



Manuais Tocá Rufar

PARTILHAR A MÚSICA

JOGO & PERCURSO FORMAL



MANUAIS TOCÁ RUFAR

PARTILHAR A MÚSICA

JOGO & PERCURSO FORMAL

(abordagens complementares)





Dezembro 2009
Edições Tocá Rufar®
Paio Pires, Seixal

Ao Bombo

ÍNDICE

Introdução – As Intenções Primeiras	13
A Música Enquanto Jogo	17
Jogos	33
A Música Enquanto Percurso Formal	38

PREFÁCIO

Antes dos Manuais Tocá Rufar

No Tocá Rufar o meio de ensino da música de percussão reflecte o percurso de atrevimento, invenção e pesquisa de um conjunto de músicos profissionais movidos por uma grande vontade de partilha de conhecimentos e valores. Contudo, no início, nenhum deles possuía formação ou experiência de âmbito pedagógico.

Assim, a instrução principiou sendo assaz intuitiva, bebendo directamente na experiência de vida destes músicos e nas primeiras relações que foram estabelecendo com os formandos e os contextos onde intervinham. Esta contingência marcou decisivamente o que é hoje o ensino da música no Tocá Rufar, enquanto atitude e processo, quer ao nível da formação artística quer da formação de indivíduos.

Os textos que se apresenta em seguida resultam de uma compilação feita nos primeiros anos do projecto, entre 1998 e 2004, para ir ao encontro das inseguranças e inquietações dos formadores, inerentes ao trabalho no terreno. A informação foi, na altura, posta num formato pronto a usar, sem as preocupações próprias de um compêndio académico e perdeu-se, assim, o rasto dos autores e das obras consultadas, pelo que falta aqui o registo bibliográfico.

O Tocá Rufar gostaria, contudo, de agradecer a todos os implicados no pensamento e na redacção destes textos, e dizer-lhes o quão importantes foram na construção da cultura organizacional e no método de ensino próprios deste projecto de percussão.

Obrigado!





INTRODUÇÃO

AS INTENÇÕES PRIMEIRAS

Ainda antes de ser um método experimentado e sólido, o ensino da percussão tradicional Portuguesa idealizado pelos fundadores do Tocá Rufar regia-se por um conjunto de princípios e vontades que permanecem actuais no projecto, passados mais de uma dezena de anos. Pelo seu valor documental, mas também pela sua pertinência, julgamos fundamental contemplá-los neste caderno, à laia de introdução. A relação dialéctica que se estabeleceu entre estes mesmos princípios e vontades e os textos *A Música Enquanto Jogo* e *A Música Enquanto Percurso Formal* foi, decisivamente, a génese do que é o hoje método Tocá Rufar. Aqui ficam as ideias formuladas na altura.



O projecto

A formação artística no Tocá Rufar é gratuita. Tem como principal objectivo criar, desenvolver e estimular nas crianças e jovens o gosto pela música não só através da prática instrumental regular, mas também por meio de jogos, dramatizações, actividades ao ar livre, visualização de vídeos, entre outras, salvaguardando o cariz musical das mesmas. A prática musical deve preceder a teoria.

Pretende-se, através dela, estimular em cada um o saber ser, o saber fazer e o saber saber de uma forma criativa, inovadora e próxima da sua cultura mãe, em particular da arte tradicional Portuguesa do Bombo e da linguagem musical e costumes associados a este instrumento. A vivência das crianças e jovens no seio do Tocá Rufar deve extravasar esse universo, ecoando na sua vida quotidiana e formando-as enquanto pessoas.

O monitor

Cabe ao monitor levar a criança ou jovem a ouvir, cantar, dançar e apreciar a actividade musical, utilizando estas ferramentas para potenciar os objectivos do Projecto.

O monitor é responsável por adaptar o método e os conteúdos da formação às idades e ao perfil das crianças com quem trabalha, bem como ao meio em que ensina.

O monitor não deve ser um agente passivo, mero transmissor de conhecimentos, mas sim empenhar-se no crescimento de cada um dos seus formandos, escutando-os e ajudando-os a ultrapassar as dificuldades, estabelecendo com eles uma relação de confiança e respeito mútuos.

Quando se trabalha com crianças, tem-se frequentemente o privilégio de assistir ao seu primeiro contacto com a expressão musical. O monitor não deve olhar para essa circunstância como uma complicação, mas sim tirar partido dela, tendo presente o facto de que muitas capacidades musicais só se encontram activas a partir dos 8-9 anos.

Percussão no seio da nossa cultura

Os instrumentos tradicionais Portugueses quer pela sua diversidade (bombos, adufes, caixas de rufo, timbalões,...), quer pela simplicidade dos ritmos são, muitas vezes, conhecidos das crianças, ainda que ignorem a sua origem. A actividade do Tocá Rufar é uma relevante fonte de cultura.

Os instrumentos

Para aprender os princípios básicos e fundamentais da música, não são indispensáveis instrumentos musicais complexos. Como primeira abordagem sobre ritmo, melodia, agógica e coordenação motora, é necessário que a criança conheça, explore e aprenda as capacidades e limitações naturais do seu próprio organismo para melhor se expressar musicalmente, obter melhores resultados na prática instrumental e conhecer outras formas de expressão. O corpo da criança é o seu primeiro instrumento.

**A MÚSICA
ENQUANTO JOGO**



Introdução

O objectivo deste capítulo é oferecer a docentes e animadores culturais um leque de jogos musicais e sonoros destinados a grupos de qualquer condição. A música e o som estão presentes nos jogos como um processo de aquisição no domínio da escuta, da concentração e da expressão. O jogo tem grande valor pedagógico, sendo umas das estratégias mais eficazes para o desenvolvimento emocional, cognitivo, motor, social e estético da criança.

A primeira parte deste capítulo contém a exposição dos objectivos visados pela prática destes jogos e fixa os aspectos de cada um deles.

A segunda parte propõe toda uma gama de actividades sonoras e musicais, classificadas em nove grupos distintos, precedidos de uma nota explicativa peculiar a cada um deles.

Os jogos propostos foram elaborados unicamente na perspectiva de um trabalho de grupo; tanto poderão ser conduzidos em apoio de uma acção pedagógica (jardins de infância, pré-escolar, 1º e 2º ciclos do Ensino Básico) como no âmbito de uma animação de carácter social ou cultural.

Não sendo requerida nenhuma aptidão técnica musical em particular, qualquer responsável pela vida de um grupo deve poder praticar estes jogos com a condição, evidentemente, que esteja convicto da importância dos mesmos na progressão pedagógica. Entretanto, a sua primeira preocupação será a de determinar a oportunidade das situações em que a música e o som ocuparão uma posição privilegiada.

Os jogos aqui apresentados, embora contribuam quer para a animação quer para a avaliação de uma prática musical, são, antes de mais, instrumentos do desenvolvimento individual e social dos membros de um grupo.

As deliberações que se seguem devem conduzir o leitor a apreender o impacto destas actividades na evolução da vida de um grupo. Com esse objectivo, serão fornecidos alguns detalhes esclarecedores acerca da importância:

- do modo como os jogos são introduzidos;
- da sua escolha em função das particularidades do grupo dinamizado.

O animador do jogo terá como primeira tarefa, com o auxílio destas indicações gerais, levar o grupo a tomar consciência da motivação que o incita a empenhar-se nesta ou naquela actividade. O "após jogo" deve, igualmente, fazer parte das preocupações que rodeiam a acção. Das observações feitas durante o desenrolar de um jogo (comportamento individual, relacionamento com os outros, empenhamento na acção), podem nascer algumas variantes, outras regras, inclusive novos jogos.

Os jogos coligidos na segunda parte devem permitir um "pôr em marcha" que conduza a algumas adaptações frequentemente mais eficazes por estarem mais de acordo com o perfil do grupo que actua.

Jogar com a música e os sons

Jogamos porquê?

Para dar uma pequena ideia do fundamento deste capítulo e do âmbito em que entendemos o termo "jogo", apresentamos, a este respeito, algumas ideias e comentários pessoais do jogo e do próprio factor de jogar.

A noção de jogo pode ser interpretada de diversas formas: falar do "Jogo fascinante de um pianista" é exprimir algo muito diferente do "Jogo da criança" ou do jogo que uma partida de pingue-pongue representa. Os jogos musicais e sonoros propostos neste caderno reportam-se à segunda categoria, a saber, ao jogo enquanto actividade, regulamentado por regras mais ou menos escritas e cujo desenrolar depende principalmente da aptidão dos participantes.

Em teoria, há dois aspectos relativos a estes tipos de jogos musicais: o aspecto superficial, visto do exterior, e o aspecto peculiar do jogo. Para as pessoas que apenas observam a faceta superficial, o jogo só se torna interessante a partir do momento em que suscita um evidente prazer.

Uma tal observação não permite a evidenciação de outros aspectos do jogo igualmente importantes. Considerando-o mais atentamente, ajuda-nos a perceber melhor a própria essência do jogo. Temos em consideração a experiência vivida pelos jogadores que pode descrever-se deste modo:

- Jogar é sair da rotina. Para os que se entregam inteiramente ao jogo, a realidade quotidiana deixa de existir, apagando-se na sua consciência no decorrer do jogo. É apenas após o jogo terminar que o sentido da realidade regressa.

- Jogar é reagir a uma determinada situação, nela nos empenhando totalmente. Os jogos possuem o poder de fascinar as pessoas e, como tal, de as incitar a agir até as absorver completamente. Nalguns casos extremos, o jogo torna-se uma verdadeira paixão. O jogo, mais do que qualquer outra actividade, motiva em absoluto.

- Jogar é também, ao mesmo tempo, pensar, sentir e agir. Ao longo da nossa vida, raramente somos levados a pensar, sentir e agir em simultâneo. É justamente esta combinação de faculdades intelectuais, emocionais e motoras que caracteriza o jogo. Em geral, para quem trabalha ou estuda, a solicitação feita ao seu processo de pensamento é bastante incompleta; agimos muitas vezes de uma forma inteiramente mecânica (sem participação real ao nível intelectual e emocional) e automática, ao longo das numerosas actividades levadas a cabo num dia de trabalho, quando, por exemplo, andamos de bicicleta, conduzimos um automóvel, fazemos a lida da casa, etc.

Os nossos sentimentos, inclusive, estão mais ou menos orientados ao longo de divertimentos passivos como ver televisão, ouvir música ou assistir a desafios desportivos, etc... Jogar difere de todos estes tipos de actividades, porque o jogo requer uma coordenação total de todas as nossas funções, conciliando o pensamento, as sensações, a acção e a interacção. É este aspecto peculiar que torna os jogos tão atraentes.

A música e os sons: fontes de jogo

Do que atrás foi enunciado, torna-se evidente que os jogos aqui seleccionados são previstos para fins essencialmente educativos e formativos. Deste modo, o jogo não é um fim em si, mas um meio de alcançar esse fim. Vejamos quais são os objectivos secundários ou múltiplos.

Pela utilização consciente da música e do som como origem do jogo, estamos em condições de dar a um grupo, de uma maneira informal, os meios para se familiarizar com um mínimo de elementos e material musical. Paralelamente, será dada oportunidade de ultrapassar toda a espécie de obstáculos, detectáveis ao mesmo tempo nos adultos e nas crianças, quando se trata de produzir música por si mesma (quantas vezes se ouve dizer: "eu não sou músico porque não sei tocar um instrumento").

Deste modo, são desnecessárias normas musicais que dividam o grupo entre os mais e os menos dotados; saber tocar um instrumento, no seu sentido restrito, não é já uma condição requerida. Trata-se de um verdadeiro "encontro" entre os membros de um grupo e a música nos seus variados aspectos: os instrumentos e as possibilidades que eles oferecem, os sons e as noções elementares que eles ocultam, indo do som agudo ao grave, forte ou suave, rápido e lento, etc. Quaisquer que sejam os jogos escolhidos, resultará desta aproximação musical uma certa familiarização e conhecimento do material sonoro. Por outra via, aí se juntará um processo de impregnação de sistemas musicais que, inconscientemente, serão assimilados pelos jogadores. Se, além disso, uma abertura do espírito para com a música puder ser cultivada desta forma, mantida pela motivação própria do jogo, possibilitará torná-lo ainda mais divertido para que cada um se aproxime da música.



Aí reside todo o interesse, porque, posto de parte o aspecto social, o jogo é o meio ideal de levar cada um a descobrir o prazer de fazer música, essencialmente por uma participação activa em formas variadas de expressão musical (como o canto e a dança) e, em certas pessoas estimulando a faculdade de ouvir. Não é senão através deste género de experiências que uma pessoa poderá concretizar o seu próprio potencial musical de uma forma espontânea e sem ideias pré-concebidas.

A apresentação e a abordagem destes jogos devem revestir-se de um carácter absolutamente informal; isso propiciará ao grupo o clima psicológico ideal, a saber: um clima de confiança e de desinibição necessárias a que cada um seja na verdade, ele próprio, também no sentido da personalidade musical. Uma vez adquirido este imprescindível sentimento de confiança entre os participantes, e desde que se torne evidente que estes sentem prazer na actividade proposta, então, podemos pôr a questão de saber se o grupo está pronto a prosseguir uma formação musical mais estruturada.

Devemos, a todo o momento, permanecer atentos às necessidades individuais e não ignorar os participantes que exprimem uma qualquer necessidade ou desejo de aprofundar a sua formação. Neste caso, será necessário estar preparado para apelar à nossa capacidade imaginativa e orientá-los em direcção a outras referências.

Tipos de jogos e objectivos

Como já referimos, os jogos seleccionados neste caderno não representam um fim em si, mas um meio: um meio de formação individual, de carácter social e criativo. Por esta razão, subdividimos os jogos em três categorias:

- Os jogos que contribuem para o desenvolvimento individual;
- Os jogos que contribuem para o desenvolvimento da sociabilidade;
- Os jogos que contribuem para o desenvolvimento do espírito criativo.

Cada categoria de jogos baseia-se num objectivo de ordem geral, que se aplica a um determinado grupo de jogos. Ao mesmo tempo, definimos três tipos distintos de formas de jogos para chegar a um total de nove grupos de diferentes jogos:

- os jogos de escuta;
- os jogos de concentração;
- os jogos-teste musicais;
- os jogos de aproximação;
- os jogos de comunicação;
- os jogos baseados na confiança;
- os jogos de expressão e improvisação;
- os jogos das escondidas e de adivinhas;
- os jogos da glória musical.

De acordo com os exemplos, pode parecer que a subdivisão de cada categoria em três tipos de jogos seja um tanto subjectiva.

Independentemente das evidentes diferenças, encontram-se também muitas semelhanças estruturais e funcionais entre os diferentes tipos de jogos. Um jogo em particular pode, por vezes, contribuir para concretizar diferentes objectivos; depende muito da atitude adoptada para com ele e, antes de mais, do carácter do próprio jogo.

Nas páginas que se seguem aprofundamos o “porquê” e o “como” dos objectivos acima citados, uma descrição mais detalhada das características do jogo. A eles nos reportaremos, portanto, na introdução do correspondente capítulo.

Jogos de desenvolvimento das aptidões pessoais

Neles incluímos os três tipos de jogos seguintes:

- jogos de escuta;
- jogos de concentração;
- jogos-teste musicais.

É nesta categoria de jogos que o indivíduo se torna o centro de interesse; através destes jogos, tentamos encorajar e desenvolver as aptidões próprias de cada um e, em particular, as faculdades de escuta e de concentração. Com efeito, estas faculdades representam as condições imprescindíveis a qualquer aprendizagem. É, sobretudo, no ensino que se apela muito para estas faculdades, enquanto na sociedade, em todas as situações, elas são cada vez mais ignoradas. Onde quer que vamos, somos cada vez mais cercados pelo barulho e pela música, de modo que a escuta orientada e selectiva se torna difícil. Ao mesmo tempo, o crescente número

de mensagens recebidas, que somos capazes de assimilar simultaneamente, obriga a que nos concentremos cada vez mais.

É por isso que estes jogos se baseiam na escuta orientada e selectiva, na faculdade de concentração sobre os sons de uma forma consciente e atenta. Numa palavra, procuram encorajar a aptidão de escutar.

Jogos de desenvolvimento da sociabilidade

Pertencem a esta categoria os seguintes tipos de jogos:

- jogos de aproximação e de apresentação;
- jogos de comunicação;
- jogos baseados na confiança;

Através destes jogos, esperamos, antes de mais, melhorar a vida do grupo no seu conjunto. Eles visam, em primeiro lugar, reforçar e favorecer a unidade do mesmo, bem como a comunicação e a interacção. Podem também ter uma influência benéfica na forma como o indivíduo é aceite no seio do grupo. Trata-se, nesse caso, verdadeiramente, dos típicos jogos de grupo.

De acordo com o tipo de jogo escolhido, poder-se-á assistir e desenvolver os processos de dinâmica de grupo, de uma importância crucial aquando das primeiras reuniões, e que proporcionam:



- aprender a conhecer-se;
- adquirir à vontade;
- vencer a timidez;
- criar um sentimento de segurança;
- fazer desaparecer todo o receio;
- criar uma atmosfera calorosa;
- desenvolver a auto-confiança em actos individuais ou de grupo;
- aprender a ter em conta os sentimentos dos outros;
- assumir riscos;
- implicar-se mais.

Escolhendo algumas actividades bem adaptadas a estas sucessivas etapas, desejamos conseguir que uma classe ou um grupo recentemente constituído progrida o mais rapidamente possível, formando um grupo unido, cooperante e não um conjunto de indivíduos que se encontram reunidos por mero acaso. Embora estes jogos sejam especialmente concebidos para os primeiros encontros, são também próprios de fases posteriores se se considerar que a harmonia, no seio do grupo, ainda tem de ser reforçada.

Jogos de desenvolvimento do espírito criativo

Nesta categoria, encontram-se os seguintes tipos de jogos:

- jogos de expressão e de improvisação;
- jogos das escondidas e de adivinhas;
- jogos da glória musical.

Através destes jogos, o nosso principal objectivo é aumentar a confiança dos participantes nas suas próprias faculdades criativas. Há já muito tempo que se descobriu que uma componente da criatividade existe em qualquer indivíduo; todavia, na sociedade actual persiste a dificuldade de a pôr em evidência. Isso é válido, em primeiro lugar, para o ensino, onde cada vez mais dominam recursos educativos que se reclamam da força e do prestígio, e ainda no meio laboral, onde, por vezes, o menor sinal de criatividade é geralmente repellido. Contudo, face à nossa sociedade que muda cada vez mais rapidamente de fisionomia, tornando-se sempre mais complexa, teremos, no futuro, cada vez mais necessidade de indivíduos flexíveis e em simultâneo activos e inventivos. Os que tiverem aprendido a desenvolver o seu espírito criativo saberão adaptar-se às mudanças e até a poder suportá-las.

Não é senão a partir de uma atitude construtiva em relação à vida, reforçada por uma consciência política, que as pessoas serão capazes de tomar decisões responsáveis em situações novas e imprevisíveis. O pensamento e a acção criadora podem desenvolver-se, sobretudo no que nos diz respeito, apelando continuamente à imaginação, ao espírito inventivo e à faculdade de improvisação dos participantes. São essencialmente essas faculdades que permitirão que cada um actue, em simultâneo, na sua vida privada e na sua vida profissional. É só após ter vivido a título pessoal o próprio sentido da acção criadora, que poderemos pôr em causa o trabalho não criativo. Pôde-se assim, ao longo destes últimos anos, sublinhar o interesse sempre crescente versando sobre a importância fundamental dum desenvolvimento criativo.

Algumas conclusões

No breve resumo que se segue, tentámos formular, o melhor possível, as conclusões tiradas a propósito do lugar e da função das três categorias de jogos musicais e sonoros.

O objectivo não é:

- simplesmente encontrar um meio de preencher a actividade de um grupo na alegria e na felicidade;
- ensinar a um grupo uma competência específica;
- substituir as clássicas lições de música;
- compensar a falta de criatividade das outras matérias ensinadas;
- considerá-las uma nova forma de terapia musical.

Mas sim:

- criar uma atmosfera informal e um clima de confiança no seio de um dado grupo;
- criar e estimular a dinâmica de grupo pela qual as faculdades criadoras, sociais e pessoais são valorizadas.
- ocupar regularmente um lugar durante a lição de música, servindo de preparação ao ensino musical;
- mostrar o que deveria fazer-se na escola noutras matérias com outros materiais;
- servir, sob uma forma adaptada, à recuperação de uma situação difícil.

No que respeita aos instrumentos musicais, aconselhamos a utilizar sobretudo instrumentos simples e de fácil transporte, mas já que a utilização de instrumentos não é indispensável, uma infinidade de outros objectos poderá servir para produzir um determinado som, se bem que pareça evidente que o facto de se exercitar em verdadeiros instrumentos seja sempre mais atraente.

Que jogos escolher?

Para bem escolher um jogo, tenha em conta as características e o tipo de grupo com quem trabalha. Os seguintes critérios pesam em muito na nossa escolha:

- a importância e composição do grupo;
- a idade dos participantes;
- o campo de interesse concedido à música;
- o meio social;
- a condição física;
- o nível intelectual.

É evidente, por exemplo, que não será conveniente começar por jogos sérios e difíceis, baseados na concentração, caso se trate de um grupo de "alegres compinchas", formado por crianças, pelo menos para principiar. Neste caso, os jogos de acção e movimento serão os mais adequados.

Alguns factores externos, como por exemplo o momento do dia (o grupo tem por trás um duro dia de trabalho?), as possibilidades oferecidas pelo compartimento em que se encontram e ainda a disponibilidade de material são determinantes para a selecção de um jogo.

Além disso, é necessário ter em consideração a própria estrutura do jogo e o que, do ponto de vista psicológico, isso requer da parte do grupo. No que respeita à estrutura, podemos distinguir, de forma aproximada, dois tipos de jogos: jogos abertos e jogos fechados.

Os jogos fechados têm uma estrutura fixa e rígida, com regras restritas, que não podem ser infringidas.

Os jogos abertos têm uma estrutura mais flexível e comportam poucas regras. Este tipo de jogos permite uma maior participação individual, o que constitui justamente um problema entre certas crianças. Em geral, o melhor é seguir o seguinte princípio: quanto mais estruturada estiver a psicologia do grupo, mais liberal deve ser a escolha do jogo; pelo contrário, quando ela estiver menos estruturada, então compete-vos determinar a vossa relação privilegiada com o grupo, bem como a apresentação e a escolha do jogo.

Os exemplos dados na segunda parte do caderno são acompanhados, tanto quanto possível, de uma indicação da faixa etária à qual o jogo se destina; a indicação "crianças" refere-se, em primeiro lugar, às crianças dos 4 a 7 anos; por "pré-adolescentes" designamos os que se dirigem ao grupo dos 8 e os 12 anos; por "adolescentes e adultos" visamos a faixa etária mais vasta, isto é, acima de 12 anos. A composição do grupo tem importância no jogo, a anotação "pequeno grupo" indica que o jogo deve comportar menos de 10 participantes. Se nenhum detalhe esclarecedor for mencionado, o número de participantes pouco importa. Se bem que, em princípio, as indicações dadas sejam baseadas, na experiência prática, não é preciso segui-las à letra; trata-se, neste caso, muito mais de sugestões.

A função do animador do jogo

Uma apresentação bem preparada e que tenha em conta o valor educativo do jogo é de uma importância capital para o bom desenrolar do mesmo. É a razão pela qual vamos aprofundar a questão que vai, seguramente, colocar-se: qual é a melhor forma de apresentar este tipo de jogo a um grupo ou a uma classe? A que deverei prestar mais atenção e que esperam de mim? Dito de outro modo, qual é a função e o valor do animador do jogo?

A função do animador não se limita simplesmente a transmitir as regras do jogo em questão, ele é ao mesmo tempo organizador e observador assim como "suporte" e árbitro. Ser organizador significa ser responsável, assegurando que todo o material necessário esteja disponível e que o espaço a ser utilizado esteja livre para o desenrolar da actividade, evitando, assim, espaços mortos que poderão levar à desmotivação do grupo e desencorajamento para actividades a desenvolver. Esta situação deverá ser controlada pelo animador antes do encontro com o grupo. O animador deverá levar o jogo muito bem preparado quer no que se refere às regras do mesmo, quer no que se refere ao seu desenrolar. O animador tem o importante papel de estimular o jogo, manter presente uma ideia global das regras assim como dos seus efeitos, sobretudo se tiver de desempenhar as funções de árbitro.

Que poderá acontecer se alguém não respeitar as regras do jogo? Quanto melhor preparado estiver para a eventualidade, em melhores condições se encontrará para tomar posição face a um situação nova e o jogo prosseguirá muito melhor. É, sobretudo, no início que o animador vai ter frequentes oportunidades de desempenhar o papel de "suporte" para o bom desenrolar do jogo. O jogo nem sempre se desenvolve por si próprio e, por vezes, há necessidade de o relançar. Uma atitude firme é, pois, indispensável; enquanto animador, é preciso acreditar no impacto do jogo sobre o grupo e estar persuadido do valor e do possível sucesso do que decorre. Por

outras palavras, há que adoptar uma atitude entusiasta tendente a permitir que o jogo se ajuste perfeitamente.

Ao longo do jogo, é ao animador que compete observar, o mais discretamente possível, o grupo. Como é impossível prever tudo o que possa acontecer, o animador deve estar extremamente atento, em todos os momentos. Estará assim em condições de decidir, de uma forma objectiva, face a tudo o que possa surgir no decurso do jogo.

A função do animador não se limita a vigiar o cumprimento das regras, mas consiste também numa utilização responsável dos instrumentos musicais e outros equipamentos. De igual modo, as decisões que tenham por objecto a repartição de um grupo devem ser cuidadosamente ponderadas.

É preciso, antes de mais, observar o comportamento e as reacções dos participantes no decorrer do jogo a fim de, mais tarde, delas se recordar e lhes poder fazer alusão.

Com uma certa regularidade volta a pôr-se a seguinte questão: deveria o animador tomar parte no jogo, ou não? A vantagem de uma tal participação é que o grupo senti-lo-á de forma diferente, isto é, como um membro participante. Isso reforçará a sua relação com o grupo e poderá aumentar o seu papel catalizador. O inconveniente reside no facto de ele perder a panorâmica global do jogo e daí a sua objectividade. Neste caso, é difícil fazer o balanço do jogo depois de tudo terminado. Os inconvenientes são, em geral, menores quando se trata de grupos pequenos (menos de 10 pessoas), porque se mantém a visão de conjunto relativamente fácil de apreciar. É menos difícil juntar-se a um jogo num grupo pequeno do que num grande.

Alguns conselhos práticos

Para concluir este capítulo, eis alguns conselhos práticos que, desde que sejam seguidos, permitem evitar falsas partidas e experiências desagradáveis.

Grau de dificuldade

Compete ao animador estar plenamente consciente do grau de dificuldade dos jogos. Nem todos os jogos convêm a todos grupos. Veja, antecipadamente, se um determinado jogo corresponde aos grupos com que trabalha. Visará ele um objectivo demasiado elevado ou os jogadores acham-no demasiado infantil? O aspecto mais importante a ter em consideração é saber o que poderá ou não ser realizado. Se se pretende criar uma atmosfera livre e descontraída, é preferível não escolher um jogo que inclua tarefas difíceis e que exija muita concentração. Mas, se entretanto se notar que há possibilidades de ir mais longe com um determinado grupo, isto é, desenvolver a imaginação dos participantes ou melhorar o seu grau de concentração, os jogos escolhidos devem incitá-los a participar mais.

O tempo e o espaço

Há que ter em plena consideração o tempo e o espaço, bem como atender a que alguns jogos são de curta duração enquanto outros podem arrastar-se por demasiado tempo. Em geral, é preferível um jogo demasiado curto a outro demasiado longo. Deve manter bem presente no

espírito que certos jogos necessitam de um lugar tranquilo. No caso de ser impossível encontrar tal lugar, então é preferível não optar por um jogo baseado na confiança ou na concentração.

Regras do jogo

Explicar resumida e claramente as regras do jogo, colocando-se, se possível, no centro do círculo formado pelos participantes, a fim de que todos o possam ver e ouvir.

Não começar a explicação senão quando toda a gente estiver atenta e não iniciar o jogo senão após ter-se certificado de que todos compreenderam bem as instruções e as regras.

Será necessário, por vezes, sublinhar que estas últimas são indispensáveis, tal como para o desporto, e que o jogo só poderá ter êxito caso elas sejam respeitadas.

Instrumentos

Quando se utilizam instrumentos, não se devem apresentar como brinquedos que o grupo possa manipular de qualquer modo.

Insistir no custo dos instrumentos e esforço despendido no seu fabrico. Evitar-se-á, desta forma, ter de recolher os pedaços no fim da sessão!

Conceder um certo tempo destinado à exploração das diversas potencialidades sonoras dos instrumentos.

No início, não ponha os instrumentos à disposição dos participantes senão após haver terminado a exposição das regras do jogo. Não se esqueça que os instrumentos exercem um enorme poder de fascinação.

Disciplina

O animador nunca deverá estar com inspiração limitada! As crianças perdem rapidamente a confiança num educador que se revele incapaz de controlar a situação. A liberdade de expressão não deve transformar-se em desordem! Se o comportamento das crianças indicar que a situação evolui nesse sentido, é preferível parar o jogo com firmeza.

Elemento competição

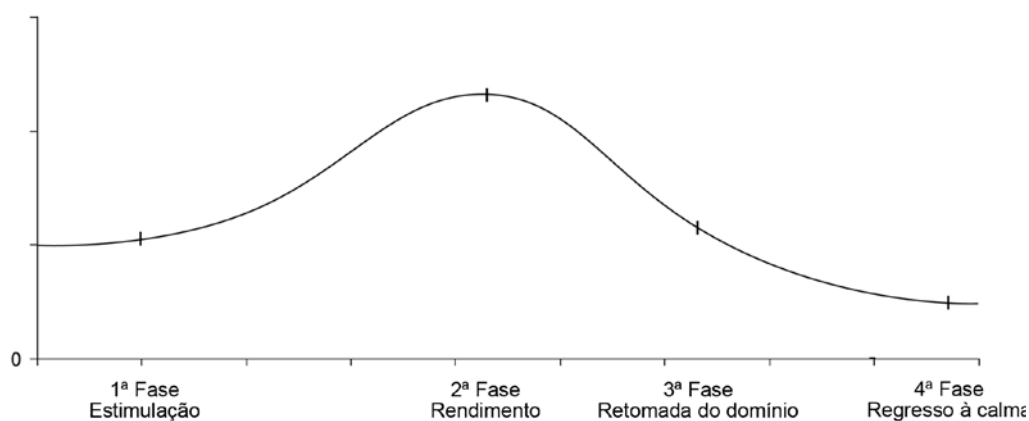
A competição pode ser um factor de emulação, sobretudo para algumas crianças que estejam pouco motivadas. Esse elemento deve ser introduzido de forma a que cada criança, sem que sejam tidos em consideração os seus dons musicais ou outros, possa ter uma hipótese de ganhar. O desconto dos pontos, no caso de um jogo da glória ou de um jogo-teste, não deve basear-se no conhecimento musical, mas muito mais em algumas das qualidades demonstradas tais como o humor, a imaginação, a cooperação etc. O elemento competição não faz mais do que conceder um impulso suplementar ao contributo individual, à imaginação, à originalidade, ao engenho e à perseverança dos participantes. Não convém que a competição se baseie em critérios de talento musical.

Metodologia

Oficinas de percussão - jogos e estratégias

Uma sessão de jogos deve assentar num determinado ritmo e manter uma progressão que apresente as seguintes fases (clássicas duma tal actividade): um período de início e estimulação, uma fase de pleno rendimento e um terceiro período de retomada de domínio que conduz à calma. Em resumo, é aquilo a que chamamos uma curva de actividade.

A representação gráfica desta curva permite uma melhor compreensão do que se pretende transmitir. Detalharemos a seguir cada um destes períodos e suas correspondências nas diferentes partes da recolha elaborada:



1ª Fase: Estimulação - jogos de ambiência

É a tomada de direcção do grupo: os jovens possuem, todos eles, diferentes níveis de excitação e interesse. No fim desta primeira fase, o grupo deverá estar estimulado e ter reacções comuns, sendo cada elemento não mais um espectador, mas antes um actor.

Os jogos de ambiência devem ser simples e permitir o envolvimento de todo o grupo.

2ª Fase: Rendimento - jogo pleno

Se a primeira parte foi bem orientada, os elementos do grupo deverão estar preparados para uma participação total, quer no conjunto completo mobilizado por jogos activos, quer divididos em grupos nos jogos espectaculares que apenas englobam na acção um certo número de participantes, mas que conseguem obter a atenção dos restantes.

3ª Fase: Retomada do domínio

Após o período altamente excitante da fase anterior, o ritmo deve abrandar e o orientador da sessão deve atrair sobre a sua pessoa as atenções gerais a fim de retomar o domínio dos participantes excitados pela actividade precedente.

Com este objectivo, utilizará jogos de reflexão, atenção e memória que lhe permitirão controlar de novo o grupo. A excitação do jogo deve dar lugar ao interesse.

4ª Fase: regresso à calma

O ritmo será ainda mais lento e a calma maior. Numa sessão de grupo, este será o momento de passar a outra actividade sem grande dose de excitação.

Como toda a classificação, também esta é arbitrária. Certos jogos poder-se-iam classificar de diversas formas.

Importante

Creemos ser útil chamar a atenção para o facto de que, se certas sessões conduzem à balbúrdia e enervam os jovens, isso pode dever-se à utilização de jogos demasiado semelhantes entre si. Pelo contrário, seguindo um ritmo racional, os participantes podem pôr em acção, sucessivamente, todas as suas faculdades (atenção, memória, energia física, etc.)

Durante uma sessão, os jogos de certas categorias podem ser substituídos por outras actividades. Por exemplo, a estimulação pode ser um jogo de dança ou até um bailado. Do mesmo modo, uma dança ou um canto com gestos substituirá alguns jogos dinâmicos. Uma brincadeira dramática, por exemplo, tem lugar nos jogos espectaculares.

O regresso à calma será conseguido por uma canção, uma bela história, um jogo de sombras, etc.

Mas é importante respeitar uma curva em todas as sessões, bem como é fundamental preparar cada uma delas cuidadosamente.

Um bom orientador deverá conhecer perfeitamente os jogos que vai apresentar, seja através da sua vivência anterior mesmo intelectualmente falando, seja, de preferência, pelo seu ensaio com outros animadores.

Para a escolha dos jogos, é fundamental ter em conta os seguintes pontos:

Número e sexo dos participantes

Com efeito, certos jogos são excelentes quando neles participa o número conveniente de elementos, mas degeneram completamente assim que esse número é insuficiente ou, pelo contrário, demasiado.

Há que prestar igualmente atenção às indicações inclusas em cada jogo ou actividade de grupo: se é especificamente para raparigas ou rapazes, se convém a ambos, se podem jogar juntos ou separadamente.

Local do jogo ou actividade

A maior parte dos jogos e actividades de interior é susceptível de ser jogada ao ar livre, num pátio, num relvado ou noutra espaço. Compete ao orientador verificar se o local escolhido se adapta aos jogos seleccionados e se estes, por seu turno, podem ser realizados facilmente no exterior ou se, pelo contrário, são tipicamente jogos de salão.

A hora e o tempo

Se a progressão que indicamos através das classificações convier, em geral, a uma sessão de brincadeira ou a um serão, não se torna menos necessário escolher-se os jogos tendo em conta as circunstâncias: jogos de manhã, tarde ou serão; tempo quente ou frio; dia de sol ou chuva; as reacções psico-fisiológicas dos jovens são bem diversas em cada uma das diferentes circunstâncias.

Do mesmo modo, será útil cronometrar a duração aproximada de cada jogo para que seja possível prolongar este ou aquele ou, pelo contrário, suprimir um jogo se a sessão se prolonga demasiado.

Disposição do local

Este factor contribui enormemente para o sucesso de um jogo ou actividade de grupo. Uma determinada sala presta-se a certo jogo, enquanto as suas dimensões ou disposição impedem a realização de um outro.

Cadeiras ou mobiliário

Com o fim de apresentar certos jogos, é necessário ter em conta o mobiliário de que se dispõe: mesas, cadeiras, bancos, etc. Alguns jogos necessitam de um assento para cada elemento...

Treino dos jogadores

Jogar aprende-se como qualquer outra coisa. Com jovens pouco habituados a jogar em conjunto, torna-se indispensável começar por jogos mais simples.

Número de orientadores de actividade

Certas actividades de grupo carecem, para além do orientador, de um controlador, um adjunto ou um auxiliar, que facilitará o lançamento, o controlo e apoiará o jogo durante o seu desenrolar.

Tema ou fábula

A maior parte dos jogos devem ser ilustrados com o auxílio de um tema. Isto é importante: é muito mais interessante ser um cavaleiro que salva uma princesa ou um cosmonauta a caminho da lua do que simplesmente o Pedro ou a Joana.

Estes dados são apresentados apenas a título de indicação. Poderão e deverão ser modificados pelos orientadores segundo as necessidades, ao sabor da imaginação pessoal ou segundo os interesses dos participantes. As modificações serão, sempre que possível, sugeridas pelos próprios participantes.

Simultaneamente, não hesitem em alterar as regras ou aperfeiçoar o jogo com variantes. Um bom orientador deverá saber adaptar-se, pois é através da variação dos tempos e da modificação dos jogos que ele enriquece o seu repertório.

Material

Alguns jogos requerem mais e outros menos material de apoio. Este deve ser previsto e preparado antecipadamente pelo orientador, que o deverá ter à mão no momento oportuno.

A falta desta preparação poderá, eventualmente, conduzir o jogo ao insucesso ou degenerá-lo em balbúrdia; ou ainda, enquanto o orientador reúne o seu material, é normal produzir-se uma quebra que corta completamente a atmosfera e exige o retomar da atenção dos participantes, o que por vezes é bastante difícil.

Importante

Não esquecer que na sequência dum incidente, de um momento de grande excitação por parte dos participantes ou, pelo contrário, dum ambiente que não foi conseguido, um bom orientador de jogos deve estar sempre pronto a iniciar uma actividade não prevista no programa.

Por fim, mesmo nos próprios jogos, as precauções para evitar as causas de possíveis acidentes nunca são demais.

É neste sentido que, quando se está numa sala, dever-se-á ter em conta os seguintes pontos:

- utilizar apenas materiais ou mobiliário sólido (evitar bancos, cadeiras ou mesas pouco firmes);
- suprimir pregos, bicos ou farpas que existam em tábuas de madeira ou móveis, ou que possam estar pelo chão;
- colocar materiais de protecção em volta das fontes de perigo se a actividade provocar perigos de queda, etc.;
- antes dos jogos movimentados que possam provocar encontros, pedir, sobretudo aos mais novos, que tirem os óculos;
- manter, como material indispensável, um estojo de primeiros socorros, ou saber de onde dispor de um no caso de necessidade.

Por outro lado, se a segurança física deve constituir uma fonte permanente de preocupações para o orientador, o seu bem estar psíquico não é menos importante: o desenvolvimento dos jovens não poderá realizar-se senão numa atmosfera benevolente e de mútuo respeito.

É este o motivo pelo qual banimos do nosso repertório os jogos a evitar: os que provocam o riso às custas dum jogador, os que zombam de certas etnias, religiões e certas doenças (infelizmente são brincadeiras ainda muito utilizadas).

Mesmo nos jogos normais, devemos procurar evitar a troça e, com mais razão ainda, toda a ironia susceptível de magoar um jogador menos hábil ou com outro ritmo de aprendizagem.

Não se deve hesitar em intervir se tais situações surgirem entre os participantes.

Por fim, se alguns jogos prevêem penalizações ou prendas, o orientador escolherá apenas as que não colocarem o jogador em situações penosas.

Todas estas considerações dizem respeito exclusivamente ao animador dos jogos, que será ou não competente na medida em que as tiver em mente.

Mais do que apresentar soluções, o orientador deve estimular a criatividade e a imaginação de forma a conduzir a acções e atitudes da parte de cada indivíduo.

A disposição dos participantes deverá ser em círculo de forma a que as pessoas se possam ver todas umas às outras. A aula não deve terminar repentinamente com um toque de campainha e debandada geral, mas antes começar e terminar de uma forma harmoniosa.

Conclusão:

O ensino de qualquer matéria deve ser interessante do ponto de vista comunicacional, permitir o máximo de intervenção individual e desenvolver o espírito de grupo de trabalho. Para construir, deve-se fazê-lo com os demais; ouvir os outros é fundamental.

O orientador deve procurar ter sempre um discurso positivo:

- como pessoa comum, é-se contra o racismo - como educador, deve-se ser a favor da tolerância.

Nota: é importante a aproximação entre o orientador e o aluno. O orientador deve tentar situar-se ao nível dos alunos, brincando, confessando erros, etc. O orientador não deve tentar impressioná-los de forma a criar abismos e barreiras.

Um aluno que erra pode ter vergonha de voltar na vez seguinte a uma aula.

Tentar sempre resolver conflitos de uma forma positiva, por vezes teatralizando ou caricaturando determinadas situações.

As actividades devem ser desenvolvidas em forma de conto. E a finalidade é conseguir que o participante conte o seu próprio conto.

Para terminar, diremos que o papel de um bom orientador de jogos e actividades de grupo é idêntico ao de um bom maestro que, possuidor de um profundo conhecimento, quer de cada parte da partitura, quer das riquezas e deficiências dos executantes, realiza um concerto harmonioso.

JOGOS

Jogos

1. Identificação dos sons exteriores
2. Charadas sonoras
3. Jogo do vento e da chuva
4. Jogo dos pares de canções
5. Pares de ritmos
6. Jogo das mensagens vocais ou rítmicas
7. Objecto escondido
8. Variações de intensidade
9. O cego
10. Loto das situações sonoras
11. Sucessão de batimentos
12. A Natureza
13. O Maestro
14. Reacção em cadeia
15. Parar a música e fazer grupos
16. A Comunidade
17. Os Medos
18. Ir ao centro e dar as mãos
19. Roda de Gestos

1. Identificação dos sons exteriores:

Depois de todos sentados, procurar concentração colectiva através da percepção auditiva dos ruídos exteriores à sala e pedir ao grupo para identificar os sons ouvidos.

2. Charadas sonoras:

Será necessário:

- cartões com objectos ou animais;
- relógio;
- papel para registar os resultados.

Como jogar:

2.1. Em cada cartão, escreve o nome de um objecto, animal ou acção que produza um som. Ex:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| - campainha de porta | - violino |
| - cavalo | - ondas do mar |
| - código morse | - corneta |
| - mosquito | - água da torneira |
| - pipocas a saltar | - serrote |
| - motorizada | - tempestade |
| - comboio | - batida cardíaca |
| - fogo | - relógio |
| - foca | - avião |
| - galinha | - tambor |
| - vento | - passos |
| - rã | - máquina de escrever |

2.2. Baralham-se os cartões e colocam-se virados com a face escrita para baixo.

2.3. Dividem-se os jogadores em dois ou mais grupos. Cada grupo senta-se junto de cada baralho.

2.4. A 1ª pessoa do 1º grupo tira o cartão de cima. Os companheiros viram as costas para ele de modo que não o possam ver.

2.5. O 1º jogador tem um minuto para conseguir que os companheiros adivinhem o som do cartão. Não pode falar, mas pode usar a boca, o corpo ou quaisquer objectos que o ajudem a reproduzir os sons correctos.

2.6. Se alguém do 1º grupo acertar antes de o minuto acabar, o grupo recebe um ponto.

2.7. O 2º grupo controla o tempo. Quando este acabar, é a vez do 2º tirar um cartão e assim sucessivamente.

2.8. O jogo termina até que um dos grupos atinja os 10 pontos.

3. Jogo do vento e da chuva:

O monitor coloca os alunos dispostos em filas à sua frente.

Seguidamente vai reproduzindo vários sons da natureza com o seu corpo tais como: vento, chuva, raios, trovões, sol...Conforme vai transmitindo e reproduzindo esses sons aos alunos que o acompanham neste jogo, constrói, assim, uma história. Ex: Estalar de dedos é chuva, esfregar mãos é vento, palmas e pés é trovoadas, erguer os braços como o nascer do Sol.

4. Jogo dos pares de canções:

Solicita-se aos jogadores que trauteiem duas canções do conhecimento de todos, a serem escritas na lista como nº 1 e nº 2, respectivamente. Pela tabela, o monitor consulta os números a colocar no saco. Os jogadores retiram do saco um número cada um e confirmam na lista a canção que lhe coube guardando segredo. Devolvem os números e, ao sinal do monitor, começam todos juntos a cantar a canção que lhes calhou, tendo como objectivo encontrar todos os que estão a cantar o mesmo, e só então param de cantar. O monitor pede mais uma canção ou várias, consulta a tabela e volta-se a jogar.

Variante cómica: provocar a surpresa dos jogadores, colocando no saco nºs todos iguais ou todos diferentes.

- Lista - cartolina ou folha com numeração de 1 ao número correspondente a metade dos jogadores.
- Números - pequenos papéis numerados de 1 ao número correspondente a metade dos jogadores.
- Tabela - Saco - saco escuro ou outro recipiente qualquer .

5. Pares de ritmos:

Este jogo é uma variante do jogo anterior, mas em vez de canções, os participantes têm de executar ritmos com palmas, paus, clavas ou outros instrumentos.

6. Jogo das mensagens vocais ou rítmicas:

Mensagem vocal - segredar uma mensagem e fazê-la passar de um em um, para que o último diga o que recebeu.

Mensagens rítmicas - igual à anterior, mas com ritmos (com "palmadinhas nas costas" por ex.)

7. Objecto escondido:

Um aluno sai da sala enquanto os restantes escondem um objecto. Esse mesmo aluno reentra na sala e procura o objecto. Conforme o aluno se for aproximando ou afastando do objecto, assim os outros deverão produzir maior ou menor intensidade sonora com os seus instrumentos.

8. Variações de intensidade:

Estabelecem-se quatro sinais, com o braço, a que deverão corresponder quatro formas de intensidade sonora que os participantes deverão obter dos seus instrumentos:

- Braço em cima - fortíssimo
- Braço em baixo – pianíssimo
- Elevação do braço – crescendo de intensidade
- Baixar do braço – decrescendo de intensidade

O maestro será o monitor que depois seleccionará outros alunos para dirigirem as formas de intensidade sonora, criando livremente as sequências que se desejar.

9. O cego:

Cada participante escolhe um ruído habitual de uma rua citadina. Escolhe-se um elemento para "cego", vedando-se-lhe os olhos. Todos os participantes se espalham pela sala, sentando-se no chão. O "cego" deverá atravessar a sala sem chocar com nenhum dos outros. Estes, à aproximação do "cego", deverão emitir os seus sons respectivos.

10. Loto das situações sonoras:

Este jogo é uma adaptação do loto tradicional jogado com números, mas aqui existe um suporte sonoro onde estão gravados os mais variados sons que os participantes têm de identificar. Este jogo pode ser feito "em casa", mas encontra-se à venda em qualquer boa loja de brinquedos e/ou material didático.

11. Sucessão de batimentos:

Os participantes dispõem-se em círculo e o primeiro começa emitindo um som breve com as mãos. O segundo deverá fazer dois sons iguais ao primeiro, o terceiro três, o quarto quatro e assim sucessivamente. Deverá manter a mesma duração dos sons e os mesmos intervalos, mesmo na passagem de um elemento para outro, evitando qualquer paragem ou pausa demasiado grande.

Variante: Em vez de ir aumentando progressivamente o número de sons, quando o quarto elemento emitir quatro sons o quinto faz três sons, o sexto dois, o sétimo um e o oitavo dois... sendo a sequência do nº de sons a seguinte: 1-2-3-4-3-2-1-2-3-4-3-2-1...

12. A Natureza:

Estabelecem-se grupos de 3 a 6 elementos cada. Cada grupo escolhe um tema da Natureza: chuva, vento, tempestade, rio, mar, cascata, avalanche, vulcão, trovoadas, fogo, etc.

Com os instrumentos que dispõe, cada grupo combina e ensaia a forma musical do tema que escolheu. Passado o tempo da combinação e ensaio (cada grupo ensaiou no seu espaço/ canto), reúnem-se todos os grupos para assistirem à execução, grupo por grupo, de cada tema.

13. O Maestro:

É designado um elemento para maestro. Frente aos restantes, este dará início e irá dirigindo a expressão musical do conjunto com os seus gestos, tentando que o grupo toque da forma que deseja. Consoante a mímica do maestro, assim os músicos deverão ir fazendo a sua execução.

14. Reacção em cadeia:

Dividem-se os participantes em três grupos. O primeiro grupo com os instrumentos interpreta ou improvisa algo sugerido pelo monitor. O segundo grupo improvisa gestos e/ou uma coreografia simples que exprima o que o grupo anterior está a tocar. O terceiro grupo observa o segundo e desenha/pinta as imagens que está a observar. Entretanto o gravador está a registar numa cassete aquilo que o primeiro grupo está a tocar. No fim ouve-se a cassete e cada elemento explica o que dançou e o que desenhou.

15. Parar a música e fazer grupos:

Põe-se música a tocar e os participantes circulam livremente pela sala ou imitam gestos e expressão corporal orientada pelo monitor. O monitor, de repente pára a música e diz, por exemplo: - "2 a 2!"; – E os participantes têm de se juntar 2 a 2 ou em nº diferente consoante as ordens do monitor que, assim que estiverem os grupos formados, torna a ligar a música e os alunos tornam a movimentar-se até nova paragem da música.

16. A Comunidade:

Cada aluno faz parte de uma comunidade que naquele momento é constituída por toda a turma. Com a ajuda do monitor, se for caso disso, escolhe um ritmo, gesto ou som através do qual vai comunicar e interagir com os outros elementos da comunidade.

17. Os Medos:

Os participantes formam um círculo e pede-se que todos numa folha de papel completem a seguinte frase: "Neste grupo (turma, etc.) tenho medo que...". Colocam-se os pedaços de papel dentro de um chapéu, caixa ou saco. O chapéu passa de mão em mão e cada um tira um pedaço de papel, lê a frase que nele está contida e acrescenta à frase lida algo que tenha a ver com o medo nela descrito. Continua-se em redor do círculo. O monitor deve assegurar-se de que os alunos ouvem sem fazer críticas e/ou qualquer outro tipo de comentário. Depois de todos terem lido e completado a frase, fala-se e discute-se sobre o que se constatou e descobriu.

18. Ir ao centro e dar as mãos:

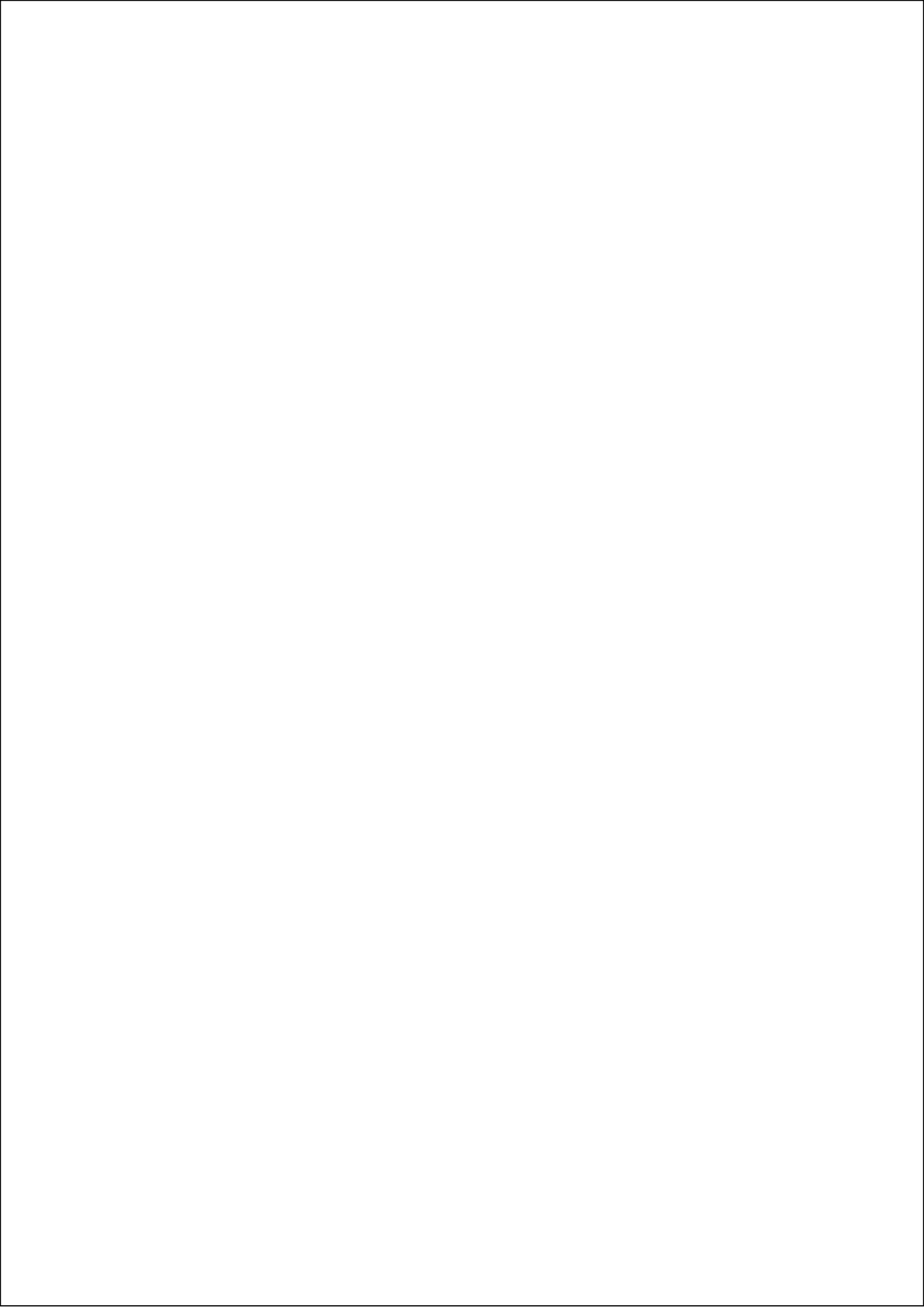
Este jogo tem como objectivo criar espírito de grupo.

Ir de olhos fechados ao centro de uma roda e dar as mãos, abrir os olhos e tentar refazer a roda sem largar as mãos.

Variante: Tentar fazer a roda, mas de olhos fechados.

19. Roda de Gestos

Colocam-se todos os participantes em círculo sentados no chão. O primeiro jogador conta até três e faz um gesto repetitivo. Quando acaba, o segundo participante conta até três, repetindo o gesto do primeiro. Ao mesmo tempo que o faz, vigia o novo gesto que está já a fazer para depois o repetir. O terceiro jogador repete o gesto feito pelo segundo, enquanto este repete o que o primeiro acaba de fazer. Vão-se acrescentando gestos até se dar a volta toda.



**A MÚSICA ENQUANTO
PERCURSO FORMAL**



No Tocá Rufar acreditamos que um programa formal estrutura um percurso de aprendizagem e torna o ensino mais eficaz, coerente e sólido, facilitando também a observação do desenvolvimento de cada formando. Contudo este mesmo programa deve permanecer dinâmico servindo sobretudo como linha de orientação.

Estrutura do programa

1. Teoria/Prática Musical e Instrumental
 - 1.1. Percepção Sonora e Concentração
 - 1.2. Memória e Exercitação Auditiva
 - 1.3. Exercitação Rítmica
 - 1.4. Melodia
 - 1.5. Improvisação Individual e em Grupo
 - 1.6. Música e Movimento
 - 1.7. Escrita Musical
2. Construção de Instrumentos Musicais
 - 2.1. Idiofones, improvisados e/ou construídos
 - 2.2. Membranofones
 - 2.3. Aerofones
 - 2.4. Cordofones

3. Actividades ao ar livre

3.1. Sons da Natureza e do Exterior

3.2. Rodas de Canções

3.3. Jogos sonoros e musicais com ou sem utilização de instrumentos musicais

4. Outras actividades

1. Teoria/Prática Musical e Instrumental

1.1. Percepção Sonora e Concentração

a) Aspectos Teóricos

Pretende-se neste ponto do programa que os alunos aprendam a distinguir ruídos de sons musicais ordenados, reconhecer as cinco propriedades do som e identificar auditivamente instrumentos musicais.

No mundo sonoro existe uma grande dificuldade em identificar grande número de sons, de localizá-los no espaço, de perceber a sua altura e a sua intensidade. Há, por isso, a necessidade de despertar as crianças para o meio sonoro em que vivem, permitindo e motivando vivências de carácter explorativo, expressivo, criativo, e de integração no meio sonoro ambiente.

A compreensão do meio sonoro envolvente vai permitir a "descoberta" das cinco propriedades do som: timbre, altura, duração, intensidade e agógica. Estes novos conhecimentos deverão ser explorados através dos sons que nos rodeiam, da voz e da percussão corporal com a finalidade de criar bases sólidas e seguras para a prevista utilização de instrumentos.



A concentração e a atenção encontram aqui o seu ponto de partida. Uma criança apenas se apercebe dos sons que a rodeiam se estiver concentrada e prestar atenção ao que a cerca. As actividades de percepção sonora requerem algum esforço por parte das crianças mais novas, na medida em que abrangem um conjunto de conhecimentos e um tipo de concentração aos quais a criança não se encontra habituada. Há que estimular esta concentração atendendo a que vai ser necessária durante todo o processo de iniciação musical.

A exploração física do som poderá ser outra nova fonte de conhecimento bastante útil para a compreensão daquilo que são os sons e do que se pode fazer com eles.

b) Actividades e aplicações práticas

- Pretende-se ouvir e identificar os sons do corpo, da sala de aula, da escola, da rua, da cidade, da noite, do dia, do supermercado, do jardim, do café perto da escola;... numa sessão poderão ser analisados os sons do corpo da sala de aula e os sons da escola; noutra sessão, os sons dos sítios mais importantes no exterior da escola. Nestas sessões, os sons ouvidos poderão ser gravados sem o conhecimento dos alunos e numa outra sessão a gravação é ouvida por todos os alunos com o objectivo de reconhecerem os sons gravados.

- Imaginar e criar sons para sítios e situações em que nunca nenhum dos participantes esteve. Por exemplo: imaginar os sons do espaço, da lua, de países distantes, da selva, do deserto e do movimento das nuvens.

- Fazer os sons de uma história, cantar músicas cuja letra possua onomatopeias e/ou sons para fazer com o corpo.

- Existem vários jogos de grupo que se podem aplicar a este ponto do programa; contudo, é de salientar estes dois: "Jogo das mensagens vocais" e "Charadas sonoras".

- Variações de intensidade e altura: agora que os alunos já estão mais ambientados em relação ao meio sonoro em que vivem e já sabem reproduzir os sons que os rodeiam, podem alterá-los, de uma forma metódica, e jogar com eles. Existe também um vasto leque de actividades para este efeito; no entanto, sugerimos os seguintes jogos: "Objecto escondido", "Variações de intensidade", "Loto das situações sonoras" e "O cego".

- Exploração física do som - Consiste em conhecer, através de experiências lúdico-científicas, algumas propriedades físicas do som.

- Audição biauricular - Todos nós, em princípio, temos dois ouvidos: para quê e porquê? Como seria se tivéssemos só um?

- Amplificar os sons - De uma maneira simples, este tópico ensina os princípios básicos de amplificar sons e perceber para que serve uma caixa de ressonância.

- As cordas vocais - Pretende-se, de uma forma resumida, explicar porque é que as vozes femininas podem chegar a uma frequência de 1046 Hz e as vozes masculinas 446 Hz.

- Imitar sons com outros sons - Alguns "truques" são utilizados no cinema, rádio, televisão e até mesmo na indústria discográfica para produzir artificialmente sons que por vezes não podem ser os reais.

- O som e a distância - Existem muitas formas de comunicar à distância e aqui vamos aprender uma delas.

1.2. Memória e Exercitação Auditiva

a) Aspectos teóricos

Depois de aprender a identificar os sons, existe a possibilidade de os fixarmos, decorá-los, estabelecer relações entre eles, identificar diferenças e semelhanças entre sons. Mas se estabelecermos estas relações sonoras de uma forma metódica e musical, partimos para uma área mais complexa que nos vai permitir chegar às primeiras noções de ritmo e, mais tarde, de melodia.

b) Actividades e Aplicações práticas

- Os exercícios que estimulam a memória auditiva podem ir desde a aprendizagem de quadras, rimas, provérbios, lengalengas, canções, até à utilização de instrumentos.

- Procurar-se-á cantar músicas que sirvam para desenvolver a memória auditiva. Poderão ser utilizadas músicas já feitas, mas também poderão ser inventadas pequenas melodias pelos alunos e pelos monitores.

- As quadras e as lengalengas tradicionais portuguesas podem ser um material precioso para este tipo de trabalho. A partir de uma simples quadra, os alunos, devidamente orientados, podem inventar outras quadras, fazer mudanças de ritmo, mudanças de expressão, atitude, andamento, altura e intensidade. É quase inesgotável este tipo de trabalho que, para além de ser fundamentalmente um trabalho de exercitação e desenvolvimento da memória auditiva, é também um pouco trabalho de improvisação.

- Jogo "Pares e grupos de canções"

1.3. Exercitação Rítmica

a) Aspectos Teóricos

É frequente considerar-se como ritmo apenas aquele que é produzido por instrumentos musicais, esquecendo que o mundo e a vida que nos rodeiam possuem ritmo. A respiração, os batimentos cardíacos, os movimentos corporais, os sons da natureza aliados ao movimento mecânico do comboio ou relógio serão os primeiros objectos "possuidores" de ritmo a serem explorados. Numa segunda fase, o ritmo será explorado com instrumentos musicais construídos pelos alunos ou não, privilegiando os ritmos e os instrumentos tradicionais portugueses, quer pela sua diversidade (bombos, adufes, caixas de rufo, timbalões,...), quer pela simplicidade dos ritmos – muitas vezes já conhecidos pelas crianças sem estas saberem que se trata de ritmos tradicionais do seu país, constituindo, assim, uma forte fonte de cultura.

b) Actividades e Aplicações Práticas

- Introduzir nas músicas já conhecidas e para este efeito (enquanto um grupo canta outro grupo toca, mais tarde farão as duas coisas em simultâneo) ritmos simples com palmas e alguns idiofones ou mesmo membranofones. Deverão ser também utilizadas músicas gravadas sobre as quais as crianças executarão ritmos.

- Reconhecimento de sinais rítmicos: Pergunta/Resposta. O monitor selecciona ritmos, ou parte de ritmos aos quais os alunos respondem com a parte do ritmo que falta, ou com outro ritmo, ou palavras, dependendo do combinado.



- Jogo "Pares de ritmos" e "Sucessão de batimentos".

- Ritmo e coordenação motora - Este item foi criado depois de constatar as dificuldades que as crianças e mesmo os adultos têm em coordenar dois ritmos diferentes feitos cada um com partes diferentes do corpo. Este item é bastante flexível na medida em que serve para colmatar falhas e dificuldades específicas de cada grupo.

1.4. Melodia

a) Aspectos teóricos

A melodia, sendo composta por uma sequência de sons, é um ritmo, mas enquanto um ritmo pode ser expresso por sons da mesma altura, na melodia é a escolha da diferente altura de cada som que define a mensagem musical. Pretendemos com este ponto do programa aprofundar e relacionar os itens anteriores. A melodia está directamente ligada à canção, indispensável para a iniciação e a educação musical da criança, bem como para todo o seu desenvolvimento.

b) Actividades e aplicações práticas

- Interpretação de canções diversas

- Elaboração e improvisação melódica com utilização do instrumentário Orff.

- Com a voz, criar células melódicas e fazer cânones, rondós, etc.

1.5. Improvisação Individual e em Grupo

a) Aspectos Teóricos

O método de trabalho em grupo tem vindo a ser, em todos os campos educativos, aconselhado como a melhor forma de actuação pedagógica. Na música, o trabalho em grupo oferece a possibilidade de se enveredar por outra forma de actividade criativa: - a criação em grupo, a criação polifónica, o trabalho em harmonia.

b) Actividades e aplicações práticas

- Jogos "A Natureza", "O Maestro", "Reacção em cadeia".

- Fazer os sons de uma história já conhecida de todos, ou contada na altura pelo monitor ou por um aluno. Poderá não ser exactamente uma história do estilo infantil, mas sim uma notícia importante do dia, algo que aconteceu na escola, ou uma situação do fim de semana de algum aluno, ou seja, a finalidade é reproduzir os sons de uma situação.

1.6. Música e Movimento

a) Aspectos Teóricos

Para a criança, música e movimento constituem uma só acção, um todo único e não um conjunto de actividades distintas. As formas de expressão pelo movimento dançado, dramatizado e pela música, não são formas de expressão separadas, mas sim um todo. Por isso, numa educação através da expressão e criação, embora, para seu estudo, se separem estas formas de expressão, na sua prática, não deverão estar dissociadas, mas sim interligadas, fazendo parte de um contexto global.

b) Actividades e aplicações práticas

- Inventar pequenas coreografias sobre músicas novas ou já aprendidas.

- Jogo "Parar a música e fazer grupos".

- Andar ao som da música.

- Mimar a música.

- Explicar a música com gestos, com expressões faciais.

- Aprender danças tradicionais de vários países do mundo.

1.7. Escrita Musical

a) Aspectos Teóricos

Escrita musical não significa apenas o conceito de *notação musical* convencional. Antes da escrita musical convencional, pretende-se motivar a criança para outro campo de exploração criativa, ou seja, fazer com que a mesma saiba da existência e da necessidade de uma escrita musical convencional; pretende-se, também, motivar a criança para outro campo de exploração criativa, ou seja, fazer com que a mesma saiba da existência e da necessidade de uma escrita musical convencional, através de jogos, elaboração de partituras individuais e colectivas sendo a criança, com a orientação do monitor, quem procura os símbolos mais adequados a cada situação.

Exemplo de notação musical convencional:



Exemplo de notação musical não convencional:



b) Actividades e aplicações práticas

- Pegar em alguns instrumentos, tocá-los improvisando ou não e criar símbolos para cada situação específica.
- Fazer partituras com os símbolos inventados para temas já aprendidos e inventar jogos a partir daí.

2. Construção de Instrumentos Musicais

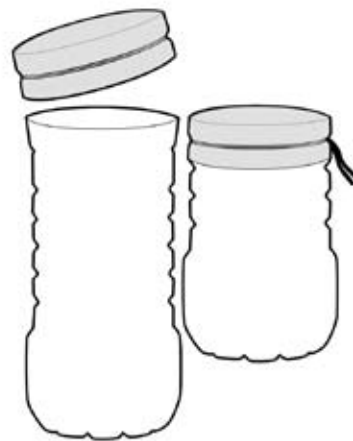
2.1. Idiofones

Chamam-se idiofones aos instrumentos cujo elemento vibratório é o próprio corpo do instrumento. Os idiofones constituem seguramente a maior categoria de instrumentos; entre eles, encontram-se os instrumentos musicais mais primitivos e elementares.



2.2. Membranofones

Os membranofones são instrumentos musicais cujo elemento vibratório é uma membrana devidamente esticada. Encontram-se largamente difundidos por todo o mundo, especialmente sob a forma de tambores e pandeiros. De todas as categorias, é a menos diversificada e a mais simples.



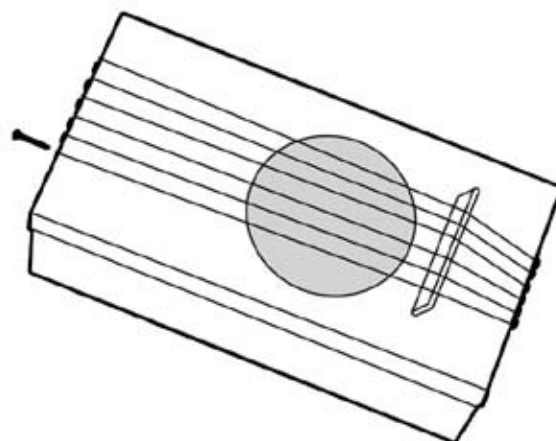
2.3. Aerofones

Chamam-se aerofones aos instrumentos cujo elemento vibratório é o ar accionado de modo específico pelo instrumento. Encontram-se entre os aerofones os instrumentos vulgarmente chamados de sopro.



2.4. Cordofones

Encontram-se cordofones por todo o mundo desde as épocas mais remotas, embora constituam a categoria menos ampla de todas. Como o próprio nome indica, o elemento vibratório destes instrumentos é constituído por uma ou mais cordas esticadas.



3. Actividades ao ar livre

3.1. Sons da Natureza e do Exterior

Ouvir os sons que nos rodeiam é um princípio fundamental para compreender o contexto sonoro em que estamos inseridos e, a partir daí, compreender o contexto musical. No mundo em que vivemos, a imagem assume um papel mais poderoso do que o som. No entanto, em todo o lado, para além da imagem, os sons e a música encontram-se sempre presentes: o ruído dos transportes, das pessoas, o som do vento, da chuva, das portas e janelas a abrirem e fecharem, o som de todo o tipo de máquinas (relógio, máquina de lavar roupa,...). A cada imagem está normalmente associado um som.

No entanto, a imagem desperta mais a atenção e o som passa mais despercebido. No mundo sonoro, por vezes existe a dificuldade de não conseguirmos identificar determinado som, localizá-lo no espaço, apercebermos-nos das suas propriedades. Há, por isso, a necessidade de explorar todo o meio sonoro em que vivemos de uma forma lúdica, didáctica e pedagógica, começando pelos sons do dia-a-dia que todos conhecemos, mas que nunca analisámos de uma forma metódica, até chegar aos sons mais particulares que ainda não fazem parte do quotidiano das crianças.

b) Actividades e aplicações práticas

- Ouvir os sons do exterior, identificá-los e tentar reproduzi-los – ver 1.1.
- Dar um passeio fora da escola (ou mesmo no recreio) e voltar com uma orquestra

3.2. Rodas de Canções

As rodas de canções existem um pouco por todo o mundo, fazem parte da cultura tradicional portuguesa e passam de geração em geração. Actualmente, os jogos e os brinquedos existentes no mercado são cada vez mais específicos e individualizados, não permitindo o desenvolvimento de uma dinâmica de grupo positiva. Pretendemos dar continuidade a esta tradição, utilizando, também, os conhecimentos adquiridos em outras actividades como forma de enriquecimento cultural e pessoal.

3.3. Jogos Sonoros e Musicais com e sem Instrumentos

Depois de analisar o meio sonoro envolvente, ouvir e cantar músicas, conhecer e construir instrumentos musicais, explorar o espaço em que trabalha, jogar, conviver, aprender e construir, resta agora à criança, orientada pelo monitor, gerir os seus conhecimentos musicais, e fazer deles parte dos seus jogos e brincadeiras, integrando-os no seu dia-a-dia.

4. Outras Actividades

- Ouvir música.

- Ir a um ou mais espectáculos;

- Visionar vídeos;

- Animar um livro de uma forma sonora e musical.

- Interpretar canções com método.

- Interpretar canções tradicionais portuguesas.



PARTILHAR A MÚSICA
JOGO & PERCURSO FORMAL

TOCÁ RUFAR ® PORTUGAL

Tocá Rufar Rua José Vicente Gonçalves, 8J - Parque Industrial da Seixal
2840 - 068 Paio Pires - Portugal tel: (+351) 21 226 90 90
tocarufar@tocarufar.com

www.tocarufar.com