

MANUAL DE BRINCADEIRAS: UMA RELEITURA PARA A APLICAÇÃO NAS AULAS DE MÚSICA

Autora: ANA LIA DELLA TORRE ana-lia28@hotmail.com (19- 97783715)
Orientadora: Prof^a Dra. ADRIANA N. A. MENDES aamend65@iar.unicamp.br
Local: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS – UNICAMP
Agência de fomento: PIBIC/CNPQ

Palavras-Chave: jogos, material didático, educação musical

Resumo: O trabalho teve como objetivo a adaptação de brincadeiras tradicionais brasileiras a conteúdos musicais, a fim de serem usados nas aulas de música por professores de música e professores não músicos. Foram realizadas leituras sobre a relação entre jogo e aprendizagem a partir de Piaget (1978), Huizinga (1996), Benjamim (1984), Bacelar (2009) e Alves (2003). As brincadeiras foram retiradas de um material didático confeccionado pela Secretaria do Estado de São Paulo – “Manual de Brincadeiras”. Depois de adaptadas, algumas brincadeiras foram aplicadas em duas situações de sala de aula: em um curso de extensão de musicalização infantil na Unicamp (Extecamp), com crianças entre 7 e 9 anos, e em uma escola privada de educação infantil, com crianças entre 3 e 5 anos.

Resultados: A adaptação dos jogos retirados do “Manual de Brincadeiras” foi feita tomando como referência os parâmetros básicos do som: altura, duração, timbre e intensidade. Além disso, em cada atividade foi proposta uma indicação para os professores sobre o conteúdo musical e seu referencial teórico.

A aplicação das atividades em dois contextos diferentes possibilitou uma observação mais ampla de seus resultados. No curso de musicalização (7 a 9 anos) as aulas eram opcionais, muitos alunos já tinham prévio conhecimento em música, eram muito dispostos a realizar as atividades e tinham facilidade no aprendizado. Pode-se observar que as atividades aplicadas com este grupo contribuíram para a vivência e aprendizagem de conteúdos específicos de música.

Na escola regular (3 a 5 anos) as aulas de música não eram opcionais, existia a necessidade de conquistar estes alunos para realizar as atividades. Por isso, algumas atividades sofreram mudanças, como, por exemplo, a cabra-cega, que foi realizada em roda e não em movimentação, tal como sugere a atividade original. Neste grupo, observou-se que as atividades contribuíram para estimular e desenvolver habilidades musicais das crianças.

Conclusão: Segundo os autores estudados, o jogo constitui uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo da criança, visto que o elemento lúdico, presente no jogo, leva a criança a ter experiências agradáveis e, conseqüentemente, sente-se bem em realizar alguma tarefa.

Neste estudo, observou-se que as crianças se identificaram com as brincadeiras e se divertiram com elas, tornando as aulas mais prazerosas.

Além disso, através da aplicação das atividades observou-se que as brincadeiras se mostraram eficientes tanto para estimular como para iniciar conteúdos musicais, de acordo com as possibilidades de cada grupo.



Metodologia: Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre jogos e aprendizagem. A seguir, foi feita a adaptação do material didático retirado do “Manual de Brincadeiras”. Finalmente, foram aplicadas nos dois contextos de aulas, algumas atividades: vivo ou morto, amarelinha musical, cabra-cega e parlendas.

Referências:

- ALVES, Alvaro Marcel Palomo. *A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica*. UDESCO. v. 4, n. 1, 2003.
- BACELAR, Vera Lúcia E. A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil: as contribuições de Jean Piaget e André Lapierre podem nos ajudar na compreensão dessa fenomenologia? *Ludicidade no cotidiano escolar*. Salvador, v. 1, n. 1, set 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. 1996, 4 ed.
- PIAGET, Jean. (1946). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar. 1978.
- SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO, SME /DOT. *São Paulo é uma escola: Manual de brincadeiras*. São Paulo, 2006.