

Metodologia de Ensino de Música com Estágio Supervisionado II

Prof. Dr. Marcos Câmara de Castro

Ellen Kaori Miyashiro

Prática musical através do jogo “GuessUp”

Na disciplina de Metodologia de Ensino Musical com Estágio Supervisionado II, uma atividade prática foi conduzida utilizando o aplicativo "GuessUp". Este jogo, que combina diversão e aprendizado, serviu como uma ferramenta criativa para reforçar elementos da História da Música de maneira interativa. Através dessa abordagem, os alunos não apenas consolidaram seus conhecimentos, mas também aprimoraram suas habilidades de percepção musical.

O "GuessUp" proporcionou uma atmosfera lúdica ao ambiente de aprendizado, ao mesmo tempo em que apresentou desafios significativos aos estudantes. O foco da atividade era a exploração de conceitos históricos da música, e o aplicativo permitiu que isso fosse alcançado de forma envolvente. A estratégia de jogo escolhida para a atividade foi o modo de times, uma vez que havia 9 participantes, divididos em três grupos de 3 pessoas cada. Isso levou à competição amigável e colaborativa, aumentando a motivação dos alunos.

O jogo foi estruturado em três rodadas, permitindo que cada membro do time tivesse a oportunidade de ser o adivinhador. O desafio estava em adivinhar termos, nomes de compositores, estilos musicais e outros elementos da História da Música, representados por meio de dicas de solfejo e mímica. Esse formato promoveu a associação de conceitos musicais a ações físicas e sonoras, estimulando múltiplos sentidos e fortalecendo a memória associativa.

Os benefícios de utilizar o "GuessUp" com as dicas de solfejo e mímica foram notáveis. Primeiramente, a abordagem multissensorial incentivou os alunos a pensarem de maneira holística, conectando ideias auditivas e visuais. Além disso, a integração das habilidades de percepção auditiva e corporal estimulou uma compreensão mais profunda dos elementos musicais, tornando a aprendizagem mais significativa. Os alunos também foram incentivados a explorar a expressividade musical, uma vez que a mímica permitia a representação de emoções e características musicais através do movimento.

A gamificação, quando aplicada de forma adequada, pode ser um poderoso auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Ela proporciona um ambiente de aprendizado estimulante, incentivando o engajamento ativo dos alunos. No caso desta atividade, a gamificação do conteúdo histórico da música tornou a experiência educacional mais atrativa e emocionante. O espírito competitivo saudável promoveu a colaboração entre os alunos, reforçando a construção de conhecimento através da interação com os colegas.

Em resumo, a atividade prática musical usando o aplicativo "GuessUp" na disciplina de Metodologia de Ensino Musical com Estágio Supervisionado II foi uma abordagem inovadora e bem-sucedida para explorar elementos da História da Música. A combinação de jogo, dicas de solfejo e mímica, e a estrutura de times criou uma atmosfera educativa envolvente. A gamificação não apenas tornou o aprendizado divertido, mas também estimulou a compreensão profunda dos conceitos musicais, exemplificando como esse recurso pode ser uma ferramenta valiosa para melhorar o ensino-aprendizagem de maneira eficaz.