

JOGOS MUSICAIS DIGITAIS E INSTRUMENTOS MUSICAIS SIMULADORES: POSSIBILIDADES CRIATIVAS DO ATO DE ENSINAR MÚSICA NA ESCOLA

Acácia Angélica Monteiro¹

Maria Cristina Ribeiro de Jesus Mota²

Resumo: Este artigo é fruto de experiências musicais vividas com as séries do ensino fundamental II, no Colégio Villa Lobos, em Salvador/BA, e através dele é possível analisar as impressões e possibilidades criativas do ato de ensinar música na escola. Numa espécie de panorama que vai da importância do jogo, do lúdico, dos pilares da educação musical aos jogos musicais digitais, têm-se como produto final excelentes depoimentos de alunos, que no contato direto com o entrelaçamento das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC - ao ensino musical são musicalizados. O sucesso desse empreendimento se dá através do uso dos jogos musicais digitais – ferramentas potencializadoras e facilitadoras aos sujeitos envolvidos no processo de musicalização – educador e alunos. A prática pedagógica aqui compartilhada fomenta as discussões sobre o ensino de Música e interessa especialmente a pedagogos, educadores musicais, mas está aberta a toda a comunidade acadêmica.

Palavras-Chave: Musicalização. Educação Musical. Jogos Musicais Digitais. Instrumentos musicais simuladores. TIC.

INTRODUÇÃO

A música, como disciplina, defendida pelo maestro brasileiro e educador musical, Heitor Villa-Lobos (1887-1959), volta a ser obrigatória nas grades curriculares de ensino para todas as escolas privadas e públicas do Brasil, a partir da lei nº 11.769, sancionada em 18 de agosto de 2008. “O objetivo não é formar músicos, mas desenvolver a criatividade, a sensibilidade e a integração

¹ Mestra em Gestão e Tecnologia aplicadas à Educação pela UNEB, Especialista em Arte e Educação pela Faculdade São Luís de França-SE, Licenciada em Língua Portuguesa e Artes pela UNISAM e Bacharel em Canto pela UFBA.

² Mestra em Gestão e Tecnologia aplicadas à Educação pela UNEB, Especialista em Arte e Educação pela Faculdade São Luís de França-SE, Licenciada em Letras pela UNEB e Bacharel em Canto pela UFBA.

dos alunos”, diz a professora Clélia Craveiro, conselheira da Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação - CNE.

Educação musical é o processo de aprendizagem que possibilita ao sujeito o acesso à música enquanto arte, linguagem e conhecimento. No contexto da escola regular, a educação musical busca dar ao sujeito da aprendizagem os requisitos para que compreenda o que se passa nos campos da expressão e do significado, quando ouve ou executa música.

No século XX, com o forte apelo do movimento nacionalista, a preocupação com o ato de ensinar música marcou uma forte tendência mundial. Surgiram diversos métodos e estratégias para a Educação Musical, sendo os principais: Dalcroze – na Suíça, que se fundamenta no ensino rítmico musical; Kodály na Hungria, com base no canto coral e vivência na música instrumental; Willems – na Bélgica, que propõe o preparo auditivo precedido ao ensino de um instrumento musical específico; e Heitor Villa Lobos – no Brasil, que se fundamenta no canto orfeônico.

Atualmente, os educadores musicais amparam-se tanto nas resoluções e discussões da *International Society for Musical Educatio* - ISME, como nas da Associação Brasileira de Educação Musical - ABEM, entidade referência em pesquisa na área de educação musical no Brasil.

O crescimento da psicologia interfere na pedagogia de maneira constante, ao investigar caminhos inovadores e se amplia em direção a uma nova maneira de educar, analisa Bonfim (2012, p. 82). É nesse contexto que surgem diversas reflexões e propostas sobre a educação musical, sendo uma delas as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC - em função da aprendizagem musical.

O JOGO

Consideramos importante, antes de tratar sobre os jogos musicais digitais, abordar o jogo, sua importância, sua relação com o lúdico. Os estudos feitos sobre ele dão ferramenta e suporte para ampliação de seu uso na era em que as crianças dominam tranquilamente a linguagem digital.

Em várias línguas, a compreensão de jogo é jogar, é brincar, ambas equivalentes. O rigor ou critério ao utilizar o jogo como parte integrante do processo de educação precisa respeitar os parâmetros que reforçam a sua ideia original, o prazer, a ludicidade, ainda que através dele se exercite um conhecimento específico. Ou seja, ao aplicar o jogo apenas para atingir objetivos pedagógicos, o professor incorre no erro de sufocar a liberdade criativa e imaginativa do prazer de jogar – o prazer, o brincar e o jogar estão intimamente ligados. O lúdico, que se origina da palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”, cumpre sua função como o principal motivador para o desenvolvimento da expressão musical em que a imitação, a percepção e a criatividade são importantes elementos desse processo.

A ideia de que é possível educar e brincar ainda encontra resistência no ambiente escolar, e a Música em si traz a marca do lúdico, então é preciso perceber que aqui se delineia a necessária versatilidade do educador. Por perceber isto, consideramos rapidamente algumas questões: primeiro, a educação caminha em companhia da seriedade. Fortuna (2000), ao falar de suas leituras sobre o jogo, diz: “[...] a expressão seriedade é uma tentativa de exprimir o não-jogo, embora o jogo possa incluir seriedade.”⁴ Segundo, desde que o conceito – educação (Paideia) – cristalizou-se como ideal educativo na Grécia clássica, a palavra usada para designar o ato de levar o menino à escola ganhou a dimensão da nossa compreensão sobre a palavra cultura. Desta forma, a Paideia envolve tradição, costumes, literatura, civilização, etc., diz respeito também ao processo educativo que vai além dos anos escolares, ou seja, tornou-se formal, rígida. Ver a educação evoluir a este ponto de compromisso e responsabilidade com a completa formação do ser permite-nos entender porque é tão difícil ao educador inserir o jogo na prática pedagógica. Terceiro, é esse descasamento da leveza e liberdade prazerosa do jogo com a seriedade que se infiltrou na formação educativa do cidadão que afeta o educador ao escolher ou não o jogo.

As seguintes palavras de Fortuna soam como um tipo de constatação, mas, aliadas ao seu olhar, reiteram as considerações acima:

Muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a

admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; os educadores das demais séries de ensino promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar esta dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo (2010, p.3).

No prefácio do “*Homo ludens*”, Huizinga fala sobre uma convicção própria e crescente, a de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. A não-seriedade do jogo não fere o fato do jogo ser sério. Afinal, o jogo tem regras, tem objetivos internos, os jogadores se submetem a estes critérios, são estes aspectos que fazem o jogo interessante, ao ponto de os maus jogadores e os sabotadores serem denunciados com veemência. O mesmo autor diz:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (Huizinga, 2000, p.24).

OS JOGOS MUSICAIS DIGITAIS

Existe uma lacuna na produção e publicação de textos que tratam do assunto jogos musicais digitais, então, como inseri-los nos discursos pedagógicos? Além dos poucos textos, alguns se atém a uma certa preocupação de como os professores vão aplicar os jogos musicais digitais. Estas foram algumas das inquietações ao iniciar este artigo, construído a partir das reflexões aqui postas, cujo interesse maior é partilhar as vivências (aproximar as turmas do ensino fundamental II, que inevitavelmente passariam pela disciplina de Música na sua educação formal com uma prática de sala de aula leve, dinâmica e produtiva).

Desta forma, não se pretende preencher a referida lacuna com esta produção, mas será interessante se, de alguma forma, todo o registro feito aqui contribuir para o crescimento dessas discussões e análises no que se referem ao ensino de música associado ao uso das TIC.

A partir do registro das experiências musicais vivenciadas no Colégio Villa Lobos, uma das autoras buscou perceber e analisar como o sujeito da aprendizagem acolhe o ensino musical: leituras de partituras, aprendizagem da notação musical, a prática da percepção rítmica e melódica, desenvolvimento da composição musical, conhecimento de diversos gêneros musicais e aprendizagem de instrumentos musicais - melódicos, harmônicos e rítmicos.

Nas atividades práticas de música, percebemos que existe uma fácil assimilação, pelo aluno, na aprendizagem de uma música, cantada ou tocada intuitivamente num instrumento, ou mesmo num trabalho corporal com ritmos. O mesmo não acontece com as atividades “teóricas”, por exemplo, na aprendizagem da notação musical, que é de extrema importância para quem deseja executar uma música desconhecida no instrumento, pois exige um conhecimento básico de pulsação, marcação de compasso e até mesmo leitura rítmica e melódica, ou seja, leitura musical.

Com a finalidade de buscar aproximação do conteúdo musical com o ambiente e realidade do sujeito da aprendizagem, desenvolvemos atividades de musicalização através dos jogos musicais digitais tendo como principal meta o investimento na formação musical dos alunos. Alguns fatores contribuíram para a escolha desta metodologia e instrumentos. São eles, a aplicabilidade, a praticidade no uso, a atratividade, a acessibilidade, a fusão de elementos imprescindíveis ao ensino musical, que dizem respeito ao ritmo, ao reconhecimento dos sons das notas e das figuras que a eles se associam, dentre outros.

Com o desenvolvimento digital, as mídias tornam-se mais flexíveis, multifuncionais e acessíveis, ou seja, elas perderam o caráter estático e de monopólio, como o controle dos pais, e passaram a permitir o uso individual e o controle ilimitado (Souza, 2009, p. 9).

Os jogos vêm se construindo em uma nova mídia que seduz e atrai crianças, jovem e cada vez mais adultos que interagem neste ambiente midiático, através da internet, dos blogs, chats, comunidades virtuais, jogos digitais entre outros (Alves, 2010, p. 117).

A escolha dos jogos musicais digitais ainda agrega elementos como os que menciona Bréscia (2003): o ensino musical deve considerar as fantasias, os sentimentos, e os valores, como também as habilidades cognitivas, a pesquisa,

a descoberta, a criação, a reflexão, levando o aluno a “sentir” (absorver), “interiorizar” (pensar), e por último “fazer” (comunicar), através dos conteúdos que se pretende atingir.

Gonçalves (2010) reflete a partir do filme *Mudança de Habito 2: mais loucuras no convento*, de 1993, sobre a tomada de decisões referentes a procedimentos (atividades, estratégias) de ensino de música no ambiente pedagógico-musical escolar.

A partir do momento que Deloris (professora de música) começa a fazer música com os recursos, habilidades e interesses musicais que a turma possuía, a aula de música passa a ter um significado e um envolvimento muito maior por parte dos alunos. Significado associado ao uso de um repertório dominado por eles, que possibilitasse que viessem à tona as habilidades rítmicas e vocais de cada aluno, permitindo, inclusive, a improvisação (Gonçalves, 2010, p. 181).

O educador musical deve avaliar quais dos jogos musicais digitais se adequam aos conteúdos de música trabalhados com os alunos e de que maneira serão abordados. Trata-se do mesmo critério utilizado ao inserir o jogo em sala, de acordo com as reflexões de Fortuna, citada anteriormente, e isto procuramos fazer.

Em relação à educação musical, as TIC atuam como uma ferramenta facilitadora e enriquecedora no processo de aprendizagem, auxiliando-o, disponibilizando para a sociedade inovadoras formas de ensino, ou ainda, aprimorando métodos tradicionais através de novos recursos.

O desenvolvimento das TIC auxilia na aprendizagem musical. Simuladores de instrumentos musicais, softwares de jogos musicais digitais e jogos musicais digitais disponíveis na rede permitem a realização de criações e arranjos coletivos, ampliam as possibilidades de se fazer, divulgar, apreciar, ensinar e aprender música. Estes recursos podem incorporar-se ao ensino musical na escola, possibilitando práticas inovadoras de educação musical.

Os jogos musicais digitais e os instrumentos musicais simuladores têm como proposta auxiliar o ensino de música na escola, exercitando a memória do sujeito, auxiliando-o na aprendizagem dos conceitos básicos da estruturação e

notação musical. O aluno examina, interpreta e memoriza (simultaneamente, a memória auditiva e visual) correlacionando os sinais musicais ao seu significado, nome, valor e ao som característico (timbre) emitido nos trechos musicais.

Inúmeros jogos musicais digitais são disponibilizados na rede, gratuitamente, dentre estes, três estão aqui listados com respectivas e breves descrições de aplicação e foram selecionados para esta seção pela acessibilidade e fácil comunicação: o “Jogo de Tiros de Notas Musicais Com Um Piano e Uma Clave de Sol” (ver figura 1), “Jogo de Composição Musical” (ver figura 2), “Teclado Virtual” (ver figura 3) – que é um piano simulador - dentre outros. Existem também alguns softwares de jogos musicais digitais que são vendidos, acompanhados de um manual didático, como um apoio ao ensino da notação musical, tal o Kit “Jogos Musicais” – Notas Espaciais, Memória Musical, Show Musical e Sequência Rítmica – disponíveis para compra na rede.

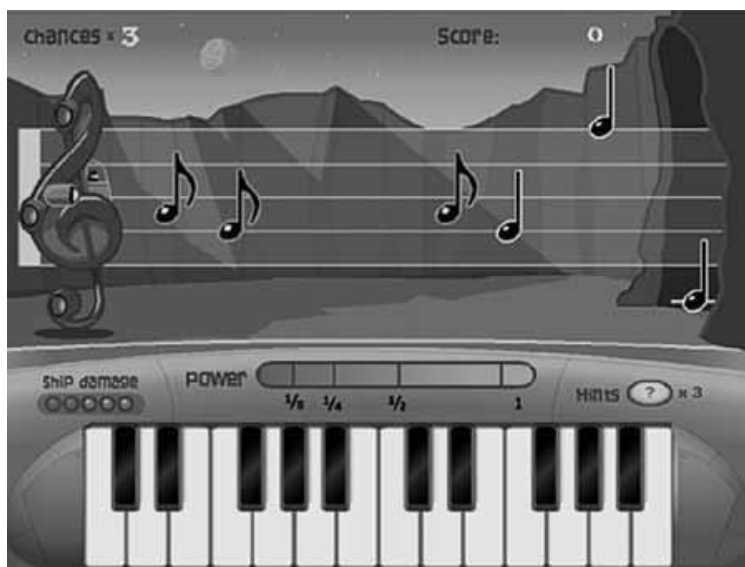


Figura 1: *Print* do Jogo de Tiros de notas musicais com um piano e uma clave de sol

Em contato com o jogo (ver figura 1), no laboratório de informática, o aluno assimila conceitos, desenvolve a habilidade à leitura musical (identificação visual da nota na pauta, da figura de som e sua duração) e à percepção sonora (altura do som), a partir dos conceitos trabalhados anteriormente na sala de música, como a grafia das notas musicais na pauta na clave do sol, as figuras dos sons e respectivas pausas (dentro das 4 primeiras etapas da divisão proporcional de

valores), a duração das mesmas no compasso 4/4 e a disposição das notas no teclado (respeitando a sequência didática à exposição destes conteúdos).

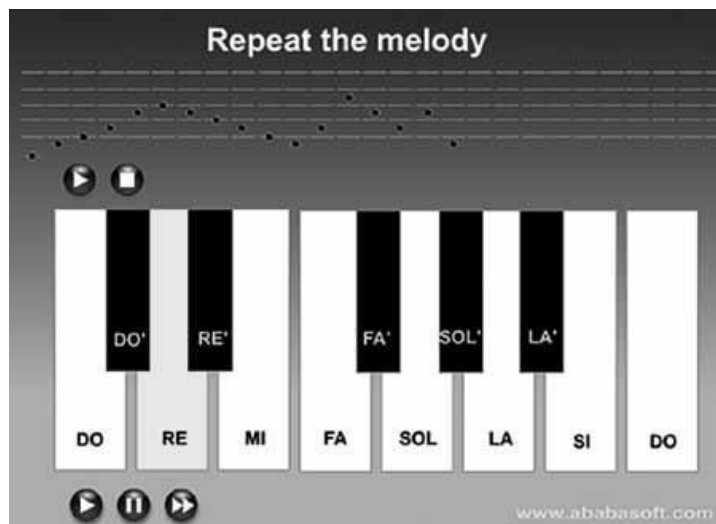


Figura 2: Print do Jogo de Composição Musical

Nesta modalidade, com um simulador de piano (ver figura 2), o aluno cria melodias utilizando o mouse que aciona do teclado musical, a nota correspondente à tecla soa e é simultaneamente escrita no pentagrama e gravada para uma audição posterior. A sequência destas notas forma a melodia que é a sua composição musical.



Figura 3: Print do Teclado Virtual – Piano Simulador

Com este simulador de piano (ver figura 3), o aluno executa melodias lendo partituras ou “tocando de ouvido”, que é tocar uma música que já se ouviu sem qualquer contato prévio com a partitura, desenvolvendo a intuição e habilidade musical. A partir do simulador virtual, o aluno terá facilidades em lidar com o instrumento físico, a saber, a escaleta, o piano, o sintetizador, a sanfona, e outros.

Ao passo que as atividades foram desenvolvidas, os depoimentos dos alunos foram registrados e arquivados. Estes registros validaram os bons resultados e nortearam os necessários ajustes quanto à aplicação dos jogos musicais digitais no laboratório de informática.

Seguem alguns dos depoimentos colhidos de alunos do 1º semestre de 2013 a 2014, no Colégio Villa Lobos, em Salvador/BA, que validaram o entrelaçamento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) com o Ensino Musical.

Que legal! Aprender música é muito bom e jogando é melhor ainda!
(aluno – 6º. Ano do ensino fundamental II)

Amei esse Piano Virtual, posso treinar as músicas em casa e não preciso comprar um piano, que é muito caro. Já aprendi a tocar várias músicas na sala de aula e estou tirando de ouvidos outras músicas também. Estou até pensando em entrar em uma escola de música.
(aluna – 7º ano do ensino fundamental II)

Antes eu não gostava muito de aula de música: teoria, notas, pentagramas, partituras, essas coisas, mas agora com esses games as aulas estão super divertidas. Até jogo esses games em casa. (aluno – 8º ano do ensino fundamental II)

Estudo violão em um conservatório de música, mas sempre tive dificuldade de aprender as notas musicais na pauta. Demoro muito com a leitura, sabe? Quando o professor toca para mostrar a música, acabo memorizando a melodia e toco. Mas com esse joguinho de tiro nas notas musicais acabei desenvolvendo rapidez na leitura. É incrível! Como o jogo me ajudou. (aluno – 9º ano do ensino fundamental II)

O Ensino Musical contemporâneo coloca o sujeito no centro do debate e das ações, diz Ribas (2009). nessa perspectiva, os estudantes são percebidos como protagonistas de experiências musicais. Os jogos musicais digitais cumprem o papel de motivador ao ensino e aprendizagem da música: a musicalização, pois, possibilita a interação e envolvimento do sujeito com o conteúdo do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A musicalização é realizada através de atividades lúdicas objetivando o desenvolvimento das habilidades perceptivo-musicais: auditivo (rítmicas e melódicas), cognitivo, percepção espacial, memorização, concentração, sistema de ordenação sequencial e espacial, coordenação motora, expressividade, além de ajudar a fortalecer a relação afetiva entre as pessoas.

O acesso aos jogos digitais já faz parte do ambiente e do cotidiano de alunos e professores de qualquer escola, seja por meio de celular, computador ou *tablet*. Utilizar essa ferramenta como apoio no ensino musical, além da possibilidade de atrair o aluno para a construção de conhecimento e desenvolvimento das habilidades musicais, permite a socialização do mesmo e a construção de uma nova relação com a cultura. O ato de jogar em grupo oferece motivação de diálogo, troca de experiências, e o compartilhar da mesma preferência e gosto musical.

Sem a pretensão de encerrar a pesquisa, mas precisando pontuar a discussão, podemos dizer que os recursos usados para as aulas de música devem seguir critérios pedagógicos que cuidem dos princípios da educação; devem ter natureza lúdica, que priorizem o prazer e a liberdade criativa; que o entrelaçamento destas esferas é possível através das TIC aqui representadas nos jogos musicais digitais.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. **Jogos Digitais, Séries e Livros: possíveis cenários para a liberdade de autoria na web.**
- ALMEIDA, Nizan P.; BONETI, Lindomar W.; HETKOWSKI, Tânia M. (Orgs.). **Inclusão Sociodigital: Da teoria a Prática.** Curitiba, 2010. p. 117.
- BERNADINO, Juliana; COSTA, Cyntia; QUEEN, Mariana. **Música: Entenda porque a disciplina se tornou obrigatória na escola.** São Paulo: Revista Digital: Educar para crescer, Editora Abril, 2011. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/politica-publica/musica-escolas-432857.shtml>> Acesso em 16 jan. 2013.
- BOMFIM, Camila C. **A Música na Escola: Pensadores do início do século XX: breve panorama.** São Paulo: Allucci & Associados Comunicação, 2012. p. 82.
- BRÉSCIA, Vera Lucia Pessagno. **Educação Musical: bases psicológicas e ação preventiva.** Campinas, SP, Ed. Átomo, 2003
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000, p. 3. Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>, Acesso em 13 mar. 2014
- GONÇALVES, Lília N. **A aula de música na escola: reflexões a partir do filme Mudança de Hábito 2: mais loucuras no convento.** SOUZA, Jusamara (Org.). Aprender e Ensinar Música no Cotidiano. Porto Alegre, 2009. p. 181.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens** 4ªed.(reimpressão) São Paulo: Perspectiva, 2000, p.24. (ed. orig. 1938)
- Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf> Acesso em 14 mar. 2014
- RIBAS, Maria G. **Coeducação musical entre gerações.** Porto Alegre, Sulina, 2009. p.9-46
- SOUZA, Jusamara (Org.). **Aprender e Ensinar Música no Cotidiano.** Porto Alegre, 2009. p. 146.
- _____. **Aprender e Ensinar Música no Cotidiano.** Porto Alegre, 2009. p. 9.

LINK DE ACESSO AOS JOGOS

Jogo de Tiros de Notas Musicais Com Um Piano e Uma Clave de Sol. Disponível em: <<http://www.groovygaming.com/pt/piano/jogo-de-tiros-de-notas-musicais-com-um-piano-e-uma-clave-de-sol.html>> Acesso em: 15 de mar. de 2014.

Jogo de Composição Musical. Disponível em: <<http://www.groovygaming.com/pt/piano/jogo-de-composicao-musical.html>> Acesso em: 15 de mar. de 2014.

Jogo de Simulação de um Piano. Disponível em: <<http://www.groovygaming.com/pt/piano/jogo-de-simulacao-com-um-piano.html>> Acesso em: 15 de mar. de 2014.

Teclado Virtual – Piano Simulador. Disponível em: <http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/music/piano/> Acesso em: 15 de mar. de 2014