo e desenvolver teorias empiricamente fundamentadas” (FLICK, 2009, p. 24).

O trabalho foi estruturado, então, como uma pesquisa-ação, segundo as concepções de Thiollent (2005), que a considera “um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (THIOLLENT, 2005, p. 16). Como forma de coleta de dados foram utilizadas observação participante, diário de campo do pesquisador, questionário com dez questões aplicados aos alunos, entrevistas semiestruturadas com os professores, depoimentos por escrito dos alunos e gravações em vídeo.

A escolha pelas instituições de ensino onde a pesquisa se realizou, Projeto Baccarelli, Projeto Guri-Polo de Indaiatuba e Instituto Fukuda, aconteceu por estas

apresentarem perfil semelhante, em determinados aspectos, às instituições nas quais eu atuava como docente em Porto Alegre. Foram selecionadas algumas instituições no estado de São Paulo que ofereciam aulas coletivas de violoncelo. Iniciei, assim, a tarefa de contatar algumas dessas instituições, sendo que as instituições escolhidas foram as que mais demonstraram interesse na realização da pesquisa, considerando que os objetivos do trabalho eram condizentes com os objetivos educacionais das mesmas. Um dos orientadores da pesquisa possuía ligação direta com o Instituto Baccarelli, pois atuou como docente nessa instituição durante um certo período de tempo. A realização do contato com a coordenadora educacional do Projeto Guri ocorreu por indicação de um colega do curso de Mestrado, que percebeu que o projeto de pesquisa se adequava com as linhas de interesse do Projeto Guri. Já a seleção do Instituto Fukuda se deu por esta ser uma instituição com características diversas das outras duas, principalmente, por não ser de fundo social, e sim, uma escola privada, o que considerei que poderia acrescentar novos elementos ao trabalho.

### **Características das instituições envolvidas no trabalho**

As instituições selecionadas, apesar de algumas coincidências no perfil, apresentavam especificidades diversas. O Instituto Baccarelli caracteriza-se como uma organização não governamental (ONG) e atendia no momento da pesquisa, conforme seu site oficial, cerca de 1000 alunos por ano. Está situado no bairro de Heliópolis, pertencente a periferia da cidade de São Paulo, próxima à cidade de São Caetano. A sua premissa pedagógica é “proporcionar uma formação musical e artística de excelência, contribuindo, desta forma, para o desenvolvimento pessoal e criando oportunidades de profissionalização na música erudita” (BACCARELLI, 2016). Além da profissionalização, a instituição prima por objetivos e qualidades como a autodisciplina, respeito e criatividade, convivência e senso colaborativo em grupo, considerados essenciais pelo Instituto Baccarelli para a formação e o desenvolvimento do cidadão.

O Projeto Guri define-se como um programa sociocultural, mantido pela Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, em parceria com as prefeituras das cidades envolvidas, e, no momento da pesquisa, considerava que atendia por ano cerca de 49 mil alunos, divididos

em 400 polos de ensino distribuídos pelo estado. Os polos do Projeto Guri estão localizados em todo o estado de São Paulo, na grande São Paulo, no interior e no litoral. Esses polos são administrados pela Amigos do Guri, organização social de cultura, que conta com o apoio de prefeituras, outras organizações sociais, empresas e pessoas físicas. O Projeto Guri contava com diversos apoiadores e patrocinadores do meio empresarial, e também recebia doações de pessoas físicas. No primeiro semestre de 2019, ano posterior a pesquisa, o governo do estado de São Paulo anunciou um contingenciamento de verbas para o Projeto Guri, o que ocasionaria um profundo abalo na estrutura do projeto, podendo levar, inclusive, ao fechamento de alguns polos. Porém, através de uma pressão popular realizada, principalmente, pelas redes sociais, essa decisão foi reconsiderada, e as atividades do projeto se mantiveram.

O Instituto Fukuda é uma escola de música privada e mantém sua sede no bairro Aclimação, na capital do estado de São Paulo. Iniciou suas atividades no ano de 2008, tendo sua inspiração na Escola Fukuda, fundada há mais de quarenta anos por Yoshitame Fukuda. Segundo a instituição, originou-se “do desejo de formalização e amplificação dos horizontes de instrumentos de cordas” (FUKUDA, [s.d.]). O objetivo do Instituto Fukuda é “promover um ensino de qualidade e difundir a cultura musical através de cursos, palestras, workshops e concertos” (FUKUDA, [s.d.]).

## Revisão bibliográfica

Na literatura de educação musical alguns autores disponibilizam informações sobre estratégias de ensino envolvendo jogos de criação. Muitas vezes essas informações não estão associadas à uma proposta fixa de aplicação, mas a possibilidades, que podem ser adaptadas em função de características distintas das turmas envolvidas. Porém, alguns educadores utilizam tais propostas sem disponibilizar, no entanto, um registro formal dessas práticas, que são divulgadas ou transmitidas a outros educadores através da oralidade. Durante o trabalho de investigação dessa pesquisa, conheci alguns dos jogos utilizados no

trabalho através desse processo, pela narrativa dos educadores Maria Teresa Alencar de Brito<sup>1</sup> e Wanderson Cruz<sup>2</sup>.

Murray Schafer (2009, 2011), em duas obras distintas, apresenta alguns exercícios destinados tanto para o desenvolvimento de uma escuta mais ativa quanto para a criação musical. O primeiro está baseado em narrativas do compositor sobre as atividades que este desenvolveu com alunos de escolas regulares no Canadá, enquanto o segundo se constitui em sugestões de atividades, nas quais podem ser trabalhadas questões relacionadas a escuta. Além de Schafer (2009 e 2011), o compositor e educador François Delalande (2001) sugere uma série de exercícios de criação musical, em uma proposta denominada por ele de “pedagogia do despertar”.

No âmbito da América Latina destacam-se algumas ideias de Koellreutter (1997) e Violeta Gainza (2009). Koellreutter teve seu trabalho registrado por Brito (2003, 2011), onde a autora, além de contextualizar cada um dos jogos trabalhados por ele, explica passo a passo a sua realização, e exemplifica variações que podem ser desenvolvidas em cada um dos jogos. Gainza (2009) aborda diferentes sugestões de jogos de criação, às vezes com poucas indicações, deixando que o leitor elabore mais profundamente o trabalho a ser realizado.

Além desses trabalhos, Freixedas (2015), descreve alguns jogos de improvisação que utiliza com frequência em atividades com seus alunos de flauta doce de diferentes níveis de aprendizagem e faixas etárias. O trabalho de Freixedas se desenvolve tanto com crianças, quanto com adultos licenciandos em música. Foram encontrados também, alguns jogos de criação em outras áreas de expressão artística, principalmente o teatro. Pelo que se pode observar na literatura, a criação (mais especificamente a improvisação) é um conteúdo muito utilizado nas artes cênicas. O trabalho de Viola Spolin (2008, 2012), frequentemente referenciado por autores, artistas e pesquisadores da área, serve de ponto de partida para a pesquisa de Zanetta (2014), onde a autora apresenta jogos de criação destinados a aulas de

---

<sup>1</sup> Informações fornecidas pela autora durante a disciplina Música e Jogo, realizada pelo Programa de Pós-Graduação em Música da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, no primeiro semestre de 2018.

<sup>2</sup> Informações fornecidas pelo autor durante a disciplina Música e Jogo, realizada pelo Programa de Pós-Graduação em Música da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, no primeiro semestre de 2018.

musicalização. Na pesquisa da autora foram investigadas as contribuições de jogos cênico-musicais em um contexto configurado enquanto “oficinas de música” (ZANETTA, 2014, p. 155).

## **Seleção, adaptação e criação dos jogos**

O processo de seleção dos jogos teve início com a escolha de atividades relacionadas ao ensino coletivo de instrumentos musicais. Tal opção ocorreu, a partir das considerações de diferentes autores, e também, por minha observação em abordagens já utilizadas em minha atuação docente. As especificidades do ensino coletivo estão relacionadas tanto a fatores musicais, quanto extramusicais, que resultam em um somatório de possibilidades direcionadas aos processos educacionais envolvidos.

Algumas das características do ensino coletivo, apontadas por Tourinho (2007), sinalizam que nesses modelos de ensino, todos aprendem com todos, e as diferenças e os diálogos entre os sujeitos são parte fundamental do processo de aprendizagem (TOURINHO, 2007, p. 01). Delalande (2001), mais especificamente em relação às atividades de criação musical coletiva, considera que essas atividades envolvem no seu processo, além do somatório de partes, a sua intersecção, o que as diferenciaria de outras propostas artísticas, como por exemplo, as das artes plásticas (DELALANDE, 2001, p. 145). Sendo assim, segundo o autor, o ensino coletivo de música, seria capaz de cumprir uma importante função, que seria a possibilidade do desenvolvimento de uma atividade integradora, e capaz de criar diálogos e experiências que iriam além dos âmbitos puramente musicais, promovendo, também, o desenvolvimento de valores humanos. Também as considerações de Alonso (2009) e Matthews (2012), mais especificamente ligadas à improvisação coletiva, indicam que os sujeitos envolvidos atuam em conflitos semelhantes aos da vida cotidiana, servindo, então, como laboratório de experiências e enfrentamentos, compartilham dessa mesma posição.

A escolha mais pontual de cada um dos jogos que seriam utilizados ocorreu, primeiramente, através da revisão bibliográfica de abordagens já utilizadas com outros grupos de alunos. Procurei, durante essa revisão, considerar os aspectos musicais que cada



jogo se destinava a desenvolver junto aos alunos, com a intenção de oferecer conteúdos distintos. Porém, em contrapartida, procurei que todos os jogos contemplassem alguns aspectos básicos, relacionados ao tipo de proposta pedagógica que seria oferecida na sua implementação. Alguns desses aspectos eram: desenvolver liberdade de relacionamento com o instrumento em vários planos, desenvolver a qualidade da escuta, trabalhar a autoestima e o autoconhecimento, trabalhar a atenção, a concentração, a criatividade, a autonomia, a liderança e o espírito de grupo, aproximar os estudantes das poéticas da música contemporânea (BRIETZKE, 2018, p. 64).

Com esses objetivos, o trabalho se concentrou em autores que adotam em suas propostas de ensino, pontos de vista relacionados com as ideias citadas, entre eles, Koelreutter (1997), Delalande (2001), Brito (2003, 2011), Gainza (2009), Schafer (2011), e Kater (2017). Além desses autores, foram consultados trabalhos acadêmicos que tinham como temas “atividades de criação” e “ensino da música contemporânea”. As minhas vivências na disciplina do curso de Mestrado, intitulada Música e Jogo, também possibilitaram que eu conhecesse alguns dos jogos utilizados por Brito, bem como jogos utilizados por meus colegas de classe em seus processos enquanto educadores.

Após a escolha dos jogos, foi necessário refletir sobre a adequação técnica de cada um em relação ao desenvolvimento instrumental dos alunos que participariam da pesquisa. Alguns alunos não conheciam a postura dos dedos da mão esquerda nem a forma de segurar e manejar o arco do instrumento. Sendo assim, foi necessário que eu criasse alguns jogos com execução técnica muito simples, a fim de encorajar e estimular os alunos a participarem das atividades. Também foram acrescentados aos jogos, ideias de exploração sonora instrumental, conhecidas academicamente como “técnicas estendidas”<sup>3</sup>. Sempre que possível, foram incorporados aos elementos sonoros trabalhados nos jogos, o uso dessas técnicas, a fim de evitar a polarização entre “sons convencionais” e “sons não-convencionais”.

Dessa forma, os jogos selecionados tiveram múltiplas referências e influências. Alguns foram elaborados por um autor, mas receberam influência de ideias de outro autor, como por exemplo, o jogo elaborado por Brito, denominado *Sinal Verde X Sinal Vermelho*.

---

<sup>3</sup> Técnicas não-usuais dos instrumentos musicais e voz.



Para a realização desse jogo, acrescentei algumas ideias próprias e algumas ideias de Schafer (2011). Os jogos selecionados, então, tiveram como autoria principal, além de Brito, os educadores já anteriormente citados: Freixedas, Gainza, Cruz e Brietzke.

A seguir, a fim de ilustrar parte desse processo, descrevo alguns dos objetivos específicos de cada jogo selecionados, para que fossem desenvolvidos pelo trabalho.

1. *Pergunta e Resposta com cordas soltas em pizzicato*: Trabalhar o conceito de frase musical, de pergunta e de resposta; estabelecer as semelhanças e diferenças entre as sonoridades das quatro cordas do violoncelo.
2. *Sinal Verde X Sinal Vermelho*: Trabalhar as diferenças entre som e silêncio, bem como sua importância e papel dentro da construção musical; aprofundar a importância da coletividade dentro do processo musical; estabelecer a ideia de diálogo musical.
3. *A noite no castelo*: Estabelecer uma relação entre o imaginado e o sonoro; reforçar a confiança entre os pares; desenvolver o poder de escolha dentro da criação musical.
4. *Assinatura musical*: Possibilitar a experiência de criação a partir de células musicais pré-estabelecidas; proporcionar diferenças entre as polifonias e homofonias; incentivar o poder de escolha dentro da criação musical.
5. *Igual X Parecido X Diferente*: Trabalhar as ideias de similaridade e diferença em música; proporcionar a criação a partir de um elemento dado previamente; trabalhar a ideia de frases ou narrativas musicais.
6. *Composição com gravuras e escrita com notação própria*: Aproximar os alunos da ideia de composição; desenvolver uma simbologia própria que represente suas ideias musicais, fazer contato com diferentes maneiras de escrita e representação musical; atentar para as limitações existentes em qualquer tipo de escrita musical; aproximar compositores e intérpretes.
7. *Improvisação com ostinato*: Trabalhar a noção de solo e tutti; trabalhar a ideia de ostinato; trabalhar o conceito de forma musical.
8. *A floresta encantada*: Trabalhar o diálogo musical; trabalhar a ideia de polifonia.
9. *Passeio no zoológico*: Trabalhar diferentes opções musicais de uma mesma sonoridade, trabalhar a ideia de narrativa musical.
10. *Os pássaros e o caçador*: Trabalhar a liberdade e as diferentes opções para o início, o desenvolvimento e o final da “peça” musical, trabalhar questões ligadas à ecologia e à ecologia acústica; trabalhar os

diálogos, as polifonias e a noção de forma musical (BRIETZKE, 2018, pp. 65-72).

## Implementação das atividades

A implementação das atividades ocorreu de forma distinta em cada uma das instituições. No Instituto Baccarelli o trabalho se realizou no decorrer de dez encontros de quarenta e cinco minutos, em momento posterior às aulas regulares dos alunos. Esses encontros foram realizados numa periodicidade de três vezes por semana, conforme a abordagem regular da instituição. No Projeto Guri-Polo de Indaiatuba e no Instituto Fukuda, foram realizados dois encontros, de maneira intensiva, de duas horas de duração cada um. Não foi possível trabalhar a totalidade dos jogos escolhidos e selecionados, sendo que no Instituto Baccarelli foram trabalhados sete jogos e no Projeto Guri-Polo de Indaiatuba e no Instituto Fukuda, foram trabalhados seis jogos.

Durante as aulas, os jogos eram abordados realizando-se uma conexão com “narrativas de histórias”, buscando aproximar a música de uma linguagem relacionada mais com a oralidade do que com a escrita. Nesse processo, eram enfatizados, então, alguns elementos presentes na oralidade, como por exemplo, a atenção da escuta, em “oposição” a outras abordagens que envolvem diretamente a leitura de partituras. Porém, a leitura não foi abandonada. Foi proposto, em contrapartida, que os alunos elaborassem sua própria “partitura”, utilizando para isso recursos que considerassem importantes, como por exemplo, desenhos, fotos, cores, símbolos. Dessa maneira, propus que os estudantes visualizassem e compreendessem a partitura não como algo imóvel, estanque, inacabado, lugar onde a música reside, e sim, em contrapartida, como um veículo de comunicação aproximada das ideias musicais, com a mabeabilidade que as “ideias”, de maneira geral, apresentam.

As propostas das atividades lidavam com concepções de jogo enquanto jogo educativo, assim como abordado por Kishimoto (2013). Nessas ideias a autora considera que os jogos com função pedagógica estão relacionados com a presença concomitante de duas funções: a função lúdica e a função educativa.

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, ao contrário, quando a função educativa elimina todo o hedonismo, resta apenas o ensino (KISHIMOTO, 2013, p. 19).

Os jogos também não foram elaborados tendo em vista a ideia de vencedores e vencidos, em alusão às concepções de Deleuze (1925-1995) em relação ao “jogo ideal”. Nessas ideias, Deleuze (2000), inspirado na obra de Lewis Carroll (1832-1898), *Alice no país das maravilhas* (1865) aborda que esse jogo está acima da moralidade, é um jogo inocente. Os ganhos estariam no próprio ato de jogar, sem causas e efeitos, cada lance carregando a sua própria regra e em que as jogadas seriam qualitativamente distintas. Ele descreve que “este jogo que não existe a não ser no pensamento, e que não tem outro resultado além das obras de arte, é também aquilo pelo que o pensamento e a arte são reais e perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo” (DELEUZE, 2000, p. 63).

## **Algumas considerações e reflexões**

Através da realização dessa pesquisa, foram possíveis, algumas considerações e reflexões, oportunizadas durante e após a sua realização. Sendo assim, acredito que o trabalho continua em processo de análise, como um elemento vivo, que pode, ou não, reverberar em outras instâncias, que não apenas as inicialmente vislumbradas. Neste trabalho em especial, procurei refletir sob o enfoque dos critérios de seleção para a escolha dos jogos, a abordagem dos seus objetivos gerais e específicos e a sua aplicação em contextos de educação musical fora da escola, no qual ele se insere, dentro da abordagem proposta.

De maneira geral, tanto os alunos quanto os professores das instituições relataram que gostaram dos jogos selecionados para as atividades. Os alunos destacaram que, através dos jogos, puderam se aproximar do instrumento de maneira distinta do habitual, explorando suas sonoridades, compreendendo, de alguma forma, alguns dos processos de criação da música e desenvolvendo seu próprio potencial criador. Apontaram, também, que as atividades foram percebidas tanto como jogos, quanto como música e exercício,

dimensionando a atuação das abordagens em diferentes instâncias, não excludentes entre si. Os professores consideraram que as ideias apresentadas pelos jogos se adequaram a iniciação coletiva ao violoncelo e foram abordagens que proporcionaram interação entre os alunos, além de desenvolverem a exploração de diferentes recursos do instrumento. Em contrapartida, consideraram também que as abordagens dos jogos, exclusivamente direcionadas para a música contemporânea, conforme elencado pela pesquisa, não foram condizentes com as utilizadas por eles na sua maneira habitual de ensino e que seria necessário, maior contextualização das propostas.

Levando em consideração as ideias apresentadas pelo trabalho, acredito que, como uma pesquisa, direcionada a investigar um aspecto específico da ação educativa ao violoncelo, as atividades atingiram os objetivos inicialmente propostos: “investigar a aplicação de jogos de improvisação na iniciação coletiva ao violoncelo, com o intuito de promover a aproximação dos estudantes com as poéticas da música contemporânea de concerto” (BRIETZKE, 2018, p. 12). Porém, instigada e impactada pelas observações de Kater<sup>4</sup>, na ocasião da defesa do trabalho de pesquisa, realizada em 12 de dezembro de 2018, e pelos apontamentos dos professores, me propus a elaborar outras reflexões que não estão presentes no texto original da dissertação de Mestrado.

Em relação a escolha e seleção dos jogos selecionados para a implementação do trabalho de pesquisa, considero, neste momento que, não foram, de minha parte, levadas em consideração a observação e a investigação da realidade particular em que os alunos que participaram da pesquisa estavam inseridos. Não foi considerado o que esses alunos entediam como jogos, nem os jogos que estes alunos praticavam em seu dia a dia enquanto crianças e adolescentes, nem mesmo, o que estes alunos entediam como música e quais músicas eles gostavam e faziam parte de sua realidade. Músicas estas que poderiam ser, inclusive, diferentes das abordadas normalmente em suas atividades junto às instituições que frequentavam durante as atividades de aprendizagem formal. Também, de igual maneira, não propus que os alunos elaborassem seus próprios jogos, o que também não foi oferecido aos professores. Tal proposta, poderia ter desencadeado a concepção de atividades que se relacionassem com as demandas que esses professores possuíam em suas

---

<sup>4</sup> Informações fornecidas pelo autor durante a defesa do trabalho, realizada em 12 de dezembro de 2018, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

atividades diárias enquanto docentes nas instituições. Da mesma maneira, não me questionei se os objetivos gerais e os objetivos específicos de cada jogo dialogavam com as realidades dos alunos e dos professores.

Sendo assim, concordo que as atividades da pesquisa contribuíram para a educação musical como uma possível abordagem ligada ao ensino coletivo de instrumentos musicais, envolvendo atividades de criação e a música contemporânea, cumprindo um importante papel e diminuindo, na medida do possível, uma lacuna na literatura e na prática pedagógica dessa abordagem, suscitando novas ideias e considerações sobre essas práticas. Porém, acredito que, em abordagens futuras, deva ser levado em consideração os pontos levantados anteriormente, a fim de que se possa realizar uma proposta verdadeiramente inclusiva e com possibilidades de apropriação pelos estudantes e professores. Essa ideia se relaciona com a tentativa de contribuir para ideias de um ensino musical mais libertador e menos relacionado com abordagens impositivas e horizontais. Acredito neste momento que, em analogia a algumas reflexões e práticas de Paulo Freire, nossa abordagem enquanto educadores de música, deve se posicionar, cada vez mais, como um processo de libertação, dos alunos e também nossa. Dentro da concepção de Freire (2015) é fundamental que seja estabelecido o diálogo entre as pessoas envolvidas no processo de educação, a fim de que ocorra a construção de uma “educação como prática da liberdade” (FREIRE, 2015). Tais reflexões não foram oportunidades durante o processo de realização do curso e da pesquisa de Mestrado, mas neste momento posterior se incorporam ao trabalho, dentro do que chamei de elemento vivo em processo de análise.

Considero também que as escolhas pela utilização da música contemporânea de concerto para a realização dos jogos é apenas uma das possíveis estratégias a serem aplicadas, que foi escolhida por fazer parte do meu universo sonoro e das minhas observações relativas a ausência desse repertório na educação musical ao violoncelo. Essa ausência, sob meu ponto de vista é, em determinados aspectos, limitadora, e foi o que me motivou, pessoalmente, a elaborar o trabalho de pesquisa. Porém, diferentes músicas podem ser abordadas através de jogos. Sendo assim, concluo este texto, também com a consciência de que outras abordagens e reflexões podem se desenvolver a partir das considerações iniciais da pesquisa e de outras aqui colocadas. Proponho, desta maneira, que

as ideias apresentadas estejam abertas e disponíveis ao diálogo, em diferentes contextos que constroem e se constituem como nosso coletivo enquanto educadores musicais.

## Referências

ALONSO, Chefa. *Improvisación libre: la composición en movimiento*. Baiona: Editorial Dos acordes S. L., 2007.

AMIGOS DO GURI. *Quem Somos*. Associação Amigos do Projeto Guri: organização social de cultura. São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.projetoguri.org.br/quem-somos/>>. Acesso em 03 de novembro de 2018.

BRIETZKE, Marta Macedo. *Música contemporânea na iniciação coletiva ao violoncelo: uma pesquisa-ação com jogos de improvisação em três instituições de ensino no estado de São Paulo*. 2018. 159 f. Dissertação (Mestrado). Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

BRITO, Maria Teresa Alencar de. *Koellreutter educador: o humano como objetivo da educação musical*. 2ª. ed. São Paulo: Peirópolis, 2011.

\_\_\_\_\_. *Música na educação infantil: propostas para a formação integral das crianças*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2003.

DELALANDE, François. *La música es un juego de niños*. Buenos Aires: Ricordi Americana, 2001.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. 4ª ed. São Paulo: Ed Perspectiva, 2000.

FLICK, Uwe. *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade* [recurso eletrônico]. 1 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

FREIXEDAS, Claudia Maradei. *Caminhos criativos no ensino da flauta doce*. 2015. 151 f. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

GAINZA, Violeta Hemsy de. *La improvisación musical*. Buenos Aires: Melos de Ricordi Americana, 2009.

INSTITUTO BACCARELLI. *O Instituto*. Instituto Baccarelli: onde a música transforma. São Paulo, 2016. Disponível em <<http://institutobaccarelli.org.br/o-instituto/>>. Acesso em: 03 nov. 2018

INSTITUTO FUKUDA. O instituto. Instituto Fukuda. São Paulo, [s.d.]. Disponível em: <<http://institutofukuda.com.br/o-instituto/>>. Acesso em: 03 nov. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

KOELLREUTTER, Hans-Joachin. Encontro com H.J. Koellreutter. In: KATER, Carlos (org). *Cadernos de estudo: Educação musical* nº 6. Belo Horizonte: Através, 1997.

MATTEWS, Wade. *Improvisando: La libre creación musical*. Madrid: Turner Publicaciones S. L., 2012.

SANTOS, Regina Marcia Simão; Kater, Carlos. O projeto “A Música da Gente”: Entrevista com Carlos Kater. *Revista Faeba*, Salvador, v. 28, n. 48, p. 155-166, 2017.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. 2ª ed. São Paulo: Unesp, 2011.

\_\_\_\_\_. *Educação sonora: 100 exercícios de escuta e criação de sons*. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

\_\_\_\_\_. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa- ação*. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

ZANETTA, Camila Costa. *Espaços para criar e conviver: processos criativos em jogos cênicos-musicais na educação musical com crianças*. 2014, 176 f. Dissertação (Mestrado em Música), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.