

## **Metodologia de Ensino de Música com Estágio Supervisionado I**

**Prof. Dr. Marcos Câmara de Castro**

**Ellen Kaori Miyashiro**

### **Atividades musicais utilizando o jogo *Dixit* – 08/05/23**

*Dixit* é um jogo francês criado em 2008 pelo terapeuta e psiquiatra infantil Jean-Louis Roubira, que tem como objetivo estimular a imaginação, criatividade e capacidade de associação de ideias dos jogadores. O jogo é composto por 84 cartas ilustradas e cada partida pode ser jogada por até 12 pessoas.

O modo de jogar é simples, o jogador da vez escolhe uma carta de sua mão e deve dar uma pista sobre a imagem que representa, sem revelar qual é a carta escolhida. A partir daí, os outros jogadores devem escolher uma carta de sua própria mão que acreditam ser a que melhor se encaixa com a dica dada. Então, todas as cartas escolhidas são embaralhadas e expostas aos jogadores, que devem votar na que acreditam ser a escolhida pelo narrador.

O grande diferencial de *Dixit* é que as pistas que devem ser dadas pelos narradores não podem ser objetivas e claras. Elas precisam ser subjetivas, poéticas e criativas, a fim de levar os outros jogadores a associarem a pista com uma ou mais cartas da mesa. Essa característica torna o jogo muito mais desafiador e estimulante, pois cada jogador deve usar sua criatividade e imaginação para pensar em pistas que sejam capazes de conduzir os outros jogadores a escolherem a carta que ele selecionou.

Outro aspecto importante do jogo é que as cartas são ilustrações que podem ser interpretadas de diferentes maneiras, o que leva a uma diversidade de possibilidades de pistas. O teor abstrato das cartas e as múltiplas interpretações valorizam a criatividade e a diversidade de pontos de vista, tornando cada partida única e imprevisível.

Além disso, *Dixit* é um jogo acessível para pessoas de todas as idades e níveis de habilidade. Ele não exige conhecimentos específicos ou habilidades técnicas, apenas a capacidade de se comunicar de forma criativa e indireta. Isso faz com que seja uma ótima opção para reunir amigos e familiares ou um exercício de treinamento para professores e educadores.

#### **Aqui estão algumas ideias para incluir o jogo a atividades musicais divertidas e educativas:**

1. Associação de imagens e canções: Use as cartas do jogo *Dixit* como inspiração para encontrar músicas relacionadas. Divida os jogadores em equipes e dê a cada

uma, algumas cartas do *Dixit*. Eles devem escolher uma das cartas e encontrar uma música que seja associada à imagem. Eles devem cantar um trecho da música ou tocar um trecho instrumental. A outra equipe deve tentar adivinhar qual imagem do *Dixit* foi escolhida a partir da dica musical.

2. Criando letras: Use as cartas do *Dixit* como inspiração para criar letras de música. Divida os jogadores em equipes e dê a cada uma, algumas cartas do *Dixit*. Eles devem escolher uma carta e criar uma letra de música baseada na imagem. A letra deve ser curta e pode ser cantada ou declamada. A outra equipe deve tentar adivinhar qual imagem do *Dixit* foi escolhida.
3. Conhecimentos musicais: Use as cartas do *Dixit* como inspiração para fazer perguntas sobre música. Divida os jogadores em equipes e dê a cada equipe algumas cartas do *Dixit*. Faça perguntas sobre o artista ou o gênero musical que é associado à imagem da carta. A equipe que responder corretamente ganha pontos.

### **Habilidades desenvolvidas nessas práticas:**

1. Desenvolvimento da imaginação: O *Dixit* é um jogo que incentiva a criatividade e a imaginação, já que as cartas apresentam ilustrações abstratas e os jogadores precisam inventar histórias a partir delas. Essa habilidade pode ser transferida para atividades musicais, em que os participantes são incentivados a cantar melodias e letras a partir de ideias ou imagens sugeridas pelas cartas.
2. Estímulo à expressão musical: As atividades musicais com o *Dixit* podem ajudar a estimular a expressão musical, já que os jogadores são desafiados a criar melodias e letras originais a partir das cartas. Além disso, o jogo pode ser adaptado para trabalhar diferentes habilidades musicais, como ritmo, harmonia e improvisação.
3. Interação social: O *Dixit* é um jogo que promove a interação social, já que os jogadores precisam se comunicar e colaborar para criar as histórias e adivinhar as cartas. Isso pode ser uma vantagem para atividades musicais em grupo, em que os participantes precisam trabalhar juntos para criar e executar músicas.
4. Diversão: Por fim, o *Dixit* é um jogo divertido e pode ser usado para tornar as atividades musicais mais lúdicas e prazerosas. A combinação do jogo com a música pode gerar um ambiente descontraído e motivador para os participantes.