ISSN 978-85-61702-35-9, Volume 1, Número 1, 2024.

DOIS JOGOS PEDAGÓGICOS MUSICAIS: REFLEXÕES E CAMINHOS PARA A ESTIMULAÇÃO DA CRIATIVIDADE

KLESIA GARCIA ANDRADE [1]

RESUMO

Criatividade é um tema recorrente no contexto educativo e, apesar das dificuldades no estabelecimento de uma definição, há um consenso de que se trata da capacidade de realizar uma produção que se caracterize como nova e adaptada ao contexto na qual ela se manifesta. Parte-se do pressuposto de que as habilidades criativas podem ser desenvolvidas e aprimoradas por meio da prática e do treino, em qualquer área de conhecimento, sob condições socioculturais favoráveis e em diálogo com o domínio de técnicas apropriadas. Assim, dois jogos foram elaborados e executados no âmbito de uma pesquisa-ação no campo da Educação Musical, cuja fundamentação teórica articulou perspectivas interdisciplinares com a área de Psicologia. Os dois jogos pedagógicos musicais estruturados foram “A caixa sonora” e “Construção sonora”. A natureza desses jogos, no seu aspecto teórico e prático, é o assunto central desta proposição. As características do pensamento criativo são debatidas, evidenciando que uma de suas operações intelectuais fundamentais é a “produção divergente”, que engloba diferentes fatores. São elencados por diversos autores oito fatores, que favorecem a estimulação da criatividade: fluência, flexibilidade, elaboração, originalidade, penetração, sensibilidade a problemas, avaliação e redefinição. A compreensão desses fatores pode colaborar na estruturação de uma atividade ou proposta que têm por finalidade a estimulação da criatividade em qualquer campo educativo. Assim, como recorte para este artigo, são apresentadas e discutidas as características dos oito fatores do pensamento criativo e como estes emergem nas propostas desses dois jogos. Por sua vez, são elencados os objetivos dos jogos, os principais fatores que podem ser estimulados e a metodologia para o seu desenvolvimento. Tal discussão pode contribuir para a ampliação da compreensão sobre os pressupostos teóricos que sustentam propostas criativas, viabilizando a estruturação de jogos e atividades nas diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: , , , , .

[1] UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (UFPB), klesiagarcia@hotmail.com;