

Adultos também se divertem: relatos de jogos musicais como recurso de aprendizagem para o ensino técnico-profissionalizante

Comunicação

Ediel Rocha de Sousa
Universidade Federal do Pará
edielsousa@gmail.com

Resumo: Este trabalho é um relato de experiência docente no ensino técnico-profissionalizante na Escola de Música da Universidade Federal do Pará - EMUFPA, uma vez que os jogos musicais são destinados em grande maioria visando a musicalização infantil, e não o ensino de jovens e adultos. Autores como Alves e Alahmar (2010) e Kiya (2014) discorrem sobre a importância dos jogos como recurso de aprendizagem e Storms (1996) aborda diversos pontos em seu livro *100 Jogos Musicais*, definindo como jogo a atividade de pensar, sentir e agir. Ao criar algum jogo, deve ser levada em consideração a idade dos alunos, condição física, nível intelectual, campo de interesse concedido à música, grau de dificuldade do jogo, tempo e espaço, regras e instrumentos. Serão descritos seis jogos musicais realizados em sala de aula nas componentes curriculares de Linguagem Musical I e II, com os conteúdos de escalas maiores, menores, classificação de intervalos e tríades, trabalhando a escrita desses elementos, assim como a percepção. Os jogos realizados em sala obtiveram resposta positiva dos alunos, tendo-se como próxima etapa, produzir um material gráfico para a divulgação destas atividades, contribuindo com a educação musical no Brasil.

Palavras-chave: Jogos. Jogos musicais. Ensino técnico-profissionalizante.

Jogos como recurso de aprendizagem

Diversos autores nos últimos anos têm abordado a utilização de jogos como recurso facilitador do processo de aprendizagem de alunos em inúmeras áreas. Alves e Alahmar (2010, p.283-286) mostram que a importância dessas atividades está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano não apenas na esfera criativa, mas social, afetiva, histórica e cultural, contribuindo para o enriquecimento e desenvolvimento intelectual, deixando de ser apenas uma mera forma de diversão. Originária do vocabulário latino *ludus*, as autoras utilizam a definição de jogo como diversão, brincadeira, recurso capaz de promover um ambiente motivador, agradável, planejado, possibilitando a aprendizagem de diversas habilidades.

Através dessas atividades, os alunos socializam, elaboram conceitos, formulam ideias estabelecendo relações lógicas integrando percepções. Muitos professores com o intuito de permitir um ensino mais agradável tanto para os alunos quanto para os mesmos, recorrem atividades lúdicas como recursos metodológicos que possibilitam uma prática docente inovadora, proporcionando situações de interação entre os alunos (KIYA, 2014, p.7-11).

Em seu livro *100 Jogos Musicais*, Storms (1996) aborda diversos pontos que são importantes para quem deseja elaborar jogos a serem incluídos em sua prática docente. Diversos educadores como Murray Schafer, Brian Dennis e John Paynter utilizam os jogos na educação musical moderna. Definindo jogo como atividade de pensar, sentir e agir, Storms (1996) alega que ao longo da vida, raramente somos levados pensar, sentir e agir simultaneamente, e justamente essa combinação de faculdades intelectuais, emocionais e motoras caracteriza um jogo.

Os jogos musicais podem ser categorizados em três grandes grupos: quando o indivíduo se torna o centro de interesse, encorajando a desenvolver as faculdades de escuta e concentração, são considerados jogos de desenvolvimento de aptidões pessoais, baseados em uma escuta orientada e seletiva sobre os sons. Os jogos de desenvolvimento da sociabilidade visam melhora da vivência coletiva, reforçando e favorecendo a unidade do grupo, bem como a comunicação, podendo influenciar na forma como o indivíduo se sente pertencente a determinado grupo. Buscando a criatividade, os jogos de desenvolvimento do espírito criativo têm como objetivo a elaboração de um discurso musical próprio, combinando estruturas e conteúdos, experimentando e analisando seu resultado.

Núcleo de Teoria da Escola de Musica da Universidade Federal do Pará - EMUFPA

Em Belém/PA no bairro da Cremação está localizada a Escola de Música da Universidade Federal do Pará que atende por volta de 350 alunos, matriculados em cursos livres, básicos, técnicos e especialização técnica, com um quadro docente de 50 professores especialistas, mestres e doutores. Com duração de dois anos e 800h de carga horária, seguindo o catálogo nacional de cursos técnicos, a escola possui organização curricular

semestral e com quatro turnos distintos: matutino (8h – 11h40), vespertino (14h-17h40), integral (14h-19h40) e noturno (18h-21h40), a EMUFPA oferta cursos técnicos em instrumento musical (banda sinfônica, música popular, orquestra, piano e violão), canto (canto lírico, popular e canto-coral) e composição e arranjo.

Dentre as componentes curriculares obrigatórias, estão as do Núcleo de Teoria: Canto Coral I e II (28h), que tem como objetivo desenvolver habilidades musicais que contribuam na formação instrumental como solfejo, por exemplo, trabalhar a percepção musical (rítmica, melódica e harmônica), improvisação e criatividade. Literatura e Apreciação I, II, III e IV (28h) que abordam os conteúdos de História da Música Ocidental, Música Brasileira e Música popular, não expondo apenas as características dos períodos, mas buscando a apreciação e análise das obras apresentadas. No ano 2019 a componente Linguagem Musical I (56h) foi desmembrada em Linguagem Musical I (28h), que aborda os conteúdos de escalas diatônicas, modos e intervalos, e Escrita Musical (28h) com os princípios da notação musical. Linguagem Musical II (28h) aborda tríades e tétrades e Linguagem Musical III (28h) cadências e encadeamento a quatro vezes.

Jogos musicais realizados em sala

Antes da execução das atividades, alguns critérios de Storms (1996, p.23-26) foram utilizados para a elaboração dos jogos como a idade dos alunos, condição física, nível intelectual, campo de interesse concedido à música, grau de dificuldade do jogo, tempo e espaço, regras e instrumentos.

A faixa etária das turmas é mista, indo de adolescentes de 15 anos e adultos com mais 60 anos. O nível de conhecimento musical também é variado, uma vez que em uma mesma turma estão músicos provenientes de bandas sinfônicas, bandas marciais, orquestra sinfônica, corais e grupos de música popular. Todos os jogos são realizados após o conteúdo ser exposto em sala de aula.

Serão descritos abaixo os jogos realizados nas componentes de Linguagem Musical I e Linguagem Musical II, que podem ser caracterizados como jogos de desenvolvimento de aptidões pessoais e de desenvolvimento da sociabilidade.

Quadro 1: Jogos realizados

Jogo	Componente Curricular	Conteúdo
Monte as escalas	Linguagem Musical I	Escalas diatônicas maiores e menores (natural e harmônica)
Batalha Tonal/Modal	Linguagem Musical I	Escalas diatônicas maiores e menores (natural e harmônica) e modos (dórico, lídio e mixolídio)
Cante com o dado	Linguagem Musical I	Graus das escalas
Que intervalo sou eu?	Linguagem Musical I	Classificação de intervalos: simples e composto, harmônico e melódico, tipo e qualidade.
Bingo do Intervalo	Linguagem Musical I	Classificação de intervalos: tipo e qualidade.
Acerte 3	Linguagem Musical I	Percepção auditiva dos intervalos
Dança das cadeiras	Linguagem Musical II	Tríades maiores e menores

Fonte: Autor (2019)

Monte as escalas

Em dois grandes grupos equilibrados (alunos com conhecimento teórico prévio com alunos que aprenderam o conteúdo durante a componente), através de sorteio, cada grupo escolhe quatro papéis dobrados, constando alguma escala maior, menor natural e menor harmônica. O quadro é dividido ao meio e com a proposta montar as escalas escolhidas com os devidos acidentes.

Decidindo-se qual grupo irá começar os dois grupos abrem o primeiro papel e descobre qual será a primeira escala a ser montada. De forma alternada, cada grupo diz qual nota deve ser escrita no quadro, não precisando obedecer obrigatoriamente à sequência da escala diatônica. Se na escala a nota for acompanhada de algum acidente (bemol ou sustenido) e não for discriminado, o grupo passa a vez e vencem quem terminar primeiro as quatro escalas.

Os alunos não podem consultar os cadernos com anotações, mas devem discutir entre si sobre as tonalidades e os possíveis acidentes presentes antes de dar a resposta final. Nesta atividade, foi notado que os alunos com maior domínio não apenas tomavam a liderança do grupo e escolhiam as notas, mas esclareciam aos demais o porquê das suas escolhas, comentando sobre a armadura de clave, e graus específicos como o VI que é alterado na escala menor harmônica.

Batalha Tonal/Modal

Neste jogo, são utilizados dois teclados de piano feitos em feltro com extensão de duas oitavas (recurso didático para as aulas). Por ser uma sala conjugada, há uma divisória que pode ser montada parcialmente, dividindo a sala em dois espaços, um para cada grupo. Com acesso ao material didático, cada grupo monta no teclado uma determinada escala com círculos de feltro. O objetivo é descobrir qual a escala que o outro grupo montou.

Utilizando o mesmo princípio do jogo Batalha Naval, é necessário discriminar a sua resposta da seguinte maneira (Dó sustenido 1, Sol natural 2). E assim, os acertos e os erros são anotados em um papel, sendo as notas são organizadas a fim de que seja montada a escala estruturada pela outra equipe.

Um ponto negativo desta atividade foi que em primeira instância os alunos com menos habilidade se distanciaram dos demais que tomaram a frente, uma vez que eles queriam escolher uma escala com muitos acidentes apenas com intuito de dificultar para a outra equipe. Ou seja, a proposta que era a consolidação do conhecimento sobre as estruturas escalas não surtiu o efeito esperado. Para resolver essa situação, uma intervenção foi feita: os alunos com mais habilidades deveriam explicar aos demais da equipe sobre a estrutura da escala escolhida antes de começar a próxima rodada.

Cante com o dado

Utilizando um dado de RPG¹ octogonal, em círculo em volta de uma mesa cada aluno joga o dado uma vez, e todo o grupo deve cantar simultaneamente o número do grau referente à escala (maior ou menor) tendo como referência alguma nota sendo executada

¹Sigla em inglês para *role-playing game*, gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

no piano. Uma variação pode ser dois grupos que alternadamente jogam o dado e cantam o grau correspondente.

Este jogo pode ser feito com os intervalos também, desde que antes seja decidida a qualidade do intervalo (maior, menor, justo, aumento e diminuto).

Em alguns momentos, foi notável a dificuldade de alguns alunos em emitir a nota afinada, uma vez que na turma havia estudantes do curso de canto coral, orquestra e banda sinfônica. Ao executar a atividade em grupo, aqueles com mais segurança vocal conseguiram manter a afinação enquanto os outros aos poucos conseguem cantar de forma afinada.

Que intervalo sou eu?

Neste jogo, um aluno fica sentado de costas para o quadro (de frente para turma) e um intervalo é escrito no quadro. Em silêncio, a turma deve analisar e classificar o intervalo com o máximo de informações possíveis. Para o aluno sentado, é preciso descobrir qual intervalo está escrito fazendo perguntas à turma, mas para isso, pode-se apenas utilizar perguntas cuja resposta seja SIM ou NÃO. Não há limite de perguntas, porém o aluno só pode dizer qual é o intervalo uma vez. O aluno deve consultar seu material didático.

São feitas perguntas como: Sou um intervalo simples? Tenho menos de 10 semitons? Sou harmônico? Em relação ao meu tipo, eu posso ser justo? E assim por diante. Uma variação pode ser com mais alunos de costas para o quadro, dois ou três, com o objetivo de descobrir primeiro, estando atento às perguntas dos outros alunos. O conteúdo a ser trabalhado pode ser diverso, desde que haja diversas possibilidades de escrita, como escalas, tríades e tétrades (com suas inversões).

Ao ficarem de frente para a turma, em diversos momentos os alunos faziam graça uns com os outros, o que sem dúvida deixou a turma muito mais envolvida na atividade. Além da torcida coletiva para que o colega conseguisse identificar qual era o intervalo o mais rápido possível.

Bingo do Intervalo

São feitas diversas cartelas com diversos intervalos escritos em cada uma: 2m, 2M, 3m, 3M, 4J, 4+ ou 5°, 5J, 6m, 6M, 7m, 7M, 8J. Dependendo da quantidade de alunos, cada um pode ficar com uma cartela ou mais.

Ao piano deve-se tocar o intervalo de três maneiras, primeiro de forma harmônica, depois melódica ascendente e por último, com todas as notas diatônicas que caracterizam o intervalo. A contagem de notas e a classificação do intervalo são feitas com os alunos. Assim que o intervalo é classificado, quem possuir em sua cartela deve gritar “INTERVALO!” e então marcar na cartela. Vence quem completar primeiro.

Vários alunos ficaram com vergonha em gritar “INTERVALO!” no início da atividade, mas depois foram se envolvendo, e ao fim, já estavam todos participando ativamente.

Acerte 3

Com uma campainha de mesa, são feitas duas filas em lados opostos da mesa. Ao piano se toca um intervalo, e com a mão na orelha, quem identificar primeiro toca a campainha e diz qual é o intervalo. O objetivo é conseguir acertar três intervalos consecutivos, podendo voltar para o final de uma das filas.

Trabalhando a percepção, esse jogo pode ter inúmeras variações abordando os parâmetros do som (timbre, intensidade, altura e duração), conceitos melódicos e harmônicos.

Dança das cadeiras

A proposta é o mesmo do jogo já conhecido, enquanto estiver sendo tocada ao piano uma tríade maior, os alunos devem andar em círculos ao redor das cadeiras com as mãos para trás, mas assim que ouvir uma tríade menor devem se sentar, saindo da rodada quem fica sem lugar.

O conteúdo sonoro discriminado para sentar pode variar de acordo com os conteúdos trabalhados anteriormente em sala de aula. Foram poucos os alunos que resistiram inicialmente à atividade, sendo estes mais novos (16 a 20 anos), enquanto os adultos participaram sem nenhuma resistência.

Resultados e discussões

Sendo uma turma mista de adolescentes, jovens e adultos, houve resistência ao iniciar alguns jogos em que havia certo grau de exposição individual, porém essa resistência foi apenas inicial, sendo deixada de lado logo após alguns minutos participando. Em sua

maioria, os jogos tiverem resultados positivos ao serem realizados. Apenas o jogo *Cante com o dado* no qual é necessário cantar o grau da escala, em um primeiro momento foi solicitado para que cada aluno cantasse sozinho, mas o resultado não foi positivo e alguns podem ter se constrangido em ter que cantar sem ter certeza da altura, por isso ao jogar novamente, foi solicitado para que todos cantassem junto, e assim, os alunos que ainda estavam se acostumando com os novos padrões, tinham em quem se apoiar.

Vale ressaltar que nos jogos que são solicitados para que os alunos executem com a voz algum som com altura definida, não sejam colocadas notas acima do Dó 4 e abaixo do Lá 2, para que não fique desconfortável cantar notas demasiadamente graves ou agudas, podendo até mesmo prejudicar a saúde vocal.

FIGURA 1 –
confortável para



Tessitura
cantar nos jogos

Fonte: Autor (2019)

O nível de dificuldade pode aumentar de acordo com o decorrer da atividade, mas é muito importante estar atento a todos os alunos, para que todos participem e obtenham resultados, uma vez que o principal objetivo dos jogos é facilitar a aprendizagem. Como ressalta Junior (2014), o professor precisa ser hábil para flexibilizar as regras dos jogos de acordo com as circunstâncias, nunca subestimando ou superestimando os alunos nas atividades escolhidas.

Como atividade preparatória para os jogos, os conteúdos (intervalos, escalas, tríades, dentre outros) podem ser exercitados através de vocalizes com vibração de lábios, língua, *bocca chiusa*² e vogais (HAUCK-SILVA, 2012, p.109).

Considerações Finais

Este trabalho foi escrito com intuito de incentivar professores do ensino técnico-profissionalizante, assim como os de graduação a elaborar jogos para serem feitos em sala

² Termo em italiano que significa “boca fechada”

de aula com jovens e adultos, uma vez que grande parte da produção de jogos musicais é voltada para a musicalização infantil.

Após as atividades, alguns alunos comentaram sobre como os jogos foram divertidos e ajudaram a assimilar o conteúdo passado em sala. Sem dúvida que apenas os jogos não são suficientes para que o processo de aprendizagem ocorra, mas eles podem ser estruturados junto com listas de exercícios e outras atividades, visando o progresso dos alunos.

Uma próxima etapa a partir destes jogos musicais é a produção de um material gráfico com diversos jogos musicais voltados para o ensino profissionalizante, reunindo atividades realizadas por diversos professores, contribuindo assim com educação musical no Brasil.

Referências

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, São Paulo, v. 27, n.83, p. 282-287, 2010

HAUCK-SILVA, Caiti. Preparação vocal em coros comunitários: estratégias pedagógicas para construção vocal no *Comunicantus: Laboratório Coral* do Departamento de Música da ECA-USP. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

JUNIOR, Inaldo Mendes de Mattos. Jogos Musicais: Implicações e Incentivo Baseados em um Relato de Experiência. In: Encontro Regional Nordeste da ABEM, XII. 2014, São Luís. *Anais*.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. *O uso de Jogos e atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem*. Universidade Estadual De Ponta Grossa. Programa de Desenvolvimento Educacional. Ortigueira. 2014.

STORMS, Ger. *100 Jogos Musicais*. Rio Tinto – Portugal, Asa, 1996.