

# Propostas de Atividades Musicais: O Jogo dos Sons

**Amanda Muniz Muraro**  
*manda.muraro@hotmail.com*

**Karine Rayara Peres Duarte**  
*karineperesduarte@hotmail.com*

**André Ferri Denipotti**  
*andre\_denipotti@hotmail.com*

**Resumo:** Este artigo faz parte de uma proposta de intervenção pedagógica vinculada ao Programa Residência Pedagógica do curso de Música da Universidade Estadual de Maringá, a ser realizada em uma escola estadual. No artigo, apresentamos uma breve contextualização sobre o Programa de Residência Pedagógica e também sobre a utilização dos jogos no ensino de música. Para finalizar, apresentamos algumas propostas de atividades a serem realizadas nesta temática de jogos musicais.

**Palavras-chave:** Residência Pedagógica; Jogos Musicais; Interação.

## INTRODUÇÃO

Este artigo faz parte de uma proposta de intervenção pedagógica vinculada ao Programa Residência Pedagógica do curso de Música da Universidade Estadual de Maringá, a ser realizada em uma escola estadual. O objetivo do programa é contribuir na formação do professor em práticas pedagógicas e reflexões. Neste caso, vamos tomar como referência o desenvolvimento de jogos musicais por meio de atividades lúdicas que estimulem tanto o lado artístico quanto o social, e conseqüentemente nossa formação docente. A partir disso, trataremos como objetivo do artigo apresentar as propostas de atividades que abordarão conteúdos musicais por meio de jogos.

Para isso, faremos uma contextualização acerca do que é o Programa de Residência Pedagógica, como ele funciona e onde está ocorrendo. Na sequência, apresentaremos uma revisão de literatura sobre o uso de jogos como ferramenta de aprendizagem para a Educação Musical. Também iremos apresentar algumas propostas de atividades que serão realizadas nas oficinas que ocorrerão na escola vinculada com este programa.

A proposta será por meio de oficinas, onde abordaremos os jogos musicais, visando, além dos conteúdos de música, o estímulo da criatividade e aproximação com

o outro, bem como a aprendizagem colaborativa do conhecimento, desenvolvendo o respeito entre professor aluno, para criar um ambiente educacional saudável para ambos no processo de ensino.

## **O PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA**

O Programa de Residência Pedagógica<sup>1</sup> é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores. Tem como objetivo aprimorar os conhecimentos para a formação da prática docente dos cursos de licenciatura através da imersão do mesmo em escolas da rede básica de educação. Fazendo parte dessa imersão, estão atividades como a regência em sala de aula por meio de intervenção pedagógica juntamente com um professor da escola com experiência na área do licenciando, bem como também o acompanhamento de um docente de sua instituição formadora. O Programa visa oferecer aos egressos uma formação que o capacite bem como uma experiência que o permita realizar um ensino de qualidade nas escolas de educação básica após sua formação.

A escola escolhida para a implantação do Programa de Residência Pedagógica é o Colégio Estadual Jardim Independência, localizado na cidade de Sarandi – PR. Essa atende o Ensino Fundamental II e o Ensino Médio, oferecidos nos três turnos (matutino, vespertino e noturno).

## **JOGOS MUSICAIS**

As oficinas desta intervenção terão a temática de Jogos Musicais como forma de aprendizado musical. Segundo Beineke (2011), o uso de jogos e brincadeiras já é uma prática legitimada na educação musical por diversas tendências educacionais. Diante disso, vemos que o jogo e as brincadeiras fazem parte do universo infantil, através deles é possível a criança se desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor (Böhm, 2015).

Nesse sentido, iremos usar o jogo para trabalhar apreciação, pulso, timbre, altura, duração, entre outros elementos da música. Os jogos musicais serão eficientes

---

<sup>1</sup> Portaria CAPES nº 38 de 28 de agosto de 2018 e Portaria CAPES nº 45 de 12 de março de 2018.

para esses aprendizados, pois, segundo Böhm (2015), “desde muito cedo as crianças são apresentadas a jogos, brinquedos e brincadeiras e esta interação é de suma importância, propicia um maior desenvolvimento delas” (BÖHM, 2015, p. 3). Por este motivo, as aulas de música também farão inclusão de jogos e brincadeiras no aprendizado musical. Nesta mesma linha de raciocínio, Beineke (2011) aponta que

[...] as crianças aprendem a jogar enquanto jogam, produzindo suas próprias significações em interação com as significações atribuídas pelos outros jogadores. Nessa perspectiva, a criança é co-construtora da cultura lúdica e as interações supõem sempre uma interpretação das significações que vão sendo atribuídas pelos participantes, que se vão adaptando e produzindo novas significações (BEIKENE, 2011, p. 24).

O objeto de aplicação dos jogos a serem realizados na oficina será a própria música, pois fará a interligação entre o jogo e os conhecimentos musicais, nesse sentido, Böhm afirma que “Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.” (BUENO, 2010 *apud* BÖHM, 2015, p. 4).

Assim, é relevante instigar a curiosidade das crianças e dos jovens para conhecer novos sons, novas músicas, bem como revelar suas preferências musicais na escola. E essas atividades de exploração do ambiente sonoro ocorrerão na oficina principalmente por meio dos jogos de apreciação musical.

Além disso, através dos jogos os alunos demonstram uma socialização maior e a realização das atividades podem ter um rendimento melhor. Oliveira (2004) afirma que “o jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento de um sentimento grupal. É o elemento da cultura que contém maiores possibilidades para sociabilizar e também socializar” (OLIVEIRA, 2004 *apud* GEHLEN; LIMA, 2013, p. 3).

A partir do momento em que o aluno desenvolve um sentimento social/grupal, ele passa também a desenvolver mecanismos individuais. Por meio dos jogos, o desenvolvimento passa a ser acelerado e o processo de construção de conhecimentos é facilitado, pois

[...] ele permite a interrelação de processos e mecanismos necessários à construção do conhecimento e constitui-se como situação problema carregada de desafios visando à elaboração de estratégias de

resolução e suscitando os mecanismos de tomada de consciência (REIS; OLIVEIRA, 2013, p.3).

Ao falar do desenvolvimento, Bohm (2015) afirma que:

É através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança se desenvolve, pois é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração e a atenção [...] as crianças durante os jogos e/ou brincadeiras são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além do próprio corpo (BOHM, 2015, p. 6).

Os jogos estimulam todo um contexto social em que o indivíduo se desenvolve socialmente, associado a essas atividades lúdicas ele aprende a viver em regras, sejam elas implícitas ou explícitas. Nesta oficina, ocorrerão algumas atividades em que as regras não estarão explícitas, porém as atitudes do aluno perante o coletivo/social vão demonstrar esse comportamento perante as regras. A partir disso, as atividades realizadas não irão trazer apenas contribuições para conteúdos musicais, como também uma forma de crescimento pessoal e coletivo dentro do ambiente escolar, onde os alunos passam a se relacionar de uma nova maneira, tendo mais compromisso, responsabilidade perante ao outro e um relacionamento diferenciado. A partir disso, Reis e Oliveira (2013) afirmam que os jogos de regras

[...] permitem compreender que os procedimentos empregados pelos sujeitos, os processos de construção do conhecimento evidenciados nele e por meio dele (o jogo), podem contribuir para a compreensão de como se dá o desenvolvimento de conceitos, no caso de nosso estudo, de conceitos musicais (REIS; OLIVEIRA, 2013, p.4).

Perante todos esses pontos levantados, é visível que os jogos são ferramentas importantes para o meio educacional, se tornam um dos meios mais eficientes que o professor pode ter disponível como ferramenta de ensino. Assim, foi a partir dessa fundamentação que se construiu a proposta de utilizar jogos na oficina de música e, através dessa abordagem educacional, é possível se trabalhar inúmeros conteúdos musicais.

## **PROPOSTAS DE ATIVIDADES**

Para este estágio, serão realizadas atividades que prezem pela interação e socialização dos alunos e aprendizados musicais com foco na percepção auditiva. Para

isso, serão realizadas algumas atividades, dentre elas: apresentação dos alunos através de jogos interativos; jogos de mãos, jogos de copos e percussão corporal para trabalhar a prática de ritmos com foco no repertório do rock nacional (música Tempos Modernos – Lulu Santos); e atividades que também foquem na percepção auditiva e trabalhem a memória para realização de apreciação, prática instrumental e memória musical.

Para finalização do curso “O Jogo dos Sons”, será realizada uma apresentação na escola mostrando algumas músicas trabalhadas do Rock Nacional, onde, juntamente com os outros cursos que estarão acontecendo, faremos também uma apresentação coletiva da música “Tempos Modernos” do cantor Lulu Santos. A seguir, apresentaremos algumas das atividades que serão realizadas nas oficinas. Estas também terão complementos em relação ao repertório estudado, porém não estarão expostas neste trabalho.

### **Atividade de Interação**

Será realizado um jogo chamado “Círculo Contínuo”, este tem três etapas, na primeira, em círculos, os participantes irão fazer a troca de lugar um com o outro sem usar a fala apenas com o contato visual. Na segunda rodada irão fazer o mesmo, trocando de lugar com outro jogador, porém agora irão falar o próprio nome e ir até o local do outro jogador, e assim sucessivamente. Na terceira, os jogadores irão trocar de lugar, só que agora, ao invés de dizer o próprio nome, irão falar o nome do outro jogador no qual queira trocar de lugar.

### **Atividades de Sonorização**

Para este tema, será realizado o jogo “Memória Musical”. Nele, o pegador fica no meio da sala e as outras crianças nos cantos. Quem está no meio fala o nome de um cantor. Por exemplo: Michael Jackson ou Ivete Sangalo. Os outros brincantes têm que tentar passar para o outro lado da sala, mas só podem passar cantando uma música do cantor mencionado. Aquele que não cantar pode ser pego depois que o pegador contar até dez. Se alguma criança não passar, o pegador pode invadir o espaço dos outros alunos para tentar pegá-los. A proposta desse jogo auxilia o professor a conhecer o gostos e estilos musicais dos alunos.

### **Atividade de Percepção Instrumental**

Para realização desta, deve-se dividir a turma em três grupos. Espalhar pelo chão várias cartas, em que estejam escritos os instrumentos presentes em cada música a ser apreciada. Colocar um trecho de cada música, cada grupo terá a tarefa de escolher o maior número de cartas que contenham os instrumentos da música em questão; cada grupo ganhará o tanto de pontos referente aos cartões com os instrumentos corretos da música que conseguir pegar (1 ponto para cada cartão). No final do jogo, o grupo que tiver acumulado mais pontos, ganha. Este jogo estimula o aluno no aprendizado e reconhecimento de instrumentos musicais e já é possível apresentar alguns repertórios diferentes.

### **Atividade de Percepção Auditiva**

Para essa atividade, utilizaremos o jogo “Caminho Musical”. O objetivo deste é conhecer e memorizar timbres e células rítmicas dos instrumentos musicais. Para esse jogo, será preciso uma fita adesiva, na qual será colada no chão formando um caminho, com linhas retas e curvas para a direita e esquerda. A turma será dividida em 3 grupos conforme a quantidade de alunos. Cada grupo estabelecerá sons referentes aos movimentos que o aluno vendado terá que fazer, como: virar para a direita, esquerda, seguir em linha reta, voltar, girar, entre outros. A tarefa será realizar o percurso, na qual o grupo fará as sonoridades para o colega que estiver seguindo o caminho. Ganha quem completar o percurso em menos tempo.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao utilizar a temática de jogos musicais, nossa expectativa é que possamos atingir alguns objetivos perante os alunos. Dentre eles está o desenvolvimento de atividades musicais como a escuta, consciência rítmica, percepção auditiva e a realização das práticas musicais todas por meio de jogos interativos. Assim, desejamos que essas atividades sejam estimulantes para o aprendizado dos alunos, de forma que

eles possam desenvolver para além dos conteúdos musicais, tendo também um crescimento tanto pessoal quanto coletivo.

Salientamos ainda que a intervenção será registrada em relatórios e em audiovisual, configurando um material que analisaremos criticamente para nosso próprio desenvolvimento enquanto docentes. Com isso, temos a expectativa de também desenvolver em nós docentes uma segurança enquanto futuros professores de música. Essas ações trarão uma grande motivação para o processo de profissionalização do educador musical em formação, pois, essa participação no programa, traz a oportunidade de aperfeiçoarmos nossas ações antes mesmo de ingressarmos no campo profissional.

## REFERÊNCIAS

BEINEKE, Viviane. **Música, jogo e poesia na educação musical escolar.** *Música na Educação Básica*. Porto Alegre, v. 3, n. 3, setembro de 2011.

BÖHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação.** Pós-Graduação: Especialização em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social – Unochapecó. Chapecó, 2015.

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.

REIS, Leandro Augusto dos; OLIVEIRA, Francismara Neves de. **Oficina de Música: A compreensão da música como jogo e o fazer musical criativo.** Scheme – Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas. UNESP. Disponível em: <[www.marilia.unesp.br/scheme](http://www.marilia.unesp.br/scheme)>. v. 5, n. 1. Marília, jan-jul de 2013.