

Samuel de Andrade Gomes

Marco Antonio Santoro Salvador

Caderno de ATIVIDADES

LÚDICAS

Jogos para a Educação Musical nos
anos iniciais do Ensino Fundamental

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2019

CADERNO DE ATIVIDADES LÚDICAS:

**Jogos para a Educação Musical nos
anos iniciais do Ensino Fundamental**

Samuel de Andrade Gomes

Marco Antonio Santoro Salvador

CADERNO DE ATIVIDADES LÚDICAS:
Jogos para a Educação Musical nos
anos iniciais do Ensino Fundamental

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2019

Ilustrações e Editoração **Samuel Andrade**

Revisão textual **Vania Lacerda**

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

G633 Gomes, Samuel de Andrade
Caderno de atividades lúdicas: jogos para a educação musical nos anos iniciais do ensino fundamental / Samuel de Andrade Gomes; Marco Antonio Santoro Salvador. - 1.ed. – Rio de Janeiro: CPII, 2019.
42 p.
Bibliografia: p. 41.
ISBN: 978-85-7243-015-9
1. Educação musical – Estudo e ensino. 2. Práticas pedagógicas. 3. Didática. I. Salvador, Marco Antonio Santoro. II. Título.
CDD 780.7

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves- CRB7-5692.

RESUMO

De que formas as atividades lúdico-corporais podem potencializar a aprendizagem significativa da Educação Musical? Essa questão-problema foi trazida pela pesquisa de mestrado em práticas de educação básica que resultou no produto educacional aqui apresentado. O estudo empreendeu os conceitos de lúdico, especificamente no que tange aos jogos que envolvem movimentos corporais. A partir dessas concepções desenvolveram-se as relações entre as atividades lúdicas e a aprendizagem. A teoria da aprendizagem significativa foi a que mais se adequou ao respaldo dessas conexões, uma vez que o lúdico está presente nos conhecimentos prévios do aluno e o movimento corporal desperta o interesse pelas atividades e, consequentemente, pela aprendizagem. Um dos objetivos desse estudo foi analisar, por meio da aplicação de atividades lúdicas adaptadas ao processo de musicalização infantil, a potencialização da aprendizagem musical. Para tanto, este produto educacional foi desenvolvido na forma de um guia para o professor que trabalha com os anos iniciais do ensino fundamental. O caderno foi aprimorado a partir de sugestões de professores de Música, que testaram o produto em uma aplicação piloto, e dos alunos de uma turma do terceiro ano do ensino fundamental que experimentaram os dez primeiros jogos deste livro e ainda criaram os outros sete aqui incluídos. Os resultados da pesquisa confirmaram que os conceitos musicais trabalhados de forma lúdica, por meio de jogos, conduzem a uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Palavras-chave: Educação; Lúdico; Musicalização Infantil; Aprendizagem Significativa.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	7
INTRODUÇÃO	10
1 – Coelhinho na toca.....	13
2 – Quem é o chefe?	15
3 – Galinha choca.....	17
4 – O índio e a cascavel	19
5 – Jogo da memória.....	21
6 – Vivo ou morto?.....	23
7 – A bola da vez.....	25
8 – Amarelinha musical	27
9 – Pique folclórico	29
10 – Piscininha de ar, água e óleo	31
11 – Pique silêncio	33
12 – Pique congela.....	34
13 – Pique parede	35
14 – Seu mestre mandou.....	36
15 – Pulão, pulinho.....	37
16 – Pique abaixa	38
17 – Jogo das estátuas	39
NOTAS FINAIS	40
REFERÊNCIAS	41
APÊNDICE – Quadro de instrumentos musicais	42

APRESENTAÇÃO

Este Caderno de Atividades Lúdicas é parte integrante da dissertação de mestrado “O ENSINO DE MÚSICA NA ESCOLA: O lúdico na promoção de uma aprendizagem significativa”, resultado da pesquisa vinculada ao Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, ligado à Pró-Reitora de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II.

O que propomos neste produto educacional, dentro dos conceitos abordados na pesquisa, são atividades lúdicas adaptadas de jogos e brincadeiras que, em sua maioria, já são conhecidos pelas crianças. No entanto, as atividades apresentam uma nova roupagem – trazendo a elas o que Kishimoto (1996) considera uma “dimensão educativa” –, com o objetivo de fazer o aluno vivenciar, corporalmente, conceitos musicais por meio delas.

O produto começou a ser concebido a partir das primeiras análises de campo, quando, informalmente, conversamos com professores de música dos anos iniciais para perceber as demandas nesse tipo de atividade. Um jogo foi retirado diretamente de uma tradição de brincadeiras da cultura indígena: O Índio e a Cascavel; outros jogos foram criados ainda na fase de pré-projeto da pesquisa, para ilustrar o que pretendíamos trabalhar.

A seguir, criamos mais alguns para serem testados no minicurso sobre “O Lúdico e o Corpo na Educação Musical”, durante o IV Encontro de Educação Musical do Colégio Pedro II. Um dos jogos foi resultado de uma criação coletiva, a partir do estímulo do professor-pesquisador: o Pique Folclórico. O grupo de alunos do curso era formado por professores de Educação Musical do CPII e de outras escolas, bem como alunos de cursos de licenciatura em Educação Musical. Os resultados se mostraram

positivos. O curso foi o que teve maior número de alunos que efetivamente frequentaram nos dois dias programados. As opiniões dos alunos-professores sobre as atividades desenvolvidas trouxeram um *feedback* inicial que foi importante para apontar um caminho possível e oferecer algo que, ainda que não fosse totalmente inédito, poderia vir a preencher uma lacuna nas práticas de Educação Musical nos anos iniciais.

Na avaliação do curso, houve a percepção de que muitos saíram dali com vontade de replicar as atividades em suas salas de aula. Outros professores comentaram que alguns jogos poderiam também ser usados com outro público, em qualquer faixa etária, pois brincar é uma atividade que normalmente interessa ao ser humano, independentemente desses fatores.

A partir dessa experiência inicial, completamos uma quantidade que julgamos ser suficiente para o tempo que dispúnhamos para a aplicação do produto e fizemos uma seleção com dez jogos para apresentar na Qualificação da pesquisa. Durante a pesquisa, testamos esses jogos com as crianças participantes – uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental – e criamos mais alguns coletivamente, que são os sete últimos jogos aqui apresentados.

Todas as atividades estão apresentadas com a explicação de como são construídos os jogos aqui propostos e de que brincadeiras tradicionais foram adaptadas, com detalhes das regras para se jogar e fazendo relação com o conceito musical a ser aprendido ou reforçado.

Ressaltamos que o caderno não é um material didático para uso do aluno. Ele é um guia que tem como objetivo oferecer ideias de atividades lúdicas diversificadas para o professor de Educação Musical que atua no ensino básico, principalmente para aqueles que trabalham com musicalização infantil nos anos iniciais do ensino fundamental. O produto em questão não tem características de sequência didática, posto que as atividades sejam independentes e possam ser aplicadas total ou

parcialmente, bem como na ordem em que o docente desejar.

Por conta do recorte da pesquisa, trabalhamos basicamente com os materiais musicais denominados de “parâmetros sonoros”, mas também fazemos indicação de outros conceitos que podem ser usados com os mesmos jogos. Usamos brincadeiras já conhecidas das crianças, como amarelinha, cabra-cega, coelhinho na toca, pique-pega, entre muitas outras, que foram recriadas de maneira a ajudar a criança a vivenciar e, consequentemente, reconhecer com mais facilidade essas características sonoras.

Alguns desses conceitos podem se atravessar entre os jogos que propomos. Podem ser mudados ou usados simultaneamente. Há vários jogos que podem ser readaptados para esse fim, o que requer apenas um olhar atento do professor e um pouco de criatividade no planejamento.

Além disso, ressaltamos que as atividades não se restringem à aplicação dos jogos. A ideia é que os alunos, ao fim das aulas em que as brincadeiras forem aplicadas, também formulem ou inventem uma nova brincadeira para ser experimentada por todos, na qual o professor poderá avaliar se eles conseguem aplicar os conceitos musicais vivenciados nas situações anteriores.

INTRODUÇÃO

 Os pilares teóricos que embasam esse produto educacional são a Rítmica (Eurritmia) de Emile Jacques-Dalcroze (1967), o Lúdico (KISHIMOTO, 1996; MIRANDA, 2000; FREIRE, 2005) e a Teoria da Aprendizagem Significativa, de David Ausubel (2003). A partir desses autores principais e de outros que escreveram estudos relacionados diretamente a esses temas, apresentamos um estudo voltado para as práticas de musicalização infantil na Educação Básica, no qual o professor possa se utilizar desses jogos e buscar uma aprendizagem mais prazerosa e também mais significativa.

Brito (1998 apud Joly, 2003, P.116) define o termo musicalização infantil como:

o processo de educação musical por meio de um conjunto de atividades lúdicas, em que as noções básicas de ritmo, melodia, compasso, métrica, som, tonalidades, leitura e escrita musicais são apresentadas à criança por meio de canções, jogos, pequenas danças, exercícios de movimento, relaxamento e prática em pequenos conjuntos instrumentais.

No entanto, para delimitar os jogos e esses conceitos musicais, as atividades foram trabalhadas, em função de recorte de pesquisa, com o material que em Música chamamos de parâmetros sonoros, ou seja, as características e qualidades de um som (BRITO, 2003). Dentre eles, cinco são mais evidentes, a saber: altura, duração, intensidade, timbre e densidade.

No Projeto Político Pedagógico Institucional (PPPI) do Colégio Pedro II, os professores de Educação Musical dos anos iniciais do ensino fundamental elegeram como elementos da linguagem musical, além dos cinco parâmetros sonoros já citados, o fenômeno sonoro puro e simples, no qual estão incluídos o ruído e o silêncio, e a forma musical, que diz

respeito ao modo de estruturação de uma música (COLÉGIO..., 2018, p. 272-273). Brito (1998 apud Joly, 2003, p.115) respalda essa parte do PPPI, ao propor que “entre as características da linguagem musical é possível destacar seu caráter lúdico, com o jogo de relações entre sons e silêncios, (...) e o fato de que o ruído pode ser também material musical”. Brito (2003) ainda cita Koellreutter, que diz que “o silêncio deve ser percebido como outro aspecto de um mesmo fenômeno [o som], e não apenas como ausência de som” (KOELLREUTTER, 1990 apud BRITO, 2003, p.18).

É necessário aqui fazer uma ressalva que esses conceitos se limitam meramente ao recorte do produto em relação à pesquisa, pois:

Falar sobre os parâmetros do som não é, obviamente, falar sobre música! As características dos sons não são, ainda, a própria música. Mas a passagem do sonoro ao musical se dá pelo relacionamento entre sons (e seus parâmetros) e silêncios. (BRITO, 2003, p.26)

Swanwick (2003) também critica algumas formas de organizar e limitar as tarefas de sala de aula, comuns em muitos esquemas curriculares focados nos elementos musicais como altura, duração, timbre etc. Ele os chama de materiais sonoros e diz que os parâmetros são apenas uma dentre as muitas formas de que dispomos para analisar a experiência musical.

A partir do material musical descrito acima, usamos brincadeiras já conhecidas das crianças, que foram recriadas de maneira a ajuda-las a vivenciar e, consequentemente, reconhecer com mais facilidade essas características sonoras.

Como foi apontado por outros professores de Educação Musical, na aplicação piloto desse produto, os jogos aqui propostos podem e devem ser usados por pessoas de todas as idades, tal como descritos ou com as adaptações necessárias ao público-alvo.

Por fim, recomendamos que, além desse caderno, que tem um cunho mais prático, o professor faça uma leitura do texto teórico da

dissertação que deu origem a este produto, para que encontre mais subsídios a fim de fazer releituras e adaptações bem fundamentadas dessas atividades em seu próprio trabalho pedagógico.

1 – Coelhinho na toca



Ceste é um jogo sem número certo de participantes. Para definir as tocas, é mais fácil usar bambolês, no entanto, se não houver muitos disponíveis, pode-se riscar o chão com giz. O professor usa um apito para marcar a saída e entrada dos coelhos em suas tocas. Sempre deve haver um participante a mais que o número de tocas, que ficará do lado de fora.

No jogo musical, o coelho de fora improvisará movimentos rítmicos com os braços, mãos, pés, palmas ou estalos de dedos, formando uma célula rítmica. Ao som do apito, os outros coelhos saem de suas tocas e caminham pela sala imitando o movimento rítmico elaborado pelo

primeiro coelho. O professor deve dar um tempo para que todos reproduzam exatamente o que o colega propôs. Só depois ele tocará novamente o apito para que todos tentem encontrar uma nova toca. Quem ficar de fora será o coelho a propor o novo movimento.

FICHA TÉCNICA

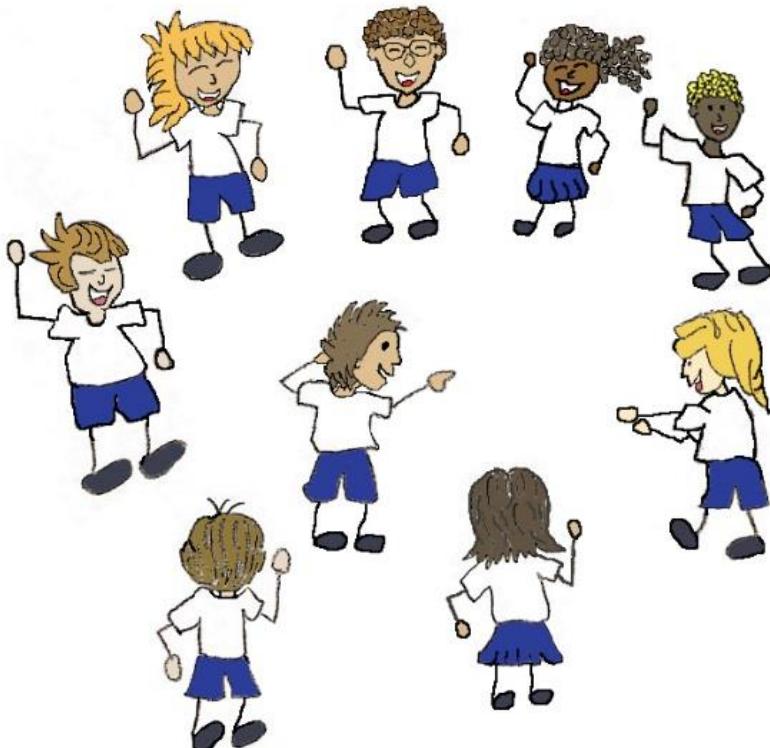
Conceitos: Improvisação de movimentos corporais e sonoros; Imitação rítmica.

Recursos: Apito ou outro instrumento; bambolês.

Número de participantes: Depende da disponibilidade de material e do tamanho do espaço físico, mas sempre deve haver um jogador a mais que o número de tocas.

Outras possibilidades: Se não houver bambolês, pode marcar o chão com giz ou fita adesiva. A toca também pode ser quadrada para facilitar o uso da fita.

2 – Quem é o chefe?



O utro jogo de imitação. Há possibilidade de um número maior de participantes, podendo-se usar a turma toda, se for pequena, ou a metade, se for muito grande. Uma pessoa sai de sala ou se vira e fecha os olhos enquanto a turma combina quem será o chefe. O escolhido irá propor uma sequência rítmica também com movimentos e sons corporais que todos irão seguir.

Quem estava de fora, volta para o meio da roda. Em um dado momento, o chefe muda o movimento, e a pessoa que está no meio da roda terá que descobrir quem está no comando.

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Improvisação de movimentos corporais e sonoros; Imitação rítmica.

Recursos: Não há necessidade de instrumentos, só comandos verbais.

Número de participantes:
Indefinido. Se a turma for grande, pode dividir em dois ou mais grupos.

Outras possibilidades: Se o jogo for realizado em uma quadra ou em algum lugar em que o aluno não possa se ausentar, peça que ele feche os olhos e que aqueles da roda, indiquem o líder em silêncio para que ele não saiba antes.

3 – Galinha choca



Nesse conhecido jogo, a turma se posiciona em roda, sentada, de olhos fechados. Uma pessoa fica de fora com o agogô – instrumento de percussão que emite dois sons: um mais grave, outro mais agudo. Para haver concentração e escuta, a turma, sentada, cobre os olhos com as mãos e canta bem suave a quadrinha:

*Galinha choca
Chocou um ovo
Saiu minhocá
Da perna torta*

Enquanto isso, aquele que está de fora passa por trás de cada aluno e toca o som grave do agogô perto do ouvido dos colegas. Quando ele tocar o som agudo por trás de alguém, essa pessoa deve se levantar e correr atrás dele. Se a pessoa o alcançar antes de ele se sentar no lugar vago, o perseguidor ficará de fora para tocar o agogô na próxima rodada.

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Altura

Recursos: Agogô

Número de participantes: Uma média de dez alunos em roda é o ideal, mas pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Variações: Também pode trabalhar o conceito de timbre. Nesse caso, o aluno circula a roda com dois instrumentos na mão. Por exemplo, um caxixi e um ganzá. Ele toca o caxixi para todos, menos para o colega que deverá persegui-lo, o que ele vai indicar pelo som do ganzá.

Outras possibilidades: Você pode usar sons corporais (estalo de dedos e palmas), ou usar instrumentos não convencionais, feitos com lata ou outro material reciclável.

4 – O índio e a cascavel



Mais um jogo de roda. Dessa vez, enfatizaremos a espacialização pela origem da fonte sonora. Na dinâmica do jogo, há uma história de que o índio, na mata, tem excelente audição e pode perceber, com facilidade, se uma cascavel está se aproximando. Para isso, a criança que representa o índio fica vendada no meio da roda. Todos os alunos da roda se colocam em pé com as mãos para trás.

O professor deixa um caxixi (pode ser chocalho ou até um ganzá) na mão de um dos alunos e ele começa a tocar. O índio precisa se

direcionar até chegar à serpente. Se ele acertar, quem estava tocando o instrumento passa a ser o índio. Como variação, para um trabalho mais acurado de escuta de timbres diferentes, o índio pode ser confundido com o som de outros animais emitidos ao mesmo tempo – a capivara (coquinhos), o pica-pau (clavas) etc. –, mas continuará a procurar a cascavel (caxixi).

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Timbre e
espacialização de fonte sonora.

Recursos: Caxixi ou chocalho. Na
variação, acrescente clavas e
coquinhos.

Número de participantes: Uma
média de dez alunos em roda é o
ideal, mas pode fazer com a turma
toda, se não for muito grande.

Variações: Para confundir a
pessoa que está procurando a
cascavel (caxixi), pode deixar outros
alunos com mais dois instrumentos,
representando outros animais.

Outras possibilidades: O
chocalho pode ser feito com pote de
iogurte e grãos; as clavas, com cabo
de vassoura serrado e bem lixado;
os coquinhos são feitos com casca
de coco seco quebrada ao meio.

5 – Jogo da memória



Para turmas de alunos menores, é melhor ter menos jogadores a cada rodada. Imaginemos quatro pares mais um jogador. Cada par vai ter o mesmo instrumento (pandeiros, triângulos, clavas e tambores, por exemplo). Os alunos ficarão dispostos em lados opostos da sala. Um instrumento não deve ficar perto do outro. O aluno que está sem instrumento ficará vendado e, ao guiar-se pelo timbre e pela direção da fonte sonora, vai tentar formar os pares com instrumentos iguais.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Timbre

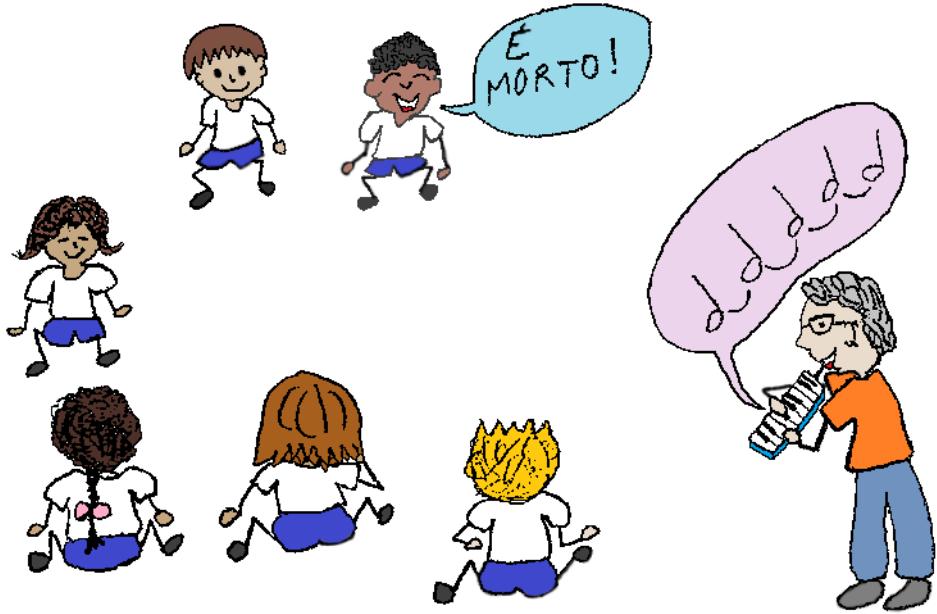
Recursos: Alguns pares de instrumentos variados.

Número de participantes:

Usamos sempre um jogador a mais do que o total de instrumentos. Se você tiver quatro pares, serão nove jogadores.

Outras possibilidades: Com crianças maiores, você pode usar sons corporais (estalo de dedos, palmas abertas e fechadas, batida de peito etc.), ou usar instrumentos não convencionais, feitos com materiais recicláveis.

6 – Vivo ou morto?



Um jogo bem conhecido e com muita atividade. O morto se senta e o vivo se levanta. Serve para aguçar a audição e a reação rápida ao estímulo sonoro. Há duas variações, uma para o trabalho com alturas, outra para duração. Na primeira, podemos estabelecer o som agudo para o vivo e o grave para o morto. Na segunda, um instrumento como a flauta, um apito ou uma escaleta pode tocar uma nota longa para identificar o morto e várias notas curtíssimas para o vivo. Nesse jogo, o professor pode pedir que um outro aluno emita os sons que vão definir o morto-vivo.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Duração

Recursos: Instrumento musical como uma escaleta, flauta doce ou teclado, entre outros que possam emitir sons longos e curtos com clareza.

Número de participantes: Indefinido. Pode ser feito com a turma toda.

Variações: Também pode trabalhar com os conceitos de timbre, altura ou intensidade.

Outras possibilidades: Se não tiver instrumento musical, use um apito.

7 – A bola da vez



A turma se posiciona em roda, e duas bolas são deixadas com dois alunos. Uma bola é pequena e a outra, maior. Os alunos precisam ter muita atenção na escuta, pois comandos sonoros diferentes serão dados para saber que bola deve ser jogada para outro colega. Quem jogar a bola errada sai do jogo.

Um par de comandos pode ser com som forte para a bola maior e som piano (suave, fraco) para a bola menor. Também pode ser um som agudo para a bola menor e um som grave para a bola maior.

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Intensidade

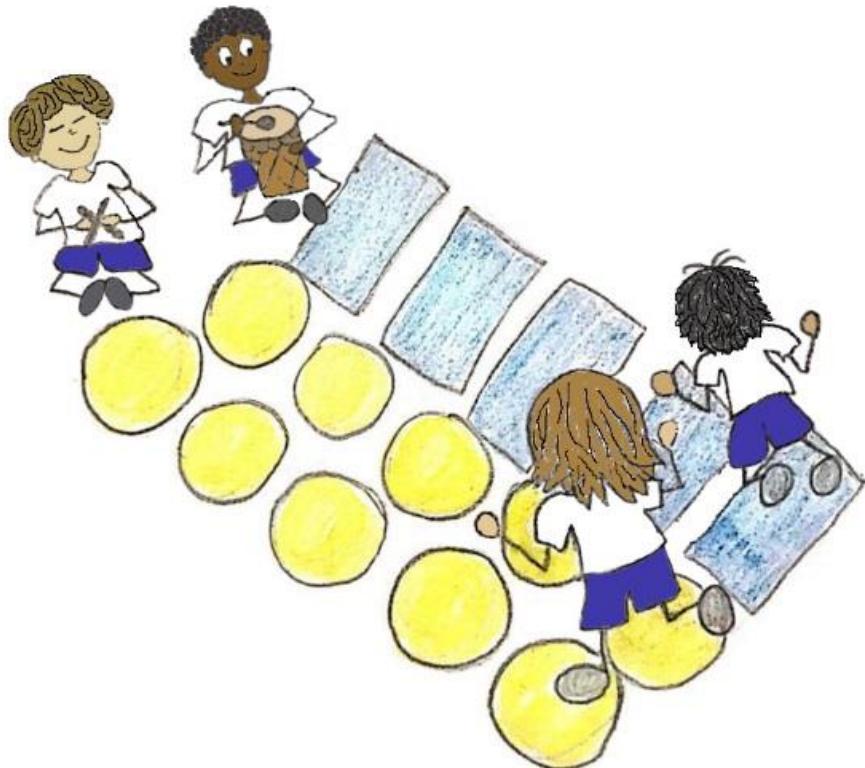
Recursos: Duas bolas, uma grande e outra pequena; um tambor.

Número de participantes: Uma média de dez alunos em roda é o ideal, mas pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Variações: Também pode trabalhar o conceito de altura. Nesse caso, o professor toca um instrumento como o agogô que, normalmente tem duas campânulas (grave e agudo), ou outro instrumento melódico como a flauta ou o piano.

Outras possibilidades: Você pode usar duas garrafas de vidro iguais. Uma com pouquíssima água e outra, quase cheia, produzindo assim dois sons de alturas diferentes. Se quiser trabalhar a intensidade e não tiver um tambor, um garrafão de água mineral pode substituir muito bem esse instrumento.

8 – Amarelinha musical



Dois alunos vão pular as casas a cada vez. A turma se organiza em duas filas. O professor coloca uma carreira de placas de E.V.A. grandes e outra de placas de E.V.A. pequenas. Elas devem ter cores e formatos diferentes, conforme a figura acima.

Dois alunos se colocam no final da sequência de placas com os instrumentos. Um deles fica à esquerda e toca o tambor na pulsação (a unidade de tempo), o outro fica à direita e toca as clavas, subdividindo o tempo em dois. O aluno da fila que está de frente para o tambor tem que pular com os dois pés juntos em cada placa grande no tempo, acompanhando o som desse instrumento; enquanto isso,

simultaneamente, o outro da fila que está de frente para as clavas pula em cada placa pequena, alternando os pés e acompanhando o instrumento que toca nas subdivisões. Os dois alunos têm que chegar juntos ao fim da sequência. Então, eles vão pegar os instrumentos para tocar, enquanto os que tocavam vão para o fim da fila.

FICHA TÉCNICA

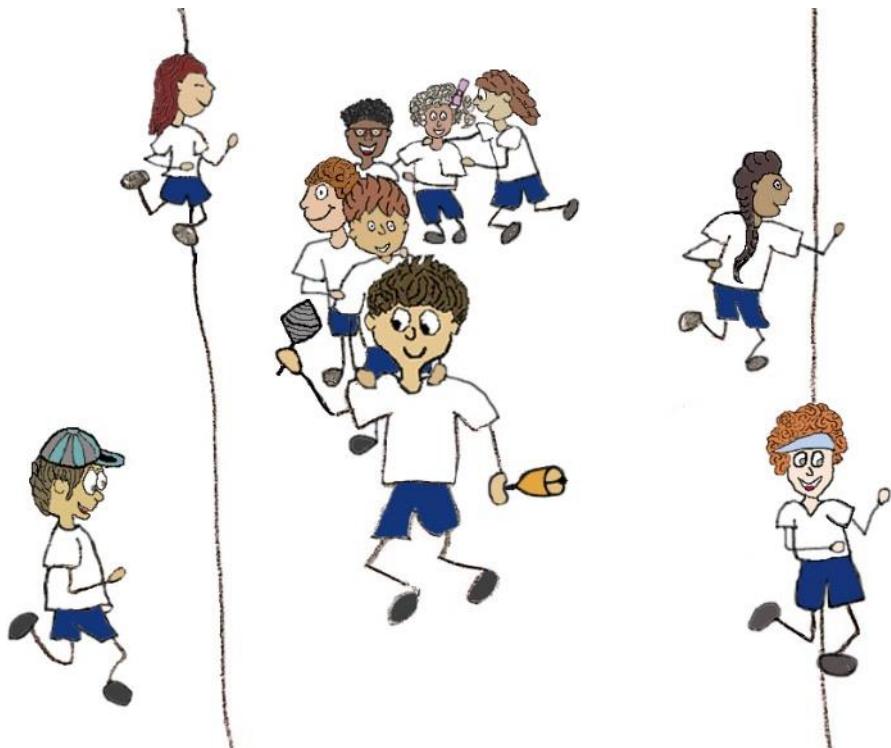
Conceitos: Pulso e divisão

Recursos: Placas de E.V.A., um tambor e um par de clavas.

Número de participantes: Pode fazer com a turma toda, mas sempre em pares.

Outras possibilidades: O tambor pode ser substituído por um garrafão de água mineral vazio; as clavas (pauzinhos) são feitas com cabo de vassoura, serrado em dois pedaços (de 15 ou 20 centímetros), e bem lixados para não machucar as crianças com farpas.

9 – Pique folclórico



Esse jogo foi elaborado coletivamente pelo pesquisador e alunos-professores de Educação Musical em um minicurso, no qual algumas dessas propostas foram apresentadas. Ele é inspirado em um jogo de rua conhecido em alguns bairros da cidade do Rio de Janeiro como “pique baleia”, no qual as crianças alternam os lados da rua e trocam de calçadas, enquanto outra criança fica no meio da rua, tentando pegar aqueles que atravessam para a outra calçada.

Em nosso jogo adaptado, trabalharemos a distinção entre dois timbres de instrumentos percussivos. Metade da turma se posiciona em um lado da sala, atrás de uma linha demarcada com fita crepe adesiva. A outra metade, do outro lado. Um aluno fica no meio com dois

instrumentos que ele consiga tocar com cada uma das mãos, sem precisar trocar (um ganzá e um sininho, por exemplo). Um instrumento representará o Saci. Se ele for tocado, os alunos deverão “atravessar a rua” pulando numa perna só. O outro instrumento representará o Curupira. Se ele for tocado, os colegas atravessam de um lado a outro, correndo de costas. Quem for pego pelo aluno com os instrumentos ficará com os dois instrumentos na mão, e o aluno que tocava anteriormente ficará atrás dele com as mãos em seus ombros, formando uma fila que representa o Boitatá. O jogo só acaba quando todos forem pegos e o Boitatá (a fila de alunos) estiver enorme.

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Timbre

Recursos: Caxixi e sininho

Número de participantes: Pode usar a turma toda, se a sala for grande ou se estiver jogando em uma quadra. Caso contrário, divida em dois grupos.

Variações: Também pode trabalhar o conceito de movimento melódico. Nesse caso, o professor toca uma flauta de êmbolo ou um teclado, fazendo *glissando* para emitir o movimento ascendente para o Saci, e o descendente para o Curupira.

Outras possibilidades: Para trabalhar movimento melódico, construa um “garrafone”, com garrafas de vidros iguais (oito seria ideal) e encha com água de forma a ter uma escala diatônica completa. Use uma vareta de metal ou uma colher para deslizar sobre as garrafas.

Se continuar no conceito de timbre, use instrumentos construídos com material reciclado.

10 – Piscininha de ar, água e óleo



O jogo é derivado da famosa brincadeira “Batatinha Frita, 1, 2, 3!”. O conteúdo musical implícito é a vivência corporal de andamentos, termo comumente confundido com ritmo. Ritmo é a proporção entre os valores de duração das notas musicais, enquanto andamento é a velocidade em que se executa uma música, trecho ou frase musical, que pode ir dos mais lentos, passando pelos moderados e chegar aos mais rápidos.

Para tanto, imaginamos uma piscina em três situações: vazia (ou cheia de ar), cheia de água e cheia de óleo. Nessa situação, um corpo se moveria com muita facilidade e rapidez na piscina com ar; teria um pouco mais de resistência na piscina com água e se moveria um pouco mais lento; e, muita resistência física na piscina com óleo, passando a se mover com muita dificuldade, bem lentamente. Vamos às regras.

Um líder fica numa extremidade da sala, enquanto um grupo entre quatro e oito crianças fica alinhado na outra. O ideal é haver uma distância grande entre as extremidades. Se a sala não permitir, talvez seja melhor brincar numa quadra ou pátio. O líder fica de costas. Ainda há a necessidade de mais uma pessoa, que pode ser o professor ou outra criança, para tocar um tambor. O líder aleatoriamente chama o andamento:

— Piscininha de ar! Então o tambor toca três batidas (como o 1, 2, 3... da brincadeira original) em andamento rápido. Os alunos terão que se deslocar em direção ao líder dando passos e fazendo movimentos com o corpo todo, simulando a piscina de ar. O líder vira-se de frente, os alunos param e fazem uma estátua sem se desequilibrar. Volta ao início quem não ficar parado ou não tiver caminhado conforme o andamento. Se o comando for “piscininha de água”, o tambor toca em andamento moderado; se for “piscininha de óleo”, o tambor toca muito lentamente. Os alunos caminham conforme a batida do tambor e, quando o líder se virar de frente para eles, param e fazem a estátua. Quem toca tem, nesse momento, a função de juiz e deve observar se o aluno caminhou dentro do andamento. Caso contrário, ele volta para a posição inicial. A brincadeira termina quando um aluno conseguir chegar ao líder e assumir seu posto para uma nova rodada com outras crianças.

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Andamento

Recursos: Tambor

Número de participantes: De quatro a oito por vez é o ideal.

Outras possibilidades: No lugar do tambor, use o garrafão de água mineral vazio.

11 – Pique silêncio

Enquanto o professor toca um instrumento, os jogadores andam no ritmo da música, e o pegador fica parado em outro canto da sala sem poder se mexer, nem pegar ninguém. Quando o instrumento parar de tocar, todos começam a correr e, então, o pegador sai de seu lugar e tenta pegar alguém. O jogo recomeça com o novo pegador parado, enquanto o instrumento volta a tocar e os outros jogadores voltam a caminhar pela sala no ritmo da música.

FICHA TÉCNICA

Conceitos: Som, silêncio, e movimentação no pulso rítmico.

Recursos: Qualquer instrumento, como piano, violão, ou outro melódico.

Número de participantes: Pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Outras possibilidades: Pode usar um aparelho de som e tocar trechos diferentes de músicas, direto de um tablet ou aparelho de MP3.

12 – Pique congela

Os jogadores ficam todos “congelados”, sem se mover, enquanto o tambor tocar sons fracos (suaves). No momento em que o tambor começar a tocar sons fortes, todos começam a correr do pegador. Quem for pego se torna o novo pegador. O tambor volta a tocar sons suaves e todos ficam congelados.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Intensidade

Recursos: Tambor

Número de participantes: Pode fazer com a turma toda se não for muito grande.

Variações: Também pode trabalhar altura. Os alunos ficam congelados no som grave e correm quando o som for agudo, por exemplo. Para isso, use um instrumento melódico.

Outras possibilidades:
Instrumentos não convencionais como garrafões, latas, “garrafones” etc.

13 – Pique parede

Uma das variações de piques apresentadas pelos alunos, parecida com o jogo anterior. Quando o professor tocar o som agudo, os jogadores encostam-se à parede e ficam “protegidos”. Quando o instrumento passar a tocar sons graves, os jogadores devem se desencostar da parede e correr do pegador. Aquele que for pego, será o novo pegador.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Altura

Recursos: Instrumento melódico.

Número de participantes: pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Variações: Também pode trabalhar qualquer outro parâmetro, bem como outros conceitos musicais. É só combinar os comandos para encostar-se à parede e para começar a correr.

Outras possibilidades: Use instrumentos não convencionais como “garrafões”, latas, garrafões etc.

14 – Seu mestre mandou

Este é um jogo simples de comandos de movimentos que variam com o timbre dos instrumentos que devem ser tocados fora da visão dos jogadores – atrás de uma cortina ou painel, por exemplo. Uma pessoa é o líder e vai tocando, um por um, cada instrumento. Todos devem obedecer aos comandos que foram estabelecidos, de acordo com o timbre do instrumento. Por exemplo:

- Chocalho: se sacudir
- Clavas: saltitar
- Tambor: pular bem alto
- Pandeiro: sambar

Quem confundir o timbre e errar o movimento é eliminado.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Timbre

Recursos: Instrumentos variados. No caso indicado, chocalho, par de clavas, tambor e pandeiro.

Número de participantes: Pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Outras possibilidades: Todos os instrumentos comerciais indicados podem ser substituídos por outros construídos com sucata ou reuso de material reciclável.

15 – Pulão, pulinho

Omestre fica de costas para o grupo e toca o tambor. Na outra extremidade da sala ficam quatro ou seis alunos. O mestre não pode saber a posição dos alunos (a ordem). Se for o caso, para garantir, ele pode ficar vendado.

Se ele der um toque forte no tambor, o jogador da vez dá um pulão para a frente, com os pés juntos. Se o som for fraco, ele dá um pulinho, indo em direção ao líder. Quem chegar primeiro e encostar as mãos no mestre se torna o novo tocador. Se a pessoa pular errado – pulão no som fraco, ou pulinho no som forte –, ela volta à linha inicial.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Intensidade

Recursos: Tambor

Número de participantes: De quatro a oito pessoas por vez é o ideal.

Variações: Também pode trabalhar com alturas. O grave, que é um som “baixo”, pode comandar o pulinho, e o agudo indicaria o pulão (mais alto).

Outras possibilidades: Use instrumentos não convencionais como “garrafões”, latas, garrafões etc.

16 – Pique abaixa

Enquanto uma pessoa toca no xilofone um som grave, todos ficam abaixados. O pegador fica de costas e não pode pegar ninguém. Quando o som tocado é agudo, todos se levantam, o pegador se vira e corre atrás de alguém. Se o som mudar para o grave, todos se abaixam, e ele não pode pegar ninguém. Se mudar de novo para o agudo, ele pega alguém e esse será o novo pegador.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Altura

Recursos: Xilofone, flauta ou outro instrumento melódico.

Número de participantes: Pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Variações: Também pode trabalhar qualquer outro parâmetro, bem como outros conceitos musicais. É só combinar os comandos para se abaixar ou levantar-se e começar a correr.

Outras possibilidades: Use instrumentos não convencionais como “garrafões”, latas, garrafões etc.

17 – Jogo das estátuas

Algum ficou tocando uma nota longa em um instrumento melódico, enquanto todos andam desordenadamente pela sala. Quando a pessoa parar de tocar o som longo, ela deve tocar um, dois ou três sons curtinhos.

Se forem três sons, serão formadas várias estátuas em trios; se forem dois sons, as estátuas serão em duplas; se for um único som, a estátua deverá ser individual.

Havendo competição, sai quem sobrou (no caso de duplas e trios), ou pode sair o grupo ou o indivíduo que se mexer. Do grupo dos que ficaram imóveis, pode-se escolher a estátua mais criativa.

FICHA TÉCNICA

Conceito: Duração e percepção sonora

Recursos: Teclado, escaleta, flauta ou outro instrumento melódico.

Número de participantes: Pode fazer com a turma toda, se não for muito grande.

Outras possibilidades:
Trabalhando com duração, dá para usar um apito.

NOTAS FINAIS

Temos clareza de que o lúdico não se manifesta somente nos jogos corporais aqui propostos. Muitas atividades realizadas em sala, que utilizam desenhos, folhas de exercícios ou jogos com cartões e tabuleiros podem estar carregadas de ludicidade. No entanto, o trabalho da pesquisa geradora deste produto foi exclusivamente focado nas atividades que envolvem o corpo, pois nos respaldamos na ideia dalcroziana de que ao aprender primeiramente com o corpo, com os movimentos musculares, ativamos o cérebro e o deixamos em estado de prontidão para uma aprendizagem mais significativa.

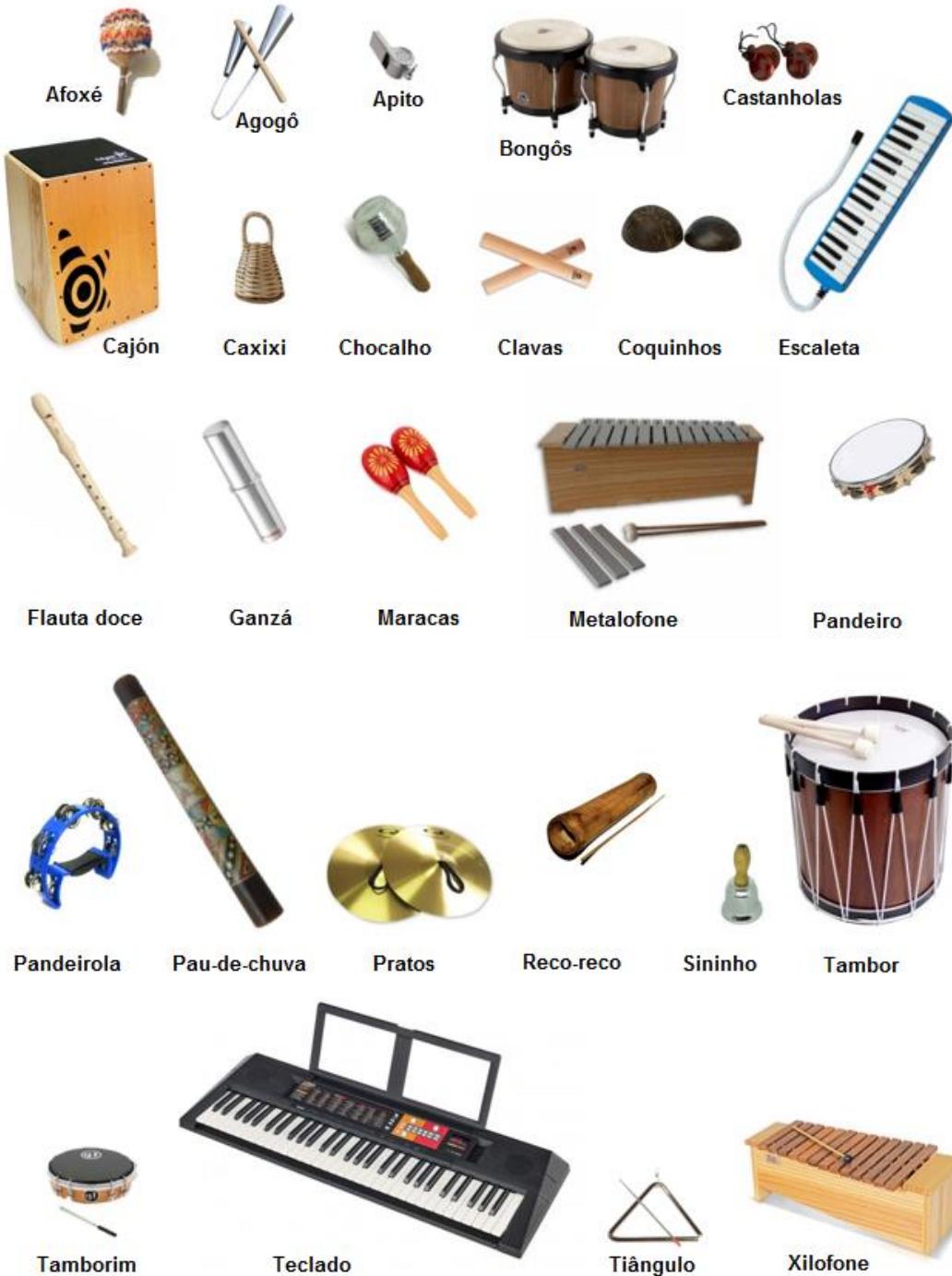
Esperamos que esse Caderno de Atividades possa contribuir para que outros professores de Educação Musical, interessados em metodologias mais atrativas, mas também preocupados com a qualidade da aprendizagem de seus alunos, encontrem aqui um passo inicial na jornada de pesquisa e produção de estudos sobre o ensino e aprendizagem musicais, bem como para a criação de ferramentas pedagógicas que auxiliem seus pares no cotidiano escolar.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. P. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. 1^a ed. Tradução de Lígia Teopisto. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRITO. M. T. A. Música na educação infantil: propostas para a formação integral da criança. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- COLÉGIO PEDRO II. Projeto político pedagógico institucional: 2017/2020. Rio de Janeiro: CPII, 2018. Disponível em:
<http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2018/JUL/PPPI%20NOVO.pdf>. Acesso em: 7 fev. 2019.
- DALCROZE, Émile Jaques-. Rhythm, Music and Education. London: The Dalcroze Society, 1967.
- FREIRE, João Batista. O jogo: entre o riso e o choro. Campinas: Editores Associados, 2005.
- JOLY, Ilza Zenker Leme. Educação e educação musical: conhecimentos para compreender a criança e suas relações com a música. In: Liane Hentschke, Luciana Del Bem. (Org.). Ensino de música: propostas para pensar e agir em sala de aula. São Paulo: Moderna, 2003. p.113-126.
- KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: Tizuko M. Kishimoto. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996. p. 15-48.
- MIRANDA, Simão de. Prática pedagógica das séries iniciais: do fascínio do jogo à alegria do aprender. 187 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Distrito Federal. 2000.
- SWANWICK, Keith. Ensinando música musicalmente. Trad. Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo. Moderna, 2003.

APÊNDICE – Quadro de instrumentos musicais

Alguns dos instrumentos que podem ser usados nas propostas apresentadas:



Este caderno de atividades lúdicas é parte integrante da dissertação de mestrado intitulada “O ENSINO DE MÚSICA NA ESCOLA: o lúdico na promoção de uma aprendizagem significativa”, apresentada pelo Prof. Samuel de Andrade Gomes e orientada pelo Prof. Marco Antonio Santoro Salvador, dentro do programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica da PROPGPEC-CPII.

Texto composto em fonte Georgia, corpo 11;
Títulos e capitulares compostos em fonte Simply Rounded.