

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA MUSICALIZAÇÃO DE CRIANÇAS

Marcus J. Vieira
marcus.musico@bol.com.br
Fábio P. Furlanete
ffurlanete@nics.unicamp.br
Universidade Estadual de Londrina

Resumo

Este artigo traz os primeiros resultados de um trabalho de investigação metodológica que está sendo desenvolvido na Universidade Estadual de Londrina e que se propõe a tratar de questões relativas a metodologias de educação musical na escola regular com crianças de 11 a 12 anos, utilizando como ferramenta principal os jogos eletrônicos.

Baseado em teorias construtivistas, o grupo de pesquisa trás para a sala de aula jogos musicais com o intuito de estimular o interesse pelo conhecimento musical, modificar a escuta e desenvolver habilidades e competências musicais nos alunos. As discussões estéticas e conceituais da história recente da música serão trazidas para a sala de aula e terão importante papel neste desenvolvimento.

O próprio grupo irá desenvolver os jogos que serão utilizados em uma proposta de estágio que acontecerá na cidade de Londrina. Pretendemos com este trabalho experimentar e contribuir com uma possibilidade na área de educação musical.

Palavras-chave: Educação musical, jogos, música contemporânea.

Abstract

This article brings the first results of a work of methodological investigation that is being developed in the Londrina State University and that reach to treat questions relatives to musical education methodologies in the regular school with children of 11 to 12 years old, using eletronic games as the major tool.

Based on constructives theories, the research group brings to the classroom musical games with the intention of stimulate the musical knowledge insterest, modify the listening and develop musical habilities and competences in the students. The esthetics and conceptual discussions of the recent music history will be brought to the classroom and will have an important role in this development.

The research group itself will develop the games that will be used in one probation propose that will be realised in Londrina. We pretend with this work to experiment and to contribute with one possibility in musical education.

Apresentação

Este trabalho está inserido no Grupo de pesquisa “Musicalização e jogos em rede” que está sendo realizado na Universidade Estadual de Londrina (UEL) em parceria com a Unicamp e investiga a possibilidade da inserção de jogos eletrônicos no processo de educação musical de crianças de 11 a 12 anos.

Formado por alunos do ultimo ano do curso de Licenciatura em Música e por dois professores coordenadores do mesmo curso, este grupo de pesquisa terá como campo de experimentação a Escola Antonio Moraes de Barros na cidade de Londrina. Aulas ministradas pelos alunos-estagiários subsidiarão esta pesquisa.

Introdução

A Educação Musical no Brasil tem avançado muito nas discussões metodológicas, nas propostas de atividades, de “novos” conteúdos e reflexões trazidas para a sala de aula. A própria Lei de Diretrizes e Bases (LDB) de 1996 insere, na educação musical nas escolas, conceitos e reflexões da história recente da música.

Educadores das linhas de Koellreuter, Schafer, e Paynter, entre outros, trouxeram para a sala de aula novas experimentações, discussões, manipulações do material sonoro, acompanhando as discussões da música contemporânea.

No entanto, percebemos ainda alguma “defasagem” no que se refere à exploração e manipulação dos meios eletroacústicos de produção sonora, tão presentes na música contemporânea.

Entendemos que estes processos podem trazer vivências próprias deste suporte e possibilitam uma abordagem de fenômenos sonoros que não se consegue com meios de produção sonora “acústicos”. Novas experiências e novas aproximações do material sonoro são possibilitadas por meio de computadores e aparelhos eletrônicos de síntese, gravação,

edição e reprodução. Representações gráficas conseguidas através de análises espectrais, por exemplo, podem modificar, de forma única, a escuta dos alunos.

Do problema metodológico

Nos vemos então com um novo problema: como inserir as discussões da música electroacústica aos conteúdos de um processo de musicalização?

Já há algum tempo as escolas (tanto particulares como públicas) de ensino fundamental e médio, têm começado a se equipar com computadores ligados em rede. Assim, algumas linhas de pesquisa pedagógica têm explorado este novo recurso em sala de aula e têm obtido seus primeiros resultados mais significativos.

Encontramos então abertura e estrutura para começar a explorar novas experiências com nossos alunos. Nos deparamos então com dois novos problemas: como abordar algo tão distante do cotidiano dos alunos sem causar desinteresse e qual a melhor forma de utilizar as várias possibilidades que um computador nos permite?

Das teorias adotadas

Ao adotarmos a fundamentação teórica das teorias cognitivistas, incorporamos em nosso trabalho a idéia de que o conhecimento se dá por etapas e é construído pelo indivíduo. Assim, neste projeto a educação musical das crianças se dará de forma gradativa e partindo das experiências e estereótipos trazidos por elas. Os conceitos serão abordados de forma que as próprias crianças sugiram o vocabulário que será utilizado para as experimentações. Trabalharemos inicialmente com “convenções internas” que posteriormente poderão ser comparadas com outras convenções de outros contextos.

Um plano de aulas anual foi desenvolvido para guiar este processo. Partiremos da percepção do todo onde trabalharemos conceitos como caráter, textura, escuta espacial, forma, gesto e articulação. Com o “refinamento” da escuta seguiremos para uma percepção mais “fina”, discutindo conceitos como altura, duração, intensidade, pulso, ritmo, timbre e sonoridade, inserindo então a possibilidade de um vocabulário mais sinestésico (Schaeffer). Após as discussões sobre terminologia, conceituação e convenções partiremos então para conteúdos mais ligados à vivência da improvisação (partindo de possibilidades mais restritas para uma improvisação menos restrita). Conceitos como improvisação idiomática e

improvisação livre serão discutidos e vivenciados pelos alunos de forma mais clara e consciente, neste momento. A notação musical e os grafismos assim como a construção de instrumentos, permearão todo o processo, porém, serão enfatizados e mais desenvolvidos na parte final do trabalho onde se pretende trabalhar mais os processos composicionais dos alunos. Pretendemos nesta fase que os alunos proponham composições musicais mais elaboradas e que façam interpretações de “partituras”. A construção de “instrumentos virtuais” (construídos através do acúmulo e separação de pequenas amostras de som, resultantes de manipulações dos alunos de processos interativos simples de síntese) e sua utilização nas composições trarão grande contribuição para a originalidade das peças.

É importante ressaltar que, embora tenhamos planejado de forma linear os conteúdos e as experiências com as crianças, a discussão de alguns conceitos poderá ser adiada ou adiantada caso seja percebida pelo professor esta necessidade (por parte dos alunos). Ao utilizarmos a “Teoria Espiral de Desenvolvimento Musical” de Keith Swanwick como referência, trabalharemos com um modelo de processo de aprendizagem proposto por ele. Este modelo, chamado por Swanwick de C.L.A.S.P. (conhecido no Brasil por T.E.C.L.A.), consiste em trabalhar os conteúdos de maneira vinculada, para justamente favorecer o desenvolvimento cognitivo de forma integral e não fragmentada. Nossa intenção é de que as fases não estejam dissociadas, mas sim, mantenham um vai-e-vem contínuo entre elas.

Sobre os jogos e a importância do brinquedo e do faz de conta na educação infantil segundo Vygotsky

O interesse pelo lúdico na infância e na adolescência pode ser facilmente percebido e tem sido incluído na metodologia das correntes educacionais mais recentes. Atualmente, com a crescente popularização de videogames, lan houses e fliperamas, podemos também notar o grande interesse de crianças e adolescentes por possibilidades de interação que esses “novos brinquedos” oferecem.

Os atuais jogos disponíveis no mercado estimulam e desenvolvem, nos jogadores, habilidades de coordenação fina, lógica, estratégia e até mesmo coordenação grossa (se pensarmos nos simuladores de corrida, futebol e máquinas de dança). As possibilidades de interação com esses jogos têm aumentado e o público tem se adaptado rapidamente às novas “exigências” dos novos controles. Numa perspectiva construtivista, os jogos eletrônicos proporcionam uma situação ideal. O jogador é constantemente estimulado por peque-

nas vitórias durante o jogo, e vai desenvolvendo a coordenação e o raciocínio lógico necessário para superar pequenos desafios.

Ao trabalharmos com a idéia do brinquedo na educação, nos deparamos com as teorias de Vygostky. Segundo ele, a criança utiliza brinquedos em suas brincadeiras de faz-de-conta e se “insere” em contextos onde ela não poderia se inserir e fantasia sobre quem ela é. Segundo Vygotsky a criança tem a capacidade de, por imitação, demonstrar comportamentos que estão além de seu desenvolvimento cognitivo. Ao simular um ambiente diferente do seu habitual, a criança “vivencia” novas experiências e pode aprender com isso.

Como orientação para o desenvolvimento dos jogos que serão propostos, podemos buscar em Vygostsky suas teorias sobre o desenvolvimento proximal. O conhecimento a ser construído deve estar além do que a criança já conhece, mas deve estar próximo o suficiente para que ela possa articular suas “ferramentas” para criar, ou recriar seus modelos mentais. Assim, os pequenos desafios dos jogos devem ser possíveis de serem superados, mas não facilmente. O desafio tem papel fundamental no interesse das crianças pelos jogos.

Das possibilidades do suporte e implementação

Utilizaremos em nosso projeto computadores ligados em rede. Esta estrutura nos dará a possibilidade de propor jogos onde mais de um aluno jogue e aprenda. Os jogos e as interfaces estão sendo pensados de forma a propor desafios para os alunos com meios de interação inicialmente mais limitados nas possibilidades de manipulação e essas ferramentas ficarão mais complexas durante o ano, dando maior autonomia e controle progressivamente aos alunos. Não utilizaremos necessariamente processos complexos de síntese já que nosso foco é o da musicalização e não o de formar compositores que trabalhem com síntese.

O próprio grupo de pesquisa é que irá desenvolver os jogos e programá-los. Para isso, paralelo ao trabalho de pesquisa em educação já está sendo feito o trabalho de pesquisa de linguagens de programação que possam ser utilizadas para suprir as demandas das aulas.

Estado atual da pesquisa

No atual momento, nos encontramos em nossos primeiros contatos com a escola da rede pública de Londrina onde conseguimos estrutura física e alunos para dar as aulas e

experimentar os jogos. Os primeiros jogos já começaram a serem desenvolvidos assim como os primeiros planos de aula.

As aulas serão semanais, com duração de cinquenta minutos e começam no mês de maio, terminando no final de novembro com férias no mês de julho. A princípio, a turma será formada por dez alunos que manipularão cinco computadores ligados em rede. O trabalho de pesquisa deve continuar após o término das aulas.

Referências bibliográficas

- PIAGET, Jean. Aprendizagem e Conhecimento. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1979.
- SEABRA, Carlos, O computador na criação de ambientes interativos de aprendizagem. Em Aberto, Brasília, ano 12 n. 57, jan/mar, 1993.
- SCHAEFFER, Pierre. Traité des Objects Musicaux [Nouvelle Édition]. Paris: Éditions du Seuil, 1966.
- SWANWICK, Keith. Musical Knowledge: Intuition, Analysis and Music Education. Routledge. 1994.
- VIEIRA, Luciana S. Uso da informática na criação de ambientes integrados de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/242.html>>. Acesso em: 03/10/2004.
- VYGOTSKY, L. S., A formação social da mente: São Paulo, Martins Fontes, 1988.