

ARTHUR HENRIQUE SOUSA DE OLIVEIRA

**A MUSICALIZAÇÃO ATRAVES DE JOGOS MUSICAIS:  
PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

**CAMPO GRANDE – MS**

**2024**

ARTHUR HENRIQUE SOUSA DE OLIVEIRA

**A MUSICALIZAÇÃO ATRAVES DE JOGOS MUSICAIS:  
PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho Final de Curso apresentado ao curso de Mestrado Profissional em Artes em Rede Nacional, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Arte da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, na forma de dissertação como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte, na linha Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes. sob a orientação do Prof. Dr. Gustavo Rodrigues Penha

**CAMPO GRANDE – MS**

**2024**

Ficha de Identificação elaborada pelo autor via Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFMS

Henrique Sousa de Oliveira, Arthur.  
A MUSICALIZAÇÃO ATRAVES DE JOGOS MUSICAIS: PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I / Arthur Henrique Sousa de Oliveira; orientador Gustavo Rodrigues Penha. Campo Grande, 2024.  
63 f.

Dissertação (Mestrado Profissional) - Prof - Artes, Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande (MS), 2024.

1. A MUSICALIZAÇÃO ATRAVES DE JOGOS MUSICAIS: PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I. I. Rodrigues Penha, Gustavo, orient. II. A MUSICALIZAÇÃO ATRAVES DE JOGOS MUSICAIS: PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I, título.

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

ARTHUR HENRIQUE SOUSA DE OLIVEIRA

### **A MUSICALIZAÇÃO ATRAVES DE JOGOS MUSICAIS: PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho Final de Curso apresentado ao curso de Mestrado Profissional em Artes em Rede Nacional, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, na forma de dissertação como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte, Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

#### **Comissão Examinadora:**

Prof. Dr. Gustavo Rodrigues Penha  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Paulo Cesar Antonini de Souza  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr<sup>a</sup>. Daisy Alves Fragoso  
Universidade Estadual de Maringá

A Ata da Defesa, assinada pelos membros da Comissão Examinadora, consta no Sistema Eletrônico de Informações (SEI), desenvolvido pelo TRF4 e implantado na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, assim como em outros setores administrativos da União.

Campo Grande, 12 de Dezembro de 2024

Dedico este trabalho a todos que de forma direta ou indireta, contribuem para formação e apreciação da educação musical.

Aos professores do PROF - ARTES, em especial ao prof. Dr. Gustavo Rodrigues Penha, pelos conhecimentos a mim concebidos, mesmo sendo diretor da FAALC, não poupou esforços para me orientar, abdicando de seu tempo de descanso, gratidão.

*Meus Agradecimentos!*

*A Deus,*

*Aos meus pais, em especial ao meu pai, que não se encontra mais nesse plano espiritual.*

*A minha amada esposa, que sempre me incentivou nesses anos, de tentativas e frustrações, e por ficar ao meu lado prestes deste sonho se realizar.*

*Aos meus três filhos, que em muitas ocasiões se tornaram o meu objeto de pesquisa, sendo eles o primeiro contato para as atividades da pesquisa.*

*Por fim, a todos os professores e amigos, que dia a dia me tornam uma pessoa melhor.*

## RESUMO

Este trabalho investiga a musicalização por meio de atividades lúdicas, destacando o brincar como uma linguagem universal e ferramenta pedagógica essencial no desenvolvimento integral das crianças. Com base na ludicidade e na exploração do movimento corporal, o estudo busca promover o aprendizado musical de forma criativa e inclusiva, alinhando práticas educativas às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). São explorados elementos como percepção auditiva, coordenação motora, socialização, expressividade, criatividade e improvisação, que se apresentam como centrais para o engajamento e a aprendizagem dos alunos. As propostas foram pensadas para aplicação em escolas de Ensino Fundamental I, considerando as particularidades socioculturais de Campo Grande, MS. Além disso, a pesquisa reflete sobre a importância de estimular a imaginação e a capacidade de improvisação das crianças, promovendo autonomia criativa e sensibilização para os diferentes elementos musicais. Essa abordagem não apenas amplia o repertório cultural dos estudantes, mas também potencializa sua integração social, valorizando a expressão artística e a inclusão no processo educativo. O trabalho ressalta o papel do professor como mediador, incentivando a participação ativa dos alunos no aprendizado musical e favorecendo uma educação mais humanizada e significativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Musical; Ludicidade; Jogos Musicais; Processo de Criação.

## **ABSTRACT**

This study investigates musical education through playful activities, highlighting play as a universal language and an essential pedagogical tool for children's holistic development. Based on playfulness and the exploration of body movement, the research seeks to promote musical learning in a creative and inclusive manner, aligning educational practices with the guidelines of the Brazilian National Common Curricular Base (BNCC). Elements such as auditory perception, motor coordination, socialization, expressiveness, creativity, and improvisation are explored as central to students' engagement and learning. The proposals are designed for application in elementary schools, considering the sociocultural particularities of Campo Grande, MS. Moreover, the study reflects on the importance of stimulating children's imagination and capacity for improvisation, fostering creative autonomy and awareness of various musical elements. This approach not only broadens students' cultural repertoire but also enhances their social integration, valuing artistic expression and inclusion within the educational process. The research emphasizes the teacher's role as a mediator, encouraging active student participation in musical learning and promoting a more humanized and meaningful education.

**KEYWORDS:** Music Education; Playfulness; Music Games; Creation Process.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Escola Municipal Dr. Tertuliano Meirelles .....	16
Figura 2 – Aniversário de Campo Grande, 26 de Agosto .....	18
Figura 3 – Festival de Arte e Cultura .....	19
Figura 4 – Rádio Tertu .....	20
Figura 5 – Festival de Talentos da Escola .....	21
Figura 6 – Festival de Música / Helena Meirelles .....	22
Figura 7 – Grafia dos Sons .....	46
Figura 8 – A Bandinha Musical .....	50
Figura 9 – Ritmo: Caixa e Bumbo .....	50
Figura 10 – Ritmo: Caixa, Bumbo e Pratos .....	51
Figura 11 – “Sussurofone” e Diapasão .....	56

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 - MEMORIAL.....	13
1.1 FORMAÇÃO .....	13
1.2 HISTÓRICO DA COMUNIDADE ESCOLAR .....	15
1.3 A BANDA DE PERCUSSÃO.....	17
1.4 A AULAS DE VIOLÃO. ....	18
1.5 RÁDIO TERTU .....	19
1.6 FESTIVAL DE TALENTOS – CANTA E DANÇA TERTU.....	20
CAPÍTULO 2: A ARTE ENTRE O EDUCAR E O BRINCAR.....	23
2.1 O INTERESSE PELO BRINCAR .....	24
2.2 A CRIANÇA E O LÚDICO.....	26
2.3 EDUCAÇÃO MUSICAL E PRÁTICA MUSICAL NA ESCOLA .....	28
2.4 DESENVOLVIMENTO INFANTIL E A CRIAÇÃO MUSICAL .....	31
2.5 A MUSICA E O JOGO .....	35
CAPÍTULO 3: SUGESTÃO DE ATIVIDADES.....	42
CONSIDERAÇÕES .....	58
REFERÊNCIAS .....	61

## INTRODUÇÃO

A música desempenha um papel fundamental no desenvolvimento educacional, especialmente em ambientes formativos e escolares voltados para crianças e jovens. Sua importância reside não apenas na aquisição de linguagens e conceitos oriundos de diferentes áreas do conhecimento, mas também em sua capacidade de modificar e influenciar, de diversas maneiras, aqueles que entram em contato com ela. Nesse contexto, a realização de atividades lúdicas, como a aplicação de jogos musicais, surge como uma abordagem eficaz para potencializar a aprendizagem e a prática musical por meio da experimentação contínua. Como afirma Delalande (2019, p. 6), “a música é um jogo de criança que redimensiona a ideia de música que se atualiza no curso da infância, a partir dos modos de escutar, de pensar e criar músicas”. Dessa forma, as atividades e produções musicais desenvolvidas em sala de aula contribuem para um aprofundamento significativo na musicalização dos alunos, ao mesmo tempo em que atualizam seu repertório.

A influência da música vai além da sala de aula, manifestando-se de diversas formas, especialmente no âmbito emocional. A música possui o poder de evocar emoções profundas, capazes de estabelecer uma conexão poderosa entre o artista e o público. Essa conexão emocional é frequentemente explorada em contextos religiosos, onde a música atua como uma ferramenta para despertar experiências espirituais intensas. Além disso, a música exerce uma influência social considerável, capaz de moldar normas e valores culturais. Muitas vezes, as letras musicais abordam questões políticas, sociais e culturais, desafiando ou reforçando as normas estabelecidas. Um exemplo notável é o movimento “Tropicália”, que utilizou a música como forma de resistência à ditadura militar no Brasil, demonstrando o potencial da música em influenciar a opinião pública e fomentar movimentos sociais. Além disso, a música desempenha um papel vital na construção da identidade cultural, servindo como um meio de preservação e transmissão de valores, tradições e histórias de uma comunidade, fortalecendo assim a consciência cultural coletiva.

No campo da produção cultural, a música não é apenas uma forma de arte, mas também um espaço de dinâmicas de poder. Como Bourdieu (1993) e Wacquant (2005, p. 117) elucidam, o campo artístico, ou mais genericamente, o “campo da produção cultural”, é antes de tudo um campo de forças, uma rede de determinações objetivas que influenciam

todos os agentes envolvidos. No caso da cultura brasileira, as manifestações culturais diversas refletem a vida material e simbólica de grupos que passaram por processos de invasão e aculturação europeia. Os fatores regionais, raciais e sociais são determinantes na classificação ou transformação dos espaços culturais. A influência da música também se estende ao âmbito econômico, moldando a indústria musical e definindo tendências e padrões de sucesso. Artistas que alcançam grande sucesso e popularidade possuem maior poder de negociação, influenciando estilos musicais, vendas de álbuns e ditando as regras da indústria e da mídia.

Além do impacto social e cultural, a música cria conexões pessoais e memórias profundas, associando-se a momentos significativos e experiências passadas. A capacidade da música de evocar essas memórias torna-se uma ferramenta poderosa no processo de ensino-aprendizagem, onde a diversidade de repertórios musicais desempenha um papel essencial. É fundamental não restringir os alunos a um único estilo ou modo de pensar musicalmente, mas sim expô-los a uma ampla gama de mundos musicais, sejam eles modais, tonais ou atonais. Isso não só enriquece suas experiências musicais, mas também estimula sua curiosidade e imaginação na descoberta de novos sons e combinações rítmicas. A experimentação e a descoberta podem ser exploradas de diversas formas, adaptando-se ao ritmo de aprendizado de cada aluno. Nesse sentido, a improvisação é uma ferramenta valiosa, permitindo que os alunos explorem novas possibilidades criativas e desenvolvam uma compreensão mais profunda da música. Como afirma Violeta de Gainza (1983, p. 27), a improvisação é uma forma de jogo, um exercício dinâmico que possibilita aos alunos absorverem e projetarem elementos musicais em um processo de retroalimentação contínua.

A presente pesquisa foi organizada de modo a se conseguir abordar diferentes aspectos da prática de jogos musicais em processos de educação musical escolar. Nesse sentido, o Capítulo 1 apresenta um memorial detalhado da trajetória do autor, desde suas primeiras experiências com a música na infância até seu desenvolvimento profissional como educador musical. O capítulo traça a formação acadêmica e prática, destacando a importância da música e do brincar em sua vida pessoal e profissional. A narrativa inclui a criação de projetos musicais em escolas, como a banda de percussão e aulas de violão, além de iniciativas inovadoras como a "Rádio Tertu" e o "Festival de Talentos – Canta e Dança Tertu". Essas experiências refletem o comprometimento do autor com a

musicalização infantil, utilizando o lúdico como ferramenta pedagógica para engajar os alunos e promover o desenvolvimento musical e social.

No Capítulo 2, o foco se desloca para a intersecção entre arte e lazer, explorando como essas dimensões culturais podem ser integradas na educação. A relação entre brincar e aprender é discutida com base em teorias educacionais, ressaltando o papel central do lúdico no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. O capítulo explora a importância da música na formação infantil, não apenas como um conteúdo curricular, mas como uma prática que envolve a expressão individual e coletiva. Através da análise de práticas musicais lúdicas, o capítulo destaca como a música pode ser utilizada para ensinar valores culturais e sociais, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades cognitivas e motoras.

O Capítulo 3 oferece uma série de sugestões de atividades práticas para a musicalização no Ensino Fundamental I. As atividades são planejadas para serem aplicadas de forma lúdica, utilizando jogos musicais para ensinar conceitos como ritmo, melodia e harmonia. Cada atividade é cuidadosamente descrita, incluindo os objetivos do conhecimento, habilidades a serem desenvolvidas, e a metodologia de ensino (ferramenta). A proposta pedagógica enfatiza a importância de adaptar as atividades ao nível de desenvolvimento dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado inclusivo e estimulante.

A pesquisa combina uma abordagem teórica, fundamentada na revisão bibliográfica de conceitos-chave em educação musical, acompanhada de uma proposta de atividades de jogos musicais a serem aplicados em sala de aula. As atividades propostas tomaram como base a experiência em sala de aula ao longo de vários anos, que permitiu uma reflexão contínua sobre a eficácia das metodologias aplicadas. Os objetivos da pesquisa incluem auxiliar na construção do conhecimento musical das crianças, desenvolver suas capacidades de expressão e comunicação, e promover a apreciação de uma diversidade de gêneros musicais. Além disso, a pesquisa busca contribuir para a produção contínua de conhecimento em educação musical, oferecendo práticas pedagógicas que podem ser replicadas em outras escolas e contextos educativos.

## CAPÍTULO 1 - MEMORIAL

### 1.1 FORMAÇÃO

Nascido em Campo Grande no ano de 1986, a música foi a arte com a qual tive um maior contato, principalmente por meio das cantigas de roda e brincadeiras cantadas. Sempre tive a convicção de que poderia realizar os meus sonhos de uma forma divertida, ou seja, o brincar sempre esteve de forma muito presente em minha vida. Desde criança, sempre muito brincalhão e agitado, não me enquadrava nas limitações impostas. Certa vez, lembro que a professora regente havia passado uma atividade de desenho rodado para colorir, era um soldado, eu tinha feito cheio de cores, sendo que o rosto eu colori de verde. Nessa ocasião, eu perdi o meu recreio, tendo que refazer a atividade, pois a professora disse que a farda era verde e não colorida, e que o rosto eu deveria pintar da cor certa, a cor de “pele”, logo deveria ser de outra forma. Confesso que fiquei triste e envergonhado, pois via os colegas brincando no pátio, e eu refazendo a atividade por estar “totalmente errada”. Não sei ao certo em qual série esse episódio se passou, mas recordo que foi nos anos iniciais.

Aos 10 anos, entrei em um projeto do exército, em que ficávamos, na parte da manhã com auxílio em tarefas escolares, bem como tínhamos acesso a alguns cursos, como datilografia, inglês básico, culinária, entre outros. Nesse projeto, tinha um momento destinado à atividade física, sempre com canções, para estabelecer o ritmo dos exercícios. Sempre tive facilidade para decorar as canções, facilidade essa observada pelos instrutores, que várias vezes me pediam para puxar as canções.

Já na minha adolescência, por volta dos 12 anos, comecei a ver a música como um hobby. Diferentemente da infância, quando fui moldado para seguir um “padrão”, percebi que poderia misturar ritmos, sons, e que poderia até improvisar, fugindo assim de regras engessadas, tais como o “desenho do soldado”. Sempre pensei na música como uma forma de relaxamento, uma arte que me permitia viajar, uma terapia sem o uso de remédios, assim como um modo de entrar em contato com o meu “eu interior”. Aprendi a tocar flauta doce, nas aulas da igreja, onde fiquei encantado. Nessa época, meu pai, decidiu investir em mim e comprou uma clarineta, que não era tão acessível no momento. Confesso que não conhecia o instrumento e, com esta nova paixão, me dediquei ao estudo da clarineta

como instrumento musical, tendo tocado por um ano e meio na banda da escola – banda Fênix, com a parceria da UFMS. Depois, fui para a banda da polícia Mirim, onde fiquei até os meus 17 anos, com alguns anos de estudo. Assim, essa atividade que inicialmente era apenas um lazer passou a ser também uma forma de renda, e ingressei no exército aos 18 anos, em 2005, quando passei no concurso de cabo músico, em Campo Grande – MS. No ano de 2006, no desejo de aprofundar meus conhecimentos, ingressei no curso de Licenciatura em Música na UFMS.

Em 2009, pelo fato de que a legislação de então ainda não permitia que o professor licenciado em música pudesse ser nomeado para atuação na rede básica do ensino público, optei por trancar a matrícula do curso no período de um ano, para poder fazer cursinhos e tentar a carreira militar. A experiência foi válida, mas sem sucesso. Pensando em que profissão seguir e meio perdido, mas nunca desistindo da música e de novo nos bancos acadêmicos, em 2011, apareceu uma nova oportunidade, pois entrou em vigor a lei nº 11.769 sancionada em 18 de agosto de 2008, que determinava que a música deveria ser conteúdo obrigatório em toda a Educação Básica. Assim um novo horizonte me foi apresentado, sendo que com essa nova lei, que regulamentava a música na educação básica, o que se dizia era que "o objetivo não é formar músicos, mas desenvolver a criatividade, a sensibilidade e a integração dos alunos" (BRASIL,2008). Com a criação desta lei, muitos profissionais da área da música puderam adentrar na área da educação, e não mais ficar mais reclusos somente em conservatórios, aulas particulares ou até mesmo no ensino informal, como eram até então os cursos de licenciatura em música, que formavam profissionais para ficarem fora da sala de aula.

Já no ano de 2012, foi feito um convite para alguns militares da banda de música do Comando Militar do Oeste, que estivessem cursando o curso de música ou já tivessem terminado, e tivessem o interesse em dar aulas de musicalização, na modalidade fanfarra, deveria ir comparecer à Secretaria Municipal de educação - SEMED, setor DEAC – Divisão de Esporte, Arte e Cultura. Movido por uma curiosidade em saber como o projeto funcionava, fui designado para uma escola, onde fiquei sabendo que o projeto estava desativado por falta de não ter um direcionamento profissional. Comecei a trabalhar como regente e maestro da fanfarra da escola municipal Dr. Tertuliano Meirelles, onde fui aluno, escola esse que fica perto da casa dos meus pais, onde cresci. Na época eu atuava ainda como militar temporário, o meu contrato iria vencer em agosto de 2012. Assim, em agosto

me desligava das fileiras do exército, passando a lecionar exclusivamente música - fanfarra. Ensinar os alunos a tocarem instrumentos de percussão foi inovador e um verdadeiro desafio. Logo, no primeiro ano do projeto, tivemos uma média de 50 alunos, divididos entre instrumentistas e corpo coreográfico.

Com o rendimento do trabalho e a confiança da direção, fui convidado, no ano seguinte, em 2013, para trabalhar em sala de aula com a disciplina de Artes. Tudo foi muito providencial, pois no mesmo ano eu havia concluído a licenciatura em música. Sempre almejando novos desafios, aceitei a sala de aula regular.

Com o intuito sempre de se especializar, fiz uma pós-graduação em ARTE, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO MUSICAL, no Centro Universitário Leonardo da Vinci, concluído no ano de 2015. Passei no concurso público para professor do município de Campo Grande no ano de 2016. Do componente curricular arte/música, assumi o concurso dentro da mesma escola, onde tive os primeiros passos da carreira como docente. Fiz uma matéria do mestrado como aluno especial na Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul – UEMS, no ano de 2017, a disciplina em questão foi Itinerários Culturais, onde novos horizontes foram almejados. Em 2021 fiz outra pós-graduação, agora na área de GESTÃO ESCOLAR E COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA, pela Faculdade Venda Nova do Imigrante - FAVENI.

Sempre achando que faltava algo, consegui ser aprovado no PROFARTES -UFMS, no ano de 2022. No final do mesmo ano, apareceu a oportunidade de ser candidato para a direção escolar, onde fui aluno e professor, para substituir as diretoras que ficaram à frente da escola por mais de duas décadas. Assim, a comunidade escolar, ciente do meu potencial, deu um voto de credibilidade, chegando a quase 80% de aprovação mediante a eleição, com mandato válido por 04 anos.

## **1. 2 HISTÓRICO DA COMUNIDADE ESCOLAR**

A Escola Municipal Dr. Tertuliano Meirelles, foi criada pelo Decreto N° 3234 de 16 de abril de 1968, na administração do Exmo. Sr. Prefeito Municipal Dr. Plínio Barbosa Martins. Durante sua gestão, primou pela educação e, sentindo a necessidade, criou esta escola que vinha satisfazer o desejo da comunidade do Bairro Caiçara e adjacências.

Atualmente a escola tem por volta de 910 alunos, onde é oferecida desde a educação infantil, até o 9º ano do ensino fundamental II, com o funcionamento nos turnos matutino e

vespertino

*Figura 1 Escola municipal Dr. Tertuliano Meirelles*



Fonte: Acervo pessoal (10 set. 2023).

Nossa escola mantém sistematicamente um planejamento, acompanhamento e avaliação de suas ações referentes aos aspectos administrativo e pedagógico, tendo como foco o aluno e sua aprendizagem, num exercício de liderança democrática e de incentivo ao crescimento pessoal e profissional que resulta na integração e compromisso de todos. A organização se dá em consonância com a proposta de Brito (2015, p. 18), ou seja, através de uma via de mão dupla, em que "educador e educandos constituem-se partes de um todo, são complementares, influenciando-se mutuamente e, assim, construindo um caminho. Caminho este que se traça ao caminhar".

A comunidade escolar é aberta ao voluntariado e parcerias, incentivando e valorizando a participação dos pais na escola. No processo de construção da aprendizagem a participação dos pais é de muita importância. Fazer parte da associação de pais e mestres é incentivar os pais cada vez mais a intervir ativamente no processo educativo dos seus filhos.

É fundamental estabelecer parcerias com pais, estimulando-os a participação, fornecendo subsídios para que acompanhem seus filhos, levando-os a tomar consciência do quanto a sua participação na vida escolar de seus filhos está diretamente vinculada ao sucesso deles. Os alunos devem participar e ser estimulados a terem conhecimento de

seus direitos e deveres, assumindo suas responsabilidades diante de suas tarefas escolares.

O desafio é estabelecer meios para que os alunos e pais assumam formalmente um compromisso com a escola, onde cada um tenha consciência de suas atribuições e responsabilidades.

A escola é uma instituição social que tem por objetivo o desenvolvimento das potencialidades físicas, cognitivas e afetivas dos alunos, por meio da aprendizagem (conhecimento, habilidade, procedimentos, atitude e morais) que acontecem de maneira contextualizada desenvolvendo nos discentes a capacidade de tornarem-se cidadãos críticos e participativos na sociedade onde vivem.

Nesse contexto, a educação musical ocorre no componente curricular Arte, em todas as etapas de ensino e em todo o ano escolar, através de atividades lúdicas, apreciação musical e o conhecimento da história da música.

### **1.3 A BANDA DE PERCUSSÃO**

A banda de percussão, ou fanfarra, como também é chamada, possui em torno de 35 alunos, divididos em corpo musical e linha de frente. O grupo atua sob o meu comando e responsabilidade e conta com estudantes cursando do grupo 4 (educação infantil) ao 9º ano do fundamental II. A fanfarra voltou às suas atividades no ano de 2006, por meio do projeto “Bandas e Fanfarras na REME”, da Secretaria Municipal de Educação.

Desde sua volta tem se apresentado em desfiles cívicos, festivais de bandas e fanfarras, eventos escolares, concursos de bandas, centros comunitários, praças (como a Elias Gadia), Casa de Idosos, Câmara Municipal, festivais de música, competições e encontros de banda, e vários outros eventos em que é convidada, bem como nos eventos da escola.

Os projetos da escola funcionam em horário intermediário, ou seja, ao findar das aulas regulares, sendo das 11:10 às 12:50, e das 17:10 às 18:50, como não temos aulas no período noturno, não podemos passar das 19 horas. O dia do treinamento é pensado juntamente com o professor, para adequar a sua carga horária, cada projeto tem uma carga horária diferente, sendo de forma quantitativa, onde há uma procura maior, uma carga horária maior é oferecida, atualmente a banda conta com 10 horas semanais, cujo a contratação é feita pelo DEAC (Divisão de Esporte Arte e Cultura), mediante a processo

seletivo.

*Figura 2 Aniversario de Campo Grande – 26 de Agosto*



Fonte: Acervo pessoal (26 ago. 2012).

Os instrumentos da banda de percussão são: caixas tenores; caixas de guerra; surdos; pratos; bombos; liras; pandeiro meia lua; caixetas; chocalhos; vibrafone e xilofone. O grupo tem o repertório bem variado, passando por polca paraguaia, baião, sertanejo, rock, jazz, funk, temas de filme e de música clássica.

A Faixa etária da banda consiste em alunos do 1º ano ao 9º ou seja, de 6 á 15 anos, onde levamos em consideração a vontade do aluno, e seu porte físico, por exemplo, não tem como uma criança de 6 anos tocar um Bumbo, que pesa em torno de 20 quilos, assim é oferecido instrumentos que o aluno possa tocar sem se machucar, como pandeiro meia lua, chocalhos, caixas de guerra e caixetas. A banda conta com cerca de 40 instrumentos de percussão, quando preenchida todas as vagas, formamos uma banda “B”, onde essa seria uma banda aprendiz, para depois passar para a banda “principal”. Nesse projeto em quetão fiquei a frente da banda um pouco mais de 10 anos.

#### **1. 4 A AULAS DE VIOLÃO.**

O projeto de violão ocorre também em horário intermediário, onde a contratação também é feita pelo DEAC, contando com mais de 30 violões, a faixa etária inicial é a partir de 09 anos, onde as crianças já conseguem segurar melhor no instrumento, alguns pais conseguem um instrumento menor, assim é aceita a participação do aluno no projeto. A carga horária do projeto de violão é de 08 horas semanais atualmente.

*Figura 3 Festival de Arte e Cultura*



Fonte: Acervo pessoal (15 nov. 2019).

O projeto de violão iniciou no ano de 2010<sup>1</sup>, ocorrendo com o rodízio de vários professores, abordando tanto o repertório erudito quanto popular. O projeto já se apresentou em vários eventos representando a escola. Além do violão, aulas de outros instrumentos também já foram oferecidas para os alunos, como: viola, cajon, guitarra, baixo, violino, violoncello e viola de arco. Uma mini orquestra de cordas já chegou a ter mais de 60 alunos e atualmente conta com cerca de 20 alunos, todos no instrumento violão.

### **1.5 RÁDIO TERTU.**

O projeto nasceu do desejo de estimular a escrita dos alunos do 8º e 9º ano, por meio de uma atividade em que os estudantes deveriam fazer entrevistas e trazer curiosidades para ser apresentadas.

---

<sup>1</sup> O projeto de violão já fez participações junto com a banda de percussão em festivais, recreios e até mesmo na própria rádio da escola, parceria essa com outros professores, já chegamos a ter 3 professores de música na escola, 2 em projetos, e um na sala de aula, no componente arte, fato esse que não é tão comum.

Figura 4 “Rádio Tertu”



Fonte: Acervo pessoal (17 mar. 2020).

Entretanto, aos poucos o projeto foi ampliado para apresentar também o repertório musical, afinal em toda rádio não pode faltar música. Assim, as músicas passam por um filtro, que acontece por meio de enquetes em redes sociais, da análise da letra, para que se garanta uma forma mais moderada, pois o público da rádio vai do 1º ao 9º ano, funcionando na hora do intervalo, através de uma mediação da professora responsável pelas mídias sociais. Fiquei a frente desse projeto por cerca de 3 anos.

### **1.6 FESTIVAL DE TALENTOS – CANTA E DANÇA TERTU.**

O festival de talentos teve início no ano de 2014, sempre pensando em contribuir de maneira artística para a formação de jovens no universo da música e da dança. O projeto prevê o desenvolvimento do processo técnico, dos ritmos variados, bem como buscar mostrar a importância das tradições das diferentes regiões do país e instigar os alunos para que tenham o máximo de interesse e curiosidade pela arte.

Figura 5 Festival de talentos - TERTU



Fonte: Acervo pessoal (22 nov. 2022).

Assim o festival é dividido em várias categorias, como: Categoria A - anos iniciais, categoria B – Anos finais, Categoria C – Música instrumental, Categoria D – dupla ou grupo. A premiação oferecida é um troféu e o direito de poder representar a escola nos eventos externos.

A fim de preservar a imagem dos alunos, fazemos uma seleção prévia, que ocorre uns 2 meses antes do evento, assim os alunos podem treinar e melhorar onde tem uma defasagem, trabalho esse feito pelas professoras de área que dão dicas do que se pode melhorar, exemplo: “canta mais perto do microfone”, “você não gostaria de mudar essa música”, “essa você ainda não decorou”, “e se você dança se com a colega não seria melhor para você não ficar nervosa”, entre outras dicas.

Depois de selecionados, os alunos somente irão se apresentar se os pais assinarem uma autorização. O evento geralmente ocorre em sábado letivo, onde toda a comunidade externa, sobretudo os responsáveis podem apreciar o evento.

Esse festival se tornou uma marca da escola, tendo ocorrido mesmo durante a pandemia, através das redes sociais, com o julgamento dos jurados e com os votos do público geral, chegando a levar o nome da escola para outros estados e até mesmo outros países.

*Figura 6 Festival de música instrumental – Helena Meirelles, Morada dos Bais. Nessa ocasião ficamos com o 2º e 3º lugar.*



Fonte: Acervo pessoal (24 out. 2016).

Para tal, o festival da escola escolhe e prepara alunos para que possam representar a escola em eventos externos como o FEAC – Festival de Arte e Cultura, o Helena Meirelles – Festival, destinado a músicas instrumentais e que leva o nome da nossa artista da terra; Festival de bandas e fanfarras e outras apresentações.

## CÁPITULO 2: A ARTE ENTRE O EDUCAR E O BRINCAR

As relações entre arte, educação e lazer envolvem alguns mal-entendidos, especialmente ao se considerar os conceitos de cultura e arte, que variam conforme contextos históricos. Para alguns, a arte e a cultura estão erroneamente associadas à cultura erudita, como algo inalcançável e reservado a poucos. Entretanto, como afirma Melo (2001, p. 67), "a arte é uma das dimensões da cultura e deve ser considerada no contexto social em que se insere," refletindo e interagindo com as realidades sociais. Nesse sentido, a educação para a arte, em vez de apenas pela arte, busca dismantelar essas hierarquias, promovendo uma abordagem mais inclusiva e acessível. A arte deve ser vista como dimensão cultural que permite aos indivíduos explorar suas próprias formas de expressão e desenvolver uma crítica mais ampla. Dessa forma, a arte cumpre uma função social ao fomentar a crítica, ampliar visões de mundo e desencadear experiências significativas, seja por meio da apreciação de obras eruditas ou da valorização de manifestações culturais populares, que carregam importantes significados sociais e históricos.

O campo artístico está em constante transformação, influenciado por fatores externos e internos, incluindo os sistemas políticos e econômicos, e as instituições com as quais a classe artística se molda. Melo (2001, p. 67) observa que "a arte deve ser considerada não só pela ideia de adequação [...] mas também pela tensão com determinados pressupostos." A tradicional concepção da "arte pela arte" já não se sustenta, pois, a arte deve ser vista para além de sua estética, incorporando também fundamentos pedagógicos, sociais e morais. A ideia de que a arte é algo reservado a poucos é um desafio que precisa ser superado. Como ressalta Melo (2001, p. 73), "a arte não é superior; ela é ordinária" e deve ser acessível a todos. Nesse sentido, a educação cultural deve incentivar a pluralidade e a liberdade criativa, permitindo que indivíduos explorem e se expressem por meio de diversas manifestações artísticas, sem se submeter a critérios rígidos de qualidade impostos por instituições formais.

Além disso, a arte, quando utilizada de forma educacional, deve permitir que os indivíduos desenvolvam uma maior criticidade e autonomia. Marcellino (2001, p. 173) afirma que "a criação ou improvisação [...] pode trazer uma certa liberdade, mas viver a liberdade também não é fazer o que se quer, na hora e no lugar que se desejar." A educação artística, portanto, deve promover a criatividade dentro de um contexto de cidadania e interação

social. Exemplos como a obra "4'33" de John Cage e a música de Hermeto Pascoal, que desafiam conceitos tradicionais, ilustram a importância de uma abordagem educacional que valoriza a liberdade de expressão e a inovação. A arte e o brincar, quando integrados na educação, podem se tornar ferramentas poderosas para a transformação social e cultural, permitindo que os indivíduos, desde a infância, sejam produtores e apreciadores de arte em todas as suas formas. As brincadeiras de roda, como observa Marcellino (2001, p. 178), "são construções culturais, sociais, históricas, cujo conteúdo é estruturado por meio de certas características que identificam seus fundamentos e finalidades".

Essas atividades refletem valores sociais e históricos e podem ser usadas para discutir e questionar questões como gênero, discriminação e identidade. Ao promover uma educação para a arte, que valoriza tanto o erudito quanto o popular, é possível construir uma sociedade mais inclusiva e crítica, onde a arte cumpre seu papel de promover a diversidade e a liberdade.

Finalmente, Pacheco (2011, p. 155) conclui que "a arte é a possibilidade de produzir diferenças." A utilização da arte e do lazer sendo um sinônimo para o brincar, em contextos educacionais (des)educativos abre espaço para questionar estruturas rígidas e incentivar a experimentação criativa, permitindo que os alunos explorem novas sonoridades e se expressem de maneiras únicas. Assim, a educação artística se torna um meio de transformação, estimulando a criatividade, a experimentação e a quebra de barreiras, e oferecendo aos indivíduos uma ferramenta poderosa para a formação de uma sociedade mais livre e diversificada.

## **2.1 O INTERESSE PELO BRINCAR**

O ato de brincar integra o cotidiano da criança de várias formas, em diferentes espaços (pracinha, playground, etc.), com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu conhecimento, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38).

Além disso, brincadeiras que dão espaço ao jogo imaginativo abrem margem para que a criança desenvolva habilidades referentes à flexibilidade cognitiva. Brincadeiras de faz de conta, teatralizações e contações de histórias são alguns dos exemplos que

permitem que o educador atue de forma a contribuir com o desenvolvimento desta função cognitiva.

Há várias maneiras de discutirmos o lúdico como vivência compartilhada, mas, sem dúvida, é importante fazê-lo com base no próprio brincar. A vivência lúdica é também momento de escolha e aprofundamento das relações humanas. Por isso, a formação de grupos pactuados pelo afeto, a finalidade, cumplicidade é mais motivada e intensa:

Brincar diz respeito à eleger formas de tratamento, de relação, de criação, que se valem da capacidade de inventar e não informar. Criar coisas que possam ser inventadas, possam mudar de lugar onde a constituição dos sentidos a elas determinadas tenham a capacidade de serem comparadas, assim como crianças fazem ao brincar com as palavras. (PACHECO 2011, p.159)

Diante disso, é importante promover uma reflexão crítica sobre as cantigas e brincadeiras de roda, buscando ressignificar os valores que são transmitidos e adaptá-los às necessidades e perspectivas de igualdade de gênero, respeito à diversidade e promoção de relações saudáveis. É preciso estar atento às demandas de transformação social e cultural, e trabalhar para que as brincadeiras de roda sejam inclusivas e proporcionem um ambiente seguro e acolhedor para todas as crianças.

O interesse por brincar cresce na medida em que os participantes são reconhecidos como co-autores do ato criativo expressivo vivido, que os integra e identifica com redes de significados e interações mais amplas, bem como atua na construção de suas identidades. Em decorrência disso, na convivência lúdica, os sujeitos vão se diferenciando uns dos outros e de si mesmos, assim, desenvolvendo modos de preferências particulares de brincar, relacionados com as singularidades de cada um.

Ao brincar, as crianças exploram diferentes possibilidades e experimentam novos significados, desenvolvendo assim sua capacidade de criação e imaginação. Elas não estão apenas consumindo informações, mas sim criando e reinventando o mundo ao seu redor.

A brincadeira permite que as crianças experimentem diferentes perspectivas, criem conexões inusitadas e sejam livres para explorar sem restrições. É um espaço onde elas podem se expressar livremente e descobrir suas próprias maneiras de se relacionar com o mundo.

Enquanto brincam, as crianças aprendem habilidades sociais, emocionais e cognitivas importantes para a vida, tais como tomar decisões, resolver problemas, trabalhar

em equipe e expressar suas emoções. Elas também aprendem a lidar com a incerteza e a adaptar-se a situações novas, desenvolvendo assim sua resiliência e flexibilidade.

Portanto, ao considerarmos a importância da infância na formação de olhares para o mundo, é essencial valorizar a brincadeira como uma atividade de expansão e descoberta, em que as crianças podem exercer seu poder de criar e reinventar e não apenas receber informações prontas.

## 2.2 A CRIANÇA E O LÚDICO

O conceito de lúdico vem sendo discutido em diversos trabalhos desde a segunda metade do século XX., sendo que a criança e o lúdico estão intimamente relacionados, pois o lúdico é uma forma natural de expressão e aprendizado para elas. O lúdico envolve atividades recreativas e brincadeiras que estimulam o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. Por meio do lúdico, a criança pode experimentar diferentes papéis, explorar o mundo ao seu redor, desenvolver habilidades motoras, resolver problemas, aprender a cooperar e se comunicar com os outros. O brincar também ajuda a criança a compreender conceitos abstratos, aprimorar a sua memória, concentração e imaginação.

A criança é um ser lúdico e brincando faz música, pois é assim que se relaciona com o mundo que descobre e co-cria a cada dia. Com relação à exploração tátil e sonora de objetos pelas crianças, segundo Pecker (2017, p.41),

é possível que o bebê, desde a segunda metade do primeiro ano de vida, já entenda o objeto físico como um objeto produtor de som e passe a brincar com essa característica, tentando reproduzir variadas vezes o som e explorando mais a fundo as possibilidades sonoras do objeto.

A criança é desde bem cedo receptiva e curiosa, e a pesquisa sobre materiais sonoros se dá por meio da exploração e descobrimento das potencialidades e características dos instrumentos, bem como pela invenção, imitação e repetição de motivos melódicos e rítmicos.

O lúdico proporciona ainda um espaço seguro e divertido para a criança expressar suas emoções e aprender a lidar com elas. Ao brincar, ela pode experimentar alegria, tristeza, frustração, medo, entre outras, e aprender a nomeá-las e expressá-las de maneira

saudável. Além disso, o lúdico é uma forma de aprendizado prazerosa, o que facilita a motivação da criança em se envolver nas atividades propostas. Ao se divertir enquanto aprende, ela se torna mais receptiva, curiosa e disposta a explorar novos conhecimentos.

Assim, proporcionar momentos lúdicos na infância é essencial para o desenvolvimento global da criança, permitindo que ela explore o mundo, desenvolva suas habilidades e emoções, e construa aprendizados significativos de forma prazerosa. O brincar não deve ser subestimado como uma simples atividade de entretenimento, mas reconhecido como uma ferramenta fundamental para o amadurecimento e o crescimento saudável da criança.

O aspecto lúdico pode ser identificado em atitudes como repetir e reinventar, enquanto atividades prazerosas, desenvolvidas em situações imaginárias e criativas, bem como no compartilhamento de momentos e atividades com outras pessoas. Por meio da brincadeira, a criança pode expressar sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se.

Em síntese, o brincar traz experiências de vida significativas, construindo identidades e memórias. O lúdico age diretamente na valorização e na construção de práticas culturais, sobretudo as que diferem do contexto onde o ser humano está inserido.

Em decorrência disso, o desenvolvimento que ocorre por meio de atividades lúdicas é fundamental para a formação da autoestima dos sujeitos, bem como para o reconhecimento de si e do outro e dos modos de participação um grupo social. No lúdico, a criança explora o tempo da recomposição, de diferentes modos e, conforme as necessidades de cada brincadeira, da enunciação, de narração de fatos por meio de diferentes formas de uso da linguagem e expressão. Quem brinca consome certo tempo na observação e análise dos objetos, atentando ao tamanho, intensidade, volume, ou seja, experimenta tudo o que chega à sua posse, conferindo-lhe sentido e significado distintos de qualquer outra atividade cotidiana.

O lúdico compõe um dos fundamentos da cultura, implicando na aprendizagem social e historicamente constituída. “Brincar não é apenas uma dinâmica interna do indivíduo, mas pode ser considerada como uma atividade dotada de significação social que, assim como outros tipos de atividade, requer aprendizagem”. (BROUGÈRE, 1998. p.32).

O universo das brincadeiras é algo muito significativo para criança, e isso faz parte da sua cultura, que precisa ser compreendida pelos adultos. No ato de brincar a criança

aprende. Podemos verificar que o brincar é um dos principais meios de aprendizado na infância, pois, no brincar, se tem diferentes oportunidades de desenvolvimentos como: imaginar, dominar habilidades, imitar, escolher.

Por fim, considerando os contextos educacionais, bem como os processos, espaços e atividades de musicalização, é possível considerar as potencialidades que surgem ao aproveitarmos o desejo da criança pela brincadeira, e direcioná-la para o aprendizado musical, almejando o desenvolvimento de funções cerebrais e também a aquisição de habilidades de cunho musical.

### **2.3 EDUCAÇÃO MUSICAL E PRÁTICA MUSICAL NA ESCOLA**

A música é uma das formas de expressão humana, estando, presente em variadas culturas. Através da música e suas expressões é possível transmitir cultura de uma geração à outra, incentivar as capacidades musicais das crianças, contribuindo assim com o seu desenvolvimento de uma maneira integral, abordando aspectos sensíveis, afetivos, estéticos, éticos e cognitivos.

Que a música deve fazer parte do processo de educação é já quase um consenso em nossa sociedade, mas percebe-se claramente que, não raro, os motivos alegados para tal tendem a se colocar fora do próprio fato musical.

Para desenvolver um significativo trabalho de musicalização, o professor pode partir do conhecimento prévio do aluno, assim como dos gostos e preferências musicais de cada indivíduo, que muito se determina pelo meio em que o mesmo está inserido.

O processo de ensino-aprendizagem em música se dá por meio da integração entre os aspectos sensíveis, afetivos, estéticos e cognitivos. Nesse sentido, não se pode ignorar que cada um dos participantes de uma sala de aula traz consigo a sua cultura, seu gosto, sua individualidade: “é importante ressaltar que toda música tem origem em um contexto social, ligando o espaço entre diferentes indivíduos e culturas diversas” (SWANWICK, 2003, p.38)

A importância da música na formação de todos os seres humanos, considerando que o trabalho contribui com o desenvolvimento integral para além do musical, tende a ser reconhecida por todos. Segundo Brito (2010 p. 91)

a música é importante na educação porque a música é importante no viver, como uma das formas de relação que estabelecemos conosco, com o outro, com o ambiente. Somos seres musicais, dentre outras características que nos constituem, e o jogo expressivo que estabelecemos com sons e silêncios, no tempo/ espaço, agencia dimensões que por si só são muito significativas. Fazendo música trabalhamos nossa inteireza, o que é essencial.

A música estimula a criatividade e a imaginação, permitindo que a pessoa se expresse e vivencie sensações de maneira única. Ela proporciona uma forma de comunicação não verbal, através da qual podemos transmitir emoções, sentimentos e pensamentos de maneira profunda e impactante. Além disso, a música tem um papel fundamental na formação da identidade cultural. Ela está presente em todas as culturas ao redor do mundo, transmitindo tradições, valores e histórias. Através da música, podemos conhecer e apreciar diferentes culturas, desenvolvendo assim uma maior compreensão e respeito pela diversidade.

Na Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2017, p. 196), encontra-se a seguinte definição da Música:

A Música é a expressão artística que se materializa por meio dos sons, que ganham forma, sentido e significado no âmbito tanto da sensibilidade subjetiva quanto das interações sociais, como resultado de saberes e valores diversos estabelecidos no domínio de cada cultura. (BRASIL, 2017, p. 196)

A educação musical tem como objetivo principal proporcionar às crianças a oportunidade de conhecer e explorar o mundo sonoro de forma lúdica e prazerosa. Através de brincadeiras, jogos e exploração de diferentes materiais sonoros, as crianças são convidadas a desenvolver habilidades musicais como percepção auditiva, ritmo, expressão corporal, coordenação motora e criatividade.

A musicalização se torna mais acessível quando é realizada de forma lúdica. Assim, o brincar se torna indispensável na prática de jogos musicais em sala de aula, ao possibilitar uma descoberta criativa dos elementos musicais desenvolvidos nos diferentes jogos, relacionando-os com o gosto musical de cada indivíduo, em um processo de conversa e troca com todos os estudantes.

Além disso, a educação musical proporciona às crianças o contato com diferentes formas musicais. Através da audição e do canto de diferentes gêneros musicais, as crianças desenvolvem o gosto e a apreciação musical, além de adquirirem repertório. Também podem ser exploradas atividades de composição e improvisação, em que as crianças têm a oportunidade de criar sua própria música e expressar-se de forma única.

A vivência musical também fortalece o estar junto, a sensação de pertencimento a um grupo, a uma cultura. Assim, ao se abordar e ensinar música, na escola, há de se considerar os diversos espaços de trocas de vivências e construção de saberes, de ampliação da consciência, e relaciona-los com outras dimensões que nos constituem.

Ouvindo música, cantando, dançando, tocando instrumentos, o corpo lida com a expressividade dos gestos, dos objetos, dos instrumentos musicais, dos temas e do universo sonora em que vive. Passa a perceber que alguns detalhes são muito especiais na relação gestual e musical da sua e das outras culturas. Aguça sua percepção musical (ritmo, harmonia e melodia), educando-se para compreender como convivemos com o ambiente, o clima, os animais, as opressões sociais, as festas os ritos, o trabalho e o lazer. (MARCELLINO, 2001, p. 188)

Seja na música, nas palavras ou nas composições, as comparações são feitas com base em como essas criações sonoras afetam os corpos daqueles envolvidos na educação musical.

Todavia, esse processo também afeta os corpos. Sonorizar o mundo envolve afetar a relação dos corpos com as coisas inventadas e também com os próprios corpos envolvidos na criação desses blocos de sensações. A criação musical e sonora tem um poder transformador e influencia a forma como percebemos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor.

Fazer música é escutar, produzir significados no tempo e espaço, com sons, (silêncios), dinâmicas variadas. Ainda que a repetição de estruturas, idiomas e formas, ao longo do tempo, resultem em campos de estabilidade, que muitas vezes se confundem com a própria ideia da música, vale ressaltar que, para além do sistema tonal ocidental, existem muitas variantes organizacionais de som e silêncio. E também, as crianças, com suas próprias lógicas, ampliam e transformam suas experiências ao longo da vida, em contextos educativos ou não.

No contexto educacional, a música desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Estudos têm demonstrado que a música contribui para o desenvolvimento da memória, da concentração, da coordenação motora e do raciocínio lógico. Além disso, a prática musical em grupo promove o trabalho em equipe, a colaboração e o respeito mútuo.

A experiência musical em si deve bastar para justificar sua inserção no território da educação. Além disso, o fazer musical é um modo de resistência, de reinvenções, questões caras ao humano, mas ainda pouco valorizadas no espaço escolar.

Não devemos nem podemos aprisionar a música em bancos escolares duros e imóveis. A música é movimento e, desse modo, deve estar presente nos planos da educação, respeitando tempos e lugares, o universo que cada aluno traz consigo, buscando singularizar as experiências que são criadas em diversos contextos, sem os estereótipos dos sistemas, que por vezes tendem a aprisionar o fato musical em algumas das suas regras, sendo necessário instaurar os campos de criação, de experimento, de potencialização de escutas criativas, críticas e transformadoras, abertas às muitas músicas, paisagens sonoras, ao plano da improvisação, do cantar e dançar, da pesquisa da produção de materiais sonoros, e é muito mais.

É importante que a música na escola seja viva. Isso significa que não deve se limitá-la a exercícios mecânicos visando o desenvolvimento de uma habilidade musical única. É importante ir além da simples reprodução de músicas através do canto, apresentações ou desenvolvimento da leitura e escrita musical. Devem ser incentivadas atividades musicais que valorizem a criação, exploração e pesquisa sobre materiais musicais, bem como a reflexão e o pensamento musical, elaborando-se dinamicamente uma multiplicidade de sentidos.

## **2.4 DESENVOLVIMENTO INFANTIL E CRIAÇÃO MUSICAL**

Para Jean Piaget (1982), desde o nascimento até o início da adolescência, o pensamento infantil passa por quatro fases: sensório-motor (de 0 a 2 anos), pré-operatório (de 2 a 7 anos), operações concretas (de 7 a 11 ou 12 anos) e operações formais (de 11 ou 12 anos em diante).

A partir de Piaget, Delalande 1995 também se utiliza da teoria de Piaget ao abordar as etapas de desenvolvimento cognitivo em crianças. Assim, considerando diferentes etapas de desenvolvimento em correlação com a faixa etária das crianças, observa que, na primeira parte da infância, com bebês de 0 a 2 anos, é desenvolvido o aspecto sensório motor, por meio da exploração de fontes sonoras diversas, como chocalhos, mordedores que produzem som, ou simplesmente batendo, raspando e jogando objetos no chão, procurando formas e resultados de sons diferentes, explorando gradativamente, repetindo movimentos e gestos que agem diretamente no aprendizado e na interiorização. Aos oito

meses, os bebês apresentam comportamento mais refinado, acrescentando e agregando novos gestos a seu repertório.

A fase seguinte é denominada de pré-operatório e abarca a faixa etária de 2 a 7 anos. É nessa fase que a criança começa a entender o mundo através da linguagem e imagens, aquilo que lhe é comum, que está em seu cotidiano. Há a então exploração musical através de sons fortes ou fracos, agregando a expressão corporal, criando gestos e fazendo mímica, como se fosse a constituição de um vocabulário próprio. Dos quatro a cinco anos os alunos da educação infantil, as crianças conseguem fazer repetições baseadas em suas lembranças. Assim aos sete anos a criança terá o som real dominado, entre fala e percepção e nessa fase entende o mundo através das sensações e ações

No período entre os 2 e 7 anos de idade, a criança passa a desenvolver a capacidade pensar sobre pessoas e objetos que não estão presentes fisicamente ao seu redor, logo, passa a existir a função simbólica que está contida nas brincadeiras e jogos de faz de conta, da linguagem para comunicação entre pares, ou seja, outras crianças e adultos (DIANE; PAPALIA, 2006 apud CRESPI; NORO; NÓBILE, 2020, p. 164).

A fase seguinte é a operacional concreta, que vai de 7 a 11 anos, e é quando a criança passa a entender o mundo através do pensamento lógico e sistemáticos em relação ao mundo real, mas ainda têm dificuldade com conceitos abstratos. Por exemplo, sabem que o volume de líquido não muda se é transferido para um recipiente de forma diferente. Começam a entender o ponto de vista dos outros e podem considerar diferentes perspectivas em uma situação.

Por fim, acontece a fase operacional formal, a partir dos 12 anos, em que a criança passa a entender o mundo através do pensamento hipotético e raciocínio científico. É claro que cada indivíduo tem o seu próprio tempo de desenvolvimento, sendo essas fases mais linhas gerais de desenvolvimento do que regras estanques. O pleno desenvolvimento das diferentes capacidades, em cada fase, acontece a partir dos estímulos recebidos de formas variadas e da exploração de sua capacidade de perceber, sentir e ser afetado.

O desenvolvimento da criança encontra-se relacionado à apropriação da cultura, que implica uma participação ativa da criança na cultura, tornando próprios, dela mesma, alguns modos socialmente construídos de perceber, sentir, falar, pensar e se relacionar com os outros. “Os bebês são ativos, curiosos e perspicazes, exploram musicalmente o ambiente que os cerca, protagonizando seu próprio processo de aprender, sendo

capazes de produzir conhecimento, cultura, sons e, por que não, música” (CORREA, 2013. p. 45)

Os seres humanos interagem com o ambiente sonoro que os envolve, que contém sons ruidosos e harmônicos que se relacionam mutuamente, tal como ocorre com os fenômenos musicais.

O som é formado pela existência de movimentos vibratórios de partículas do ar, que quando são de periodicidade regular ou em ciclos formam timbres harmônicos, tais como os sons de altura definida em instrumentos musicais ou das vogais na voz, e quando a periodicidade é irregular e de saturação espectral, formam sons inarmônicos e ruidosos, como os presentes nos sons de máquinas, nas consoantes das vozes nas poesias, falas e canções e nos transientes de ataque e extinção dos instrumentos musicais. Assim, de certo ponto de vista, o som pode ser compreendido sob duas vertentes: vibrações aperiódicas (sons inarmônicos e ruídos) e vibrações periódicas, que contém sons de altura definida<sup>2</sup>.

Para Delalande 2019, é importante colocar as crianças em contato com os instrumentos musicais ou objetos que produzem sons, para assim incentivar a livre exploração lúdica infantil, resultando na criação de sons e em um uso ativo da imaginação. Nesse processo, diferentes aspectos serão explorados, como o fator sensorio motor implicado na exploração manual dos objetos, e o fator de organização e construção a partir de ideias musicais e gestuais simples. “A apropriação do som toma a forma ativa de uma exploração que consiste em fazer variar as maneiras de excitar o corpo sonoro. Embora a criação não predomine ainda, a exploração prepara para isso”. (DELALANDE 2019, p.183)

A apropriação do som pode ser feita de diferentes maneiras, como por exemplo, através do uso de instrumentos musicais tradicionais ou de novas tecnologias, da exploração de objetos sonoros do cotidiano ou mesmo do próprio corpo humano.

Essas variações nas formas de excitar o corpo sonoro, permitem explorar uma ampla gama de sonoridades e experimentar novas possibilidades musicais. Dessa forma, a exploração prepara o terreno para a criação, abrindo espaço para a inovação e para a expressão pessoal.

---

<sup>2</sup> “Objetos que vibram de maneira *não – periódica* ou simplesmente *aperiódica*, sem nenhum modelo definido e regular de repetição, possuem espectro inarmônico e geram sons indefinidos em altura, sem poderem ser associados a uma determinada nota musical”. (MENEZES, 2003, p.24)

Através da exploração, é possível descobrir diferentes técnicas de produção sonora, como por exemplo, a utilização de diferentes técnicas de tocar um instrumento, a modificação de um objeto sonoro ou a utilização de efeitos e processamentos sonoros.

A exploração de materiais sonoros também é uma forma eficaz de introduzir conceitos musicais às crianças. Instrumentos musicais, objetos do cotidiano que produzem som, brinquedos sonoros e até mesmo o próprio corpo podem ser utilizados como ferramentas de aprendizagem. Através da manipulação e experimentação desses materiais, as crianças têm a oportunidade de aprender sobre timbre, altura, intensidade e duração dos sons. À medida que o explorador se familiariza com os diferentes aspectos do som e desenvolve sua sensibilidade auditiva, ele está cada vez mais preparado para a criação musical própria. Portanto, a exploração se torna uma etapa fundamental no processo de apropriação do som e no desenvolvimento de um estilo musical único.

O envolvimento das crianças com o som já acontece desde antes do nascimento, o bebê, por sua vez, está imerso nesse universo cultural e, mesmo ainda no ventre de sua mãe, toma contato com o mundo através da percepção da combinação entre sons e silêncios, criando suas primeiras experiências e memórias.

Podemos dizer que o processo de musicalização dos bebês e crianças começa de forma espontânea, por meio das cantigas de ninar, parlendas, canções de roda e todo tipo de jogo musical. Através dessas interações junto a adultos e outras crianças, bebês e crianças passam a adquirir gradualmente um repertório musical que se constrói junto à comunicação sonora, “[...] os bebês estão atentos à música que escutam bem mais do que todos nós julgávamos ser possíveis. Em outras palavras: os bebês também entendem de música” (ILARI, 2002. p.88), desenvolvendo-se afetivamente e cognitivamente por meio da escuta e repetição de palavras, motivos, frases e fraseados musicais e linguísticos. Segundo Brito (2003. p.74) as cantigas de ninar, as canções de roda, as lendas e todo tipo de jogo musical têm grande importância no desenvolvimento da criança, pois é por meio das interações que se estabelecem os repertórios que permitirá às crianças se comunicarem pelos sons.

Quanto mais intensas forem as experiências vividas, maiores serão as possibilidades de desenvolvimento da atividade criadora. Segundo Martinez (2017. p. 290), os bebês são seres em que suas possibilidades “se desenvolvem em meio à cultura, constituindo-se indivíduos sociais ao vivenciar e internalizar as atividades

culturais e realizar novas elaborações de seu comportamento humano”. O ser humano está em constante evolução e principalmente em integração com o meio onde se está inserido, estando exposto, assim, a diferentes possibilidades de experimentações e interações com o mundo. Ao longo de sua trajetória de vida, o indivíduo acumulará um repertório que servirá como base a qualquer atividade criadora, sendo maiores as suas possibilidades de atuação quanto mais diversificados e sensíveis forem seus elementos de referência. Para tal, o desenvolvimento cognitivo se dá pela contínua construção de conhecimentos, que torna o indivíduo capaz de criar ou imaginar novas situações.

Assim é importante estimular a criação, sobretudo a escuta atenta a diversos universos de sons, ampliando a percepção e estimulando o gosto pela música. “Em primeiro lugar, simplesmente o gosto pelo som – é uma primeira qualidade do músico, uma certa sensualidade da sonoridade que se acompanha de uma habilidade para obtê-la em um instrumento” (DELALANDE, 2019, p.23).

O processo criativo não precisa obedecer a uma regra específica, seguir um plano estruturado ou simplesmente colocar as formas em ordem. Pelo contrário, o processo de criação é plural e aberto, e muitas vezes pode ser potencializado se alimentado por brincadeiras, experimentação e diversão. A expressão do gosto musical se manifesta de forma natural e espontânea por meio de brincadeiras e atividades de exploração. É através dessas brincadeiras que as pessoas revelam suas preferências, interesses e personalidade única. Portanto, ao criar algo, é importante permitir-se desfrutar do processo e não se prender a regras rígidas ou à busca obsessiva pela perfeição. A criação assim pode ser encarada como uma oportunidade de experimentar, explorar possibilidades e deixar a imaginação fluir. É aí que reside a verdadeira expressão das individualidades e singularidades de cada um.

## **2.5 A MÚSICA E O JOGO**

“A música como jogo é uma proposição de grande importância e significado. Jogo da arte, da criação. Jogo ideal, que jogamos pelo prazer de jogar, sem perdedores ou ganhadores” (BRITO 2019, p.6). Uma tal abordagem pedagógica na educação musical contribui para uma potencialização do desenvolvimento da criança de maneira ampla,

considerando sua formação integral como pessoa, através da melhora de sua aprendizagem, bem como dos modos de relacionamentos e do convívio social.

A palavra jogo tem sua origem no latim “*jocus*”, que significa brincadeira, divertimento, ou até mesmo um gracejo.

Jocus é comum às línguas francesa, espanhola e italiana. O verbo jogar deriva do latim *jocāre*. Na língua inglesa *play* deriva do inglês antigo *pleyen* e na língua alemã, do proto germânico *spilōnā*. As palavras *jocus*, *plenyen* e *spilōnā* remetem para aquele que exerce uma ação, que se entretém, que movimenta, que executa, mas também para “tudo quanto se faz para recreio do espírito” (Morais Silva, 1959 p.10).

Esse conceito é utilizado em certas atividades físicas ou intelectuais, possuindo regras específicas para atuação de um grupo ou indivíduos e muitas vezes produzindo um resultado com vencedor(es) e perdedor(es). O jogo é uma das ferramentas que podem ser utilizada em uma prática pedagógica, tendo grande importância na educação musical. Para Brito (2014), a educação musical se propõe a utilizar brincadeiras, jogos, e exploração de materiais sonoros, fazendo com que as crianças tenham a oportunidade de aprender as propriedades sonoras, rítmicas e formas musicais.

As brincadeiras e jogos musicais são fundamentais para despertar o interesse das crianças pela música, pois possibilitam a experimentação e a descoberta de sons e ritmos de forma divertida. Além disso, estimulam a socialização, o trabalho em equipe e a escuta atenta, habilidades importantes para o desenvolvimento pessoal e social.

Dessa forma, a educação musical, através das brincadeiras, jogos e exploração de materiais sonoros, proporciona às crianças uma ampla gama de possibilidades para aprender e se relacionar com a música, favorecendo o desenvolvimento integral e o prazer de fazer música.

Delalande 2019 defende que os diferentes modos de jogos convivem no interior de uma mesma obra musical e que um deles predomina sobre os outros. Assim, o jogo com regras consiste na organização e estruturação da linguagem musical.

A importância da repetição do jogo lúdico pode ser observada quando as crianças, brincando, querem mais e mais repetir a atividade proposta, por vezes experimentando outras possibilidades a partir das variações nas repetições. Gustavo Penha (2024) desenvolve essa questão da repetição no brincar ao afirmar que:

quando uma criança quer a repetição de uma brincadeira ou de um jogo, ela está sendo impulsionada por forças que fazem com que ela queira a repetição diferencial, que pode ser produtora de um aumento de potência e está implicada no encontro intensivo proporcionado pelo jogo. Ao jogar ou brincar, saudável e livremente, a criança passa por “aumentos” de potência, e é justamente essa

passagem, ou “*transpassagem*”, que a motiva a querer a repetição do jogo ou da brincadeira. Entretanto, não se trata do retorno do mesmo jogo, da mesma jogada, da mesma brincadeira, mas antes sim do retorno do encontro intensivo diferencial, de transmutação e devir –possibilitado pela afirmação de um aumento de potência. A cada lance, acontece uma nova afirmação do acaso, diferente e diferencial. Ao ter a sua potência aumentada, a criança transmuta-se, torna-se outra, e é propriamente esse processo de se diferenciar que maquina a vontade de repetição na criança (–de novo! de novo! –mais um! –quero mais!). É, portanto, o eterno recomeçar da transmutação possibilitada por um aumento de potência o que maquina o desejo de uma criança ao brincar. (PENHA, 2024)

Assim, observa-se que a vontade da criança em jogar e repetir o jogo tem muito a ver com sua própria “aumentação” de potência pela qual passa.

O jogo pode ser uma forma de entretenimento, competição ou até mesmo uma forma de aprendizado. Ele pode envolver a participação de uma ou mais pessoas e pode ter diferentes graus de complexidade.

Em sua essência, o jogo é uma atividade que as pessoas escolhem participar de forma voluntária, ou seja, não é algo imposto ou obrigatório. Essa escolha implica na aceitação das regras estabelecidas, que são acordadas livremente pelos participantes. Porém, essas regras são consideradas obrigatórias durante o jogo, devendo ser seguidas por todos.

Por essas razões, afirma o Huizinga (1971), o jogo lúdico cria e implica ordem. Possui ritmo, harmonia e tensão próprios, definidos no próprio jogo, pelos que brincam. Ordem construída segundo limites da ação e do uso do tempo espaço e materiais disponíveis.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, 1971, p. 33)

O jogo também tem um tempo e espaço determinados, ou seja, ele se realiza em um período específico e em uma área delimitada. Essas limitações são importantes para estabelecer as condições nas quais o jogo acontece e para garantir a sua integridade.

Um aspecto emocional importante do jogo é o sentimento de tensão e alegria que ele proporciona. Durante o jogo, os participantes estão engajados em uma atividade intensa, na qual buscam alcançar objetivos e superar desafios. Isso cria uma sensação de tensão, pois há a possibilidade de sucesso ou fracasso. Ao mesmo tempo, essa tensão é

acompanhada de alegria, que surge quando os objetivos são alcançados ou quando há momentos de diversão e descontração durante o jogo.

Competindo, nós organizamos para enfrentar muitos desafios, descobrimos do que somos capazes de fazer quando lidamos com as táticas, buscamos alcançar metas, superar derrotas e criar oportunidades para a concretização de nossos desejos. Na perspectiva lúdica, a competição não é só ganhar e perder. É também tentar, arriscar, usar, recriar, realizar objetivos comuns, superar o outro sem a preocupação de ganhar a qualquer custo. O faz de conta estreita laços afetivos entre pessoas e o mundo material, recriando os significados.

O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. As regras do jogo podem ser mudadas entre os participantes segundo suas vontades e acordos. Com isso, condições possíveis a realização lúdica, superando os limites impostos. Compreender e participar das regras do jogo permite o conhecimento de si e de certos limites e limiares das relações com os outros. A fruição dos sentimentos, o raciocínio sobre as jogadas, a invenção de estratégias, o aperfeiçoamento de técnicas corporais são fatores que agregam no conhecimento do próprio corpo, dando, gradualmente, uma maior autonomia corporal e intelectual às crianças.

Delalande 1995, pensa em três etapas no desenvolvimento do pensamento musical por meio do jogo: uma primeira etapa, seria a do jogo sensório-motor, que tem um acentuado caráter sensorial que ocorre por experimentação das sonoridades por meio de repetições de gestos físicos manuais e corporais, como chacoalhar, bater, raspar, arranhar, apertar, chutar, pisar, etc.

Na segunda etapa, seria a simbólica, do jogo simbólico, em que as crianças realizam construções musicais a partir de sua imaginação, trançando relações com outras dimensões existenciais e contextos que lhes sejam caros, aproximando, assim, os sons explorados de situações que lhes são mais próximas, seja familiar, de personagens fictícios, de animais e de outras naturezas, conforme o gosto infantil. Por fim, uma terceira etapa seria a da organização e construção, que corresponde ao jogo de regras, em que a criança estabelece ou concorda com alguns limites pré-estabelecidos em prol de uma interação saudável construída sobre regras anteriormente convencionadas.

Por isso a importância de se pensar práticas de jogos cujas regras e atividades correspondam às capacidades implicadas em tal ou qual etapa de desenvolvimento de que as crianças participam:

[...] os jogos sensório-motores, de exercício, seriam próprios da fase na qual o essencial é a conquista da autonomia corporal; os jogos simbólicos corresponderiam a uma etapa em que o cérebro já está dotado de maior flexibilidade, valendo-se da capacidade de simbolizar, enquanto que os jogos de regras contariam com regras prescritas e determinadas, visando a fins específicos e movidos por um pensar enfaticamente intelectual (BRITO, 2013 p. 160).

Os jogos sensório-motores são aqueles em que a criança utiliza principalmente seus sentidos e habilidades motoras para explorar o ambiente ao seu redor. Eles são adequados para bebês e crianças muito pequenas, pois ajudam a desenvolver suas habilidades motoras básicas, como rolar, engatinhar, agarrar e manipular objetos. “A pesquisa do som e do gesto não é se não um jogo sensório-motor; a expressão e a significação na música se une a um jogo simbólico; e a organização é um jogo de regra”. (DELALANDE 2019, p.27).

Os jogos simbólicos, por sua vez, são jogos nos quais a criança representa papéis imaginários ou simbólicos. Nessa fase, a criança já é capaz de usar sua imaginação e representar objetos, pessoas ou eventos através de brincadeiras. Por exemplo, a criança pode brincar de ser um super-herói, uma princesa ou um médico, usando objetos do cotidiano como adereços.

Logo, o jogo é considerado um fim em si mesmo, ou seja, não é uma atividade realizada com o objetivo de atingir outro resultado além da própria experiência do jogo. Embora possa ter benefícios secundários, como desenvolvimento de habilidades ou socialização, o jogo em si é o propósito principal. Além disso, durante o jogo, os participantes têm consciência de que estão em um contexto diferente da vida cotidiana, em um ambiente onde as regras e objetivos são diferentes dos do dia a dia.

Finalmente, os jogos de regras são aqueles em que a criança precisa seguir regras estabelecidas e acordadas previamente. Esses jogos exigem um nível mais avançado de pensamento e habilidades sociais, pois a criança precisa entender, respeitar e aplicar as regras do jogo. Exemplos de jogos de regras incluem jogos de tabuleiro, jogo da memória ou jogos esportivos.

Não me refiro à música como jogo para falar de atividades ou de brincadeiras utilizadas como estratégia pedagógica para ensinar conceitos diversos, inclusive de outras áreas do conhecimento. O jogo a que me refiro é o já citado jogo ideal para

o posto por Deleuze, o qual se atualiza pela escuta e pela produção de formas sonoras, em improvisações, em repetições (diferentes), em invenções, em processos criativos, em suas muitas instâncias e possibilidades, enfim. Jogo do sensível, da expressão, do pensamento, da escuta. Música como jogo ou um jogo chamado música. (BRITO, 2019 p. 45).

Cada tipo de jogo tem seu papel no desenvolvimento infantil, oferecendo desafios e estimulando diferentes habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais. É importante proporcionar às crianças a oportunidade de brincar e se envolver em diferentes tipos de jogos, de acordo com sua faixa etária e estágio de desenvolvimento.

Já na parte educacional, reforço o que condiz no objeto de estudo da minha pesquisa, o jogo musical com regras, com estruturação da composição, criando ou agregando repertório musical que reúne significativas, que dizem respeito a nossa história de vida, as músicas da nossa infância, ou ocasiões, onde cantávamos na escola, que ouvimos em concertos, rádios, shows, ou que nos remetem a um sentimento, algumas vezes felizes, tristes, entre outros. Para tal, foi pensado uma sequência de atividades, onde os alunos irão descobrir novos sons, e outras possibilidades de fazer música.

## **CONSIDERAÇÕES PARCIAIS**

Este capítulo explorou a relação entre a arte, o brincar e a educação musical, destacando a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica no desenvolvimento integral das crianças. Ao longo do capítulo, foi possível perceber que o brincar é uma linguagem universal da infância, essencial para a construção de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Neste contexto, a música desempenha um papel central, pois alia aspectos sensoriais e expressivos que favorecem o aprendizado de maneira significativa e envolvente.

A ludicidade, enquanto ferramenta educacional, permite que a música seja experimentada como um processo dinâmico, acessível e criativo. A abordagem lúdica não apenas facilita o engajamento dos alunos, mas também transforma o processo de aprendizagem em uma experiência prazerosa. Com base nos estudos analisados, constatou-se que o movimento corporal, aliado à prática musical, enriquece a percepção rítmica e a coordenação motora, além de estimular a imaginação e a socialização. Essa integração entre corpo e som potencializa o desenvolvimento de competências como a

propriocepção e a percepção espacial, fortalecendo as bases para uma musicalização completa.

Um dos pontos centrais debatidos foi a ressignificação do jogo na educação musical. Mais do que uma atividade de entretenimento, o jogo musical é apresentado como um instrumento pedagógico capaz de despertar a criatividade e a improvisação. Elementos como imitação e percepção são essenciais nesse processo, enquanto a improvisação surge como um componente transformador, permitindo que os alunos se apropriem do aprendizado e desenvolvam autonomia na criação musical.

O capítulo também refletiu sobre a necessidade de considerar o contexto sociocultural das crianças, valorizando suas experiências e conhecimentos prévios. A música, como linguagem cultural e artística, deve dialogar com as vivências dos alunos, promovendo uma educação inclusiva e diversificada. Nesse sentido, o educador assume um papel mediador, conduzindo as atividades de forma a respeitar a individualidade de cada criança, ao mesmo tempo que promove o trabalho coletivo.

Em síntese, o reforça que a união entre o lúdico e a música no ambiente escolar é uma estratégia poderosa para potencializar a aprendizagem e o desenvolvimento integral. O brincar, quando estruturado pedagogicamente, transcende o simples ato de divertir, transformando-se em uma ferramenta de formação humana, criativa e sensível. Esse entendimento pavimenta o caminho para as propostas práticas apresentadas no próximo capítulo, que visam concretizar as ideias exploradas aqui.

Fazendo um paralelo, ao meu ver, o brincar é a disciplina que os alunos mais almejam.

### **CÁPITULO 3: SUGESTÃO DE ATIVIDADES**

Neste capítulo, são apresentadas propostas de jogos musicais desenvolvidos para o ambiente escolar, especialmente voltados aos estudantes do Ensino Fundamental I.

Essas atividades têm como objetivo não apenas promover uma prática musical consistente e enriquecedora, mas também contribuir para a formação integral dos alunos, ampliando seu repertório artístico e cultural. Através do uso da ludicidade, busca-se integrar a música ao cotidiano escolar, oferecendo oportunidades de aprendizado que envolvam criatividade, expressão e socialização.

Um dos pilares dessas propostas é a exploração da voz como ferramenta essencial para o processo de educação musical. A voz, por ser o instrumento mais acessível e natural para as crianças, desempenha um papel central no desenvolvimento da percepção musical, facilitando a compreensão de elementos como altura, ritmo, timbre e dinâmica. Além disso, o uso da voz nas atividades propostas estimula a tomada de consciência sobre o corpo como veículo expressivo, favorecendo a conexão entre a percepção auditiva e a produção sonora.

As sugestões foram idealizadas para aplicação no município de Campo Grande, no Estado de Mato Grosso do Sul, considerando as especificidades culturais e educacionais locais. Nesse contexto, os jogos musicais foram elaborados em consonância com os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo sua adequação às competências e habilidades previstas para o nível educacional em questão.

Mais do que atividades isoladas, os jogos propostos funcionam como ferramentas pedagógicas para estimular a percepção musical, a coordenação motora, o trabalho em equipe e a apreciação estética. Além disso, são capazes de dialogar com os múltiplos saberes que os alunos trazem consigo, fortalecendo uma abordagem inclusiva e plural na educação musical.

Com essas propostas, espera-se que os professores possam implementar atividades que não apenas ensinem música, mas que também inspirem os estudantes a explorar novos horizontes criativos. A ênfase no uso da voz e na ludicidade contribui para a

valorização da riqueza da cultura local e promove o desenvolvimento de competências essenciais para a formação cidadã dos alunos.

## **AULA 1 - IMITAÇÃO DOS SONS (ANIMAIS)**

No início da aula sugere que o professor use algum tipo de instrumento musical.

**Objetivo do conhecimento:** (CG.EF15AR17.s) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.

**Habilidades:** Vivências sonoras. Vivenciar música é, antes de tudo, um trabalho de alfabetização sonora. Assim, este conhecimento contribui para a experimentação e exploração de sons de procedências variadas, vocais e/ou instrumentais, e para a compreensão da realidade sonora

O professor poderá utilizar a música "*Quem Está Feliz*" como uma atividade lúdica que integra movimento, som e criatividade. O texto da canção segue uma estrutura simples e repetitiva:

*Quem está feliz bate palmas*  
*Quem está feliz bate palmas*  
*Alegria de viver, de sorrir e de cantar*  
*Quem está feliz bate palmas...*

Após algumas repetições da canção original, o professor pode propor adaptações, substituindo o ato de "bater palmas" por imitações de sons de animais. Cada verso da música será ajustado para que os alunos reproduzam sons de diferentes animais, como o miado de um gato, o latido de um cachorro ou o coaxar de um sapo. Essa adaptação promove a integração entre expressão vocal e corporal, incentivando os alunos a fazerem gestos que correspondam aos sons emitidos, o que reforça a aprendizagem por meio da associação sensorial.

A atividade pode ser ampliada de várias maneiras para manter o interesse e a criatividade. O professor pode solicitar que os alunos sugiram novos animais, explorando sons ainda não citados. Outra possibilidade é dividir a sala em dois grupos, cada um representando tamanhos ou características diferentes, como cachorros grandes e

pequenos, animais que voam e os que rastejam. Essas variações estimulam a percepção auditiva, a imaginação e a interação social, criando um jogo dinâmico e colaborativo.

Além disso, como parte da atividade, o professor pode introduzir o conceito de grafia musical para registrar os sons criados. Cada som será representado em uma espécie de "partitura" não convencional, utilizando letras, dígrafos ou até mesmo palavras inventadas. Isso incentivará os alunos a desenvolverem formas criativas de descrever os sons, aproximando-se da escrita onomatopeica usada em histórias em quadrinhos. A escrita pode ser feita no caderno de arte, permitindo que os alunos ilustrem os sons e os animais relacionados.

### **Progressão**

Caso a atividade seja trabalhada em mais de uma aula, o professor pode incorporar novas dinâmicas, como pedir que os alunos sugiram animais inusitados ou criem sons que representem situações específicas (ex.: um cavalo galopando, uma cobra deslizando ou o bater de asas de uma borboleta). Além disso, os alunos podem experimentar diferentes formas de produzir os sons, utilizando instrumentos musicais simples, como flauta doce e violão, ou até mesmo objetos do cotidiano.

Outra ideia é criar interações entre grupos, onde um grupo imita o som de um tipo de animal (ex.: um cachorro grande) e o outro responde com uma variação (ex.: um cachorro pequeno). Essa abordagem promove a exploração de contrastes sonoros e incentiva os alunos a perceberem nuances de intensidade, ritmo e timbre.

### **Sugestão de Recursos Didáticos**

Flauta doce soprano, violão, caderno de arte, lápis e borracha

### **Avaliação**

Será aplicada uma avaliação diagnóstica com o intuito de conhecer os gostos e referências musicais de cada aluno, além de observar o engajamento, a criatividade e a capacidade de expressar sons e movimentos.

Essa metodologia valoriza o aprendizado musical pela exploração vocal e corporal, integrando a criatividade e a interação em grupo. A utilização de grafias musicais e instrumentos simples enriquece a experiência, promovendo o desenvolvimento da percepção auditiva e da expressão artística em um ambiente dinâmico e inclusivo.

## AULA 2 – ESCUTA DA PAISAGEM SONORA

**Objetivo do conhecimento:** (CG.EF15AR99.n) Interpretar melodias com percussão corporal, observando diferenças de alturas (sons graves e agudos). (CG.EF15AR.100.n) Desenvolver a percepção auditiva, a imaginação, a sensibilidade e memória musical pela escuta dos sons percebidos na natureza e no/do cotidiano.

(CG.EF15AR15.s) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.

**Habilidades:** Vivências sonoras. Vivenciar música é, antes de tudo, um trabalho de alfabetização sonora. Assim, este conhecimento contribui para a experimentação e exploração de sons de procedências variadas, vocais e/ou instrumentais, e para a compreensão da realidade sonora.

### **Metodologia:**

A aula terá início com o professor questionando os alunos: "Fazemos música apenas com instrumentos?" Esse questionamento será seguido de um convite para que os alunos fechem os olhos e prestem atenção aos sons ao seu redor. Durante esse momento, o professor também produzirá alguns sons, como arrastar uma cadeira, caminhar, tossir, entre outros, e questionará os alunos sobre o que ouviram.

Em seguida, a atividade será repetida com todos os alunos mantendo os olhos fechados para escutar atentamente os sons, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Eles terão cerca de dois minutos para se concentrar na audição, e depois relatarão o que perceberam. O objetivo é estimular a escuta atenta e a percepção dos sons cotidianos, além de incentivá-los a reproduzi-los vocalmente.

Posteriormente, assim como na aula anterior, os alunos irão registrar ou ilustrar os sons percebidos em seus cadernos de arte. Esses registros poderão futuramente compor uma exposição, organizada pelo professor, com as produções escritas e a reprodução de alguns sons selecionados.



e adicionar um novo som, dando sequência à narrativa sonora. Por exemplo, o primeiro adicionar o som da água caindo na terra. Caso o som inicial seja de um animal, o professor pode incentivar perguntas criativas, como "Onde está esse animal?" ou "Que outros animais estão por perto?". As crianças também serão encorajadas a explorar a intensidade dos sons, como "uma chuva forte" ou "uma chuva fraca", e descrever características dos animais, como "grande" ou "pequeno".

Durante o jogo, as pausas terão um papel importante. As crianças serão incentivadas a explorar momentos de silêncio e responder a perguntas como: "O som é constante ou tem interrupções?" ou "Como seria se a chuva parasse e depois voltasse mais forte?" Assim, serão feitas imitações que incluam sons e silêncios, incentivando variações rítmicas.

Para encerrar a atividade, a turma será convidada a ilustrar o movimento de um sapo, destacando se seus saltos são longos ou curtos. Uma criança será escolhida para imitar o som do sapo, de acordo com sua percepção. Após a imitação, os demais alunos deverão representar graficamente a duração do som, classificando-o como curto, longo ou com pausas. A criança que finalizou a imitação escolherá o próximo colega para continuar o jogo, e a dinâmica será repetida com cerca de 10 crianças.

Ao longo da atividade, as crianças criarão representações visuais para os sons, utilizando símbolos ou traços que representem a duração (curto ou longo), intensidade (forte ou fraca) e pausas no som. Essa metodologia promove a sensibilidade auditiva, a criatividade e o trabalho em grupo, além de estimular o reconhecimento de diferentes características sonoras e sua tradução em formas gráficas simples, que demonstrem continuidade, descontinuidade e interrupção de linhas.

#### EXEMPLO:

\_\_\_\_\_ — — — — — \_\_\_\_\_ // // // — — — — — \_\_\_\_\_ //

## AULA 4 - PERCUSSÃO CORPORAL – PEITO, ESTRALA, BATE

**Objetivo do conhecimento:** (CG.EF15AR99.n) Interpretar melodias com percussão corporal, observando diferenças de alturas (sons graves e agudos).

**Habilidades:** Vivências sonoras. Este conhecimento contribui para a experimentação e exploração de sons de procedências variadas, vocais e/ou instrumentais, a compreensão da realidade sonora. Para isso, é importante identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical,

reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, especialmente aqueles da vida cotidiana.

### **Metodologia:**

O professor explicará que cada parte do corpo produz sons diferentes, alguns mais grave, outros mais agudos, e que os sons podem variar de intensidade, ficando mais forte ou crescendo gradativamente. Para iniciar, os alunos experimentarão batendo palmas com um dedo, gerando um som muito fraco, quase inaudível. Em seguida, passarão para dois dedos, depois três, até chegarem a bater palmas com a mão completamente espalmada, criando um som mais agudo. Para explorar sons mais graves, os alunos serão incentivados a bater palmas com a mão em formato de concha.

Outra atividade proposta será o jogo "Peito, Estala, Bate", onde os alunos explorarão sons que podem ser produzidos pelo corpo, como estalar os dedos, bater palmas, bater no peito, entre outros. Durante essa dinâmica, os alunos estarão sentados em círculo e poderão intercalar os sons. Cada aluno criará um ritmo ou sequência de batidas, e toda a turma deverá prestar atenção para reproduzir o ritmo posteriormente. Essa atividade exigirá um pouco mais de tempo, já que a média da sala é de 25 alunos, e cada um terá seu momento de criar e compartilhar sua batida com os colegas.

Para progressão da atividade, após todos os alunos criarem e compartilharem suas batidas, o professor promoverá uma discussão, perguntando qual foi a batida mais interessante, a mais difícil de reproduzir e a mais fácil. Com base nessa escolha, os alunos serão convidados a criar uma partitura, ou seja, uma representação gráfica dos ritmos e sons que considerarem mais adequados. O professor gravará os áudios das batidas no celular, e na aula seguinte, utilizará as anotações dos alunos para verificar se eles se lembram das batidas. Posteriormente, o professor reproduzirá os áudios para que os alunos possam comparar com suas representações e consolidar a experiência.

### **AULA 5 - GRAVE/AGUDO**

**Objetivo do conhecimento:** (CG.EF15AR104.n) Ouvir e discriminar, de modo lúdico, fontes sonoras (sons produzidos pelo corpo, por animais, objetos sonoros e instrumentos musicais) e semelhanças e contrastes sonoros.

**Metodologia:** A atividade proposta consiste em uma brincadeira chamada "Morto Vivo Musical", na qual os sons graves representam o "morto" e os agudos, o "vivo". A dinâmica pode ser realizada utilizando instrumentos, como violão e flauta doce, ou explorando sons produzidos pelo próprio corpo. O principal objetivo é que os alunos percebam e diferenciem sons graves dos agudos. Para verificar a compreensão da atividade, o professor poderá realizar movimentos contrários às instruções sonoras, como levantar a cabeça em um som grave ou abaixá-la em um som agudo. Quem cometer erros será eliminado da brincadeira, até que reste apenas um jogador.

Além disso, a atividade pode explorar sons graves e agudos produzidos pela voz humana, destacando que a voz também é um instrumento musical. Os alunos serão incentivados a experimentar formas de modificar os sons com a boca, como deixá-los mais arredondados ou graves utilizando o formato de "O" e as vogais "o" ou "u", ou mais agudos com a boca mais aberta, utilizando vogais como "a", "e" ou "i".

Outra proposta é que os alunos falem seus nomes de forma lenta e comparem quem possui a voz mais grave ou aguda. Por exemplo: "Meu nome é José" e "Meu nome é Maria" — a turma observará quem tem a voz mais grave e quem tem a mais aguda. O professor pode estimular perguntas como: "Será que o José consegue deixar sua voz mais aguda?" ou "Será que a Maria consegue deixar sua voz mais grave?" A atividade pode ser ampliada formando pequenos grupos na sala, permitindo que os alunos explorem e se expressem musicalmente de maneira colaborativa e criativa.

**Sugestão de recursos didáticos:** Flauta doce soprano, violão, caderno de arte, lápis e borracha.

## **AULA 06 – A BANDINHA**

**Habilidades:** Criação e experimentação musical. A criação musical é ferramenta de transformação sociocultural (comportamentais, cognitivos e psicológicos), pois revela o modo como o sujeito interpreta o mundo à sua volta. Diante disto, o conhecimento proposto permite o desenvolvimento da criação de arranjos, de improvisações, de ritmos e acompanhamento de melodias com instrumentos ou movimentos corporais. Para isto, é necessário desenvolver a habilidade de integrar as linguagens musicais com outras linguagens (audiovisual, mídias, artes visuais, teatro e dança), nas práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre essas formas artísticas (CG.EF15AR120.n).

**Metodologia:**

No primeiro momento, o professor utilizará uma bandinha rítmica composta por aproximadamente 20 instrumentos de percussão. Cada instrumento será passado de aluno para aluno, permitindo que todos tenham a oportunidade de tocar todos os instrumentos da maneira que preferirem. A ideia dessa atividade é que os alunos possam explorar as diversas possibilidades de sons, seja utilizando baquetas ou as próprias mãos.

Figura 8 A Bandinha Musical



Fonte: Acervo pessoal (10 out. 2023).

A partir dessa exploração, surgirão novos ritmos, iniciando pela vocalização. Em alguns casos, os alunos poderão criar arranjos em até três vozes: a primeira com a caixa, a segunda com o bumbo e a terceira com o prato. Uma abordagem interessante é incentivar os alunos a imitar os sons dos instrumentos vocalmente, como o som de uma maraca ("shixz, shixz, shixz") ou de um ganzá ("tchn tchn tchn").

Após registrar graficamente os sons dos instrumentos, podemos trabalhar a cadência usada para simbolizar o ritmo de marcha. Para facilitar a memorização, é eficaz utilizar uma frase engraçada que auxilie na execução correta do ritmo. A primeira frase sugerida é: **"Toma limonada pena que tá estragada."** Depois de internalizada a métrica dessa frase, substituímos por onomatopeias rítmicas: **"Da ga da ga TA da ga TA TA TA TA."**

Figura 9 Ritmo Caixa e Bumbo

Digitação em Sibelius 7.5 Software (10 out. 2024).

No segundo passo, inserimos o bumbo na sequência: **"Daga daga Tum, daga TA TA Tum Ta."**

Figura 10 Ritmo Caixa, Bumbo e Pratos

The musical score is written for three percussion instruments: Caixa (snare drum), Bumbo (bass drum), and Pratos (cymbals), in a 4/4 time signature. The Caixa part features a melody of eighth notes with lyrics: "Da ga da ga TA da ga TA TA TA TA" and "Tô ma Li mo nada pe na que ta estra gada". The Bumbo part has four "Tum" notes, each aligned with a "TA" or "Tum" in the Caixa part. The Pratos part has four "Tsc" notes and four "Tsce" notes, each aligned with a note in the Caixa part.

Digitação em Sibelius 7.5 Software (10 out. 2024)

No terceiro passo, adicionamos o prato: **"Daga daga Tum, daga TA TA Tum Tsce."**

### Sugestão de recursos didáticos

Bandinha rítmica com diversos instrumentos de percussão.

Espaço amplo onde os alunos possam se movimentar livremente.

### Avaliação

A avaliação será formativa, visando acompanhar a evolução e o desempenho dos alunos ao longo da atividade.

### Alternativa Metodológica

Outra abordagem possível é o uso de onomatopeias, onde os alunos são convidados a criar uma história, pensando nos sons e transcrevendo-os. Eles podem utilizar letras maiúsculas para representar sons mais fortes ou explorar a criatividade para representar graficamente os sons da narrativa. Essa atividade estimula a imaginação e a compreensão das relações entre som, escrita e significado.

## AULA 07 – HISTORIA SONORIZADA

**Objetivo:** Criar uma narrativa musical utilizando sons e palavras. Este conhecimento aborda a criação musical como ferramenta de transformação no processo de ensino e aprendizagem. Diante disto, esta aprendizagem permite desenvolver a criação de arranjos simples, experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, por meio da voz, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais (CG.EF15AR17.s).

O professor iniciará a aula perguntando quem gosta de assistir anime. Após ouvir as respostas, ele explicará que, antigamente, novelas, jornais e outros conteúdos eram produzidos nos estúdios de rádio e que era comum utilizar instrumentos musicais para ilustrar sons durante essas produções. Em seguida, o professor apresentará o filme da Disney *"Pedro e o Lobo"*. *"Pedro e o Lobo"* é uma composição sinfônica criada em 1936 pelo compositor russo Sergei Prokofiev, com o objetivo de familiarizar as crianças com os timbres de diferentes instrumentos musicais. Cada personagem da história é representado por um instrumento específico: o pássaro é a flauta transversal, o pato é o oboé, o gato é o clarinete, o avô é o fagote, o lobo é representado por três trompas, Pedro é ilustrado por um quarteto de cordas e os caçadores aparecem com madeiras, com tiros simbolizados por tímpanos e bombo.

Em 1946, os estúdios Walt Disney adaptaram essa obra em um curta-metragem animado que integra o filme *"Make Mine Music"*. A animação manteve o conceito original de Prokofiev, associando cada personagem a um instrumento, mas introduziu elementos visuais que tornaram a história mais acessível ao público infantil. A narrativa segue Pedro, um jovem corajoso que decide capturar um lobo perigoso, contando com a ajuda de seus amigos animais. A adaptação também trouxe nomes aos personagens, como Sasha (o pássaro), Sonia (o pato) e Ivan (o gato). A animação se destaca pela combinação de música e imagem, mostrando como diferentes instrumentos podem representar emoções e ações de forma clara e envolvente.

Após a apresentação do filme, que será utilizado como suporte, o professor guiará a atividade principal. A proposta consiste em escolher uma história na qual os alunos serão os personagens principais, como um passeio no parque, uma atividade em família ou uma narrativa criada por eles mesmos. As crianças deverão criar sons para diferentes momentos da história, como o som das folhas ao vento, o canto dos pássaros ou o trote de um cavalo. Cada aluno poderá representar um personagem ou elemento, usando palavras e sons para

descrever suas ações. No final, todos juntos narrarão a história enquanto fazem os sons correspondentes.

### **Progressão**

A atividade pode ser realizada em roda, onde uma criança começa contando uma história e a sonoriza, enquanto a próxima criança continua acrescentando novos eventos e sons. Por exemplo: "Era uma vez um cavalo (som do cavalo) que foi entregar uma carta em uma noite chuvosa (som de trovões)." O professor disponibilizará uma bandinha no centro da roda, e os alunos poderão utilizar os instrumentos para ilustrar os sons, bem como objetos ao redor ou suas próprias vozes para vocalizar os sons desejados.

### **Recursos Didáticos**

Data show, Computador, Caixa de som, Bandinha rítmica.

Essa metodologia estimula a criatividade, a percepção auditiva e a capacidade de expressão, integrando música, narrativa e interação em grupo. Além disso, ela demonstra como a música pode enriquecer uma narrativa, inspirando os alunos a reconhecerem e criarem conexões entre som, imagem e história.

## **AULA 08 – TRAVA LINGUA**

**Objetivo do conhecimento:** O cotidiano é impregnado de sons e ruídos que nos acompanham, diariamente, como uma autêntica trilha sonora. Este conhecimento possibilita experimentar improvisações, sonorização de histórias, entre outros, utilizando voz. Portanto, é necessário desenvolvimento de vivência musical, expressão musical com a voz, dizer, entoar e cantar rimas e cantilena, trava-línguas, cantar canções e experimentar sons vocais (CG.EF15AR116.n).

### **Metodologia:**

O trava-língua é um jogo de palavras inseridas em frases curtas, rimadas e engraçadas, que faz parte da cultura popular. Caracteriza-se pela dificuldade em ser recitado rapidamente e sem erros, daí o nome "trava-língua". Esse recurso oferece uma série de benefícios no desenvolvimento das crianças e pode ser utilizado tanto na educação

infantil quanto no ensino fundamental I. Os trava-línguas auxiliam as crianças a aprimorar a dicção, a consciência fonológica e a coordenação entre fala e respiração, tudo de forma lúdica e divertida.

Sabendo que existem letras e combinações que os alunos geralmente têm mais dificuldade em pronunciar, como **BR, CL, CH, J, L, PL, PR, R, S e Z**, a atividade foi planejada para trabalhar essas letras de maneira prática. O professor dividirá os alunos em grupos, atribuindo dois trava-línguas a cada grupo. A tarefa inicial será treinar os trava línguas com o máximo de atenção à dicção e à clareza.

Depois do treino, inicia-se uma competição entre os grupos. Quem conseguir recitar os trava-línguas sem errar representará seu grupo em um "minitorneio" contra os representantes dos outros grupos. O torneio continuará até que reste apenas um aluno sem erros, que será declarado o campeão. Essa dinâmica não só promove um ambiente colaborativo e divertido, como também incentiva os alunos a superar desafios de pronúncia e articulação de sons.

### **Exemplos de trava-línguas utilizados na atividade**

1. A aranha arranha a rã. A rã arranha a aranha. Nem a aranha arranha a rã. Nem a rã arranha a aranha.
2. A chave do chefe Chaves está no chaveiro.
3. Casa suja, chão sujo. Chão sujo, casa suja.
4. Um ninho de carrapatos, cheio de carrapatinhos, qual o bom carrapateador, que o descarrapateará?
5. Fia, fio a fio, fino fio, frio a frio.
6. A flora do seu Floripes vende flores frescas.
7. O frasco francês está fresco e frio.
8. A hidra, a dríade e o dragão, ladrões do dromedário do Druida, foram apedrejados.
9. José junta jabuticabas na jarra.
10. Luzia lustrava o lustre listrado, o lustre listrado luzia.
11. Pedro pregou um prego na porta preta.
12. O pelo do peito do pé do Pedro é preto.
13. Trazei três pratos de trigo para três tigres tristes comerem.

## Progressão

Após a apresentação dos trava-línguas, os alunos serão convidados a explorá-los musicalmente. Cada grupo poderá escolher como musicalizar os trava-línguas, explorando tanto o ritmo quanto a melodia. Eles poderão criar batidas rítmicas, associar cada palavra ou sílaba a uma nota ou experimentar diferentes dinâmicas, como alternar sons fortes e suaves ou rápidos e lentos.

A atividade pode ser enriquecida ao incluir elementos de percussão corporal ou instrumentos simples, como palmas, batidas de pés ou objetos da sala. A exploração vocal será estimulada, incentivando os alunos a experimentarem diferentes timbres, como falar mais grave, mais agudo, com eco ou sussurrando. Esses exercícios ajudarão a desenvolver a musicalidade pela voz, promovendo a criatividade e a expressão artística.

No final da atividade, os grupos poderão apresentar suas criações para a turma, mostrando as diferentes formas de musicalizar os trava-línguas. Essa etapa permitirá não apenas compartilhar os aprendizados, mas também reconhecer o valor da diversidade de ideias e interpretações.

## Recursos Didáticos

Lista de trava-línguas, instrumentos musicais simples (opcional), espaço amplo para o trabalho em grupo. Essa metodologia valoriza o aprendizado musical por meio da exploração vocal, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades linguísticas, de trabalho em equipe e de expressão criativa.

## AULA 09 – JOGO DO ECO SONORO

**Objetivo:** Trabalhar a repetição e a pronúncia através de sons. (CG.EF15AR.100.n)  
Desenvolver a percepção auditiva, a imaginação, a sensibilidade e memória musical pela escuta dos sons percebidos na natureza e no/do cotidiano.

A vivência musical, por meio dos jogos e brincadeiras presentes na cultura local e universal, faz-se presente, sobre tudo da inserção de palavras, frases ou sílabas. Este conhecimento contribui para a expressão do imaginário e o prazer de descobrir novos sons presentes nos jogos e brincadeiras musicais da cultura infantil. Diante disto, este conhecimento permite perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical (CG.EF15AR14.s).

## Metodologia:

O professor iniciará a aula explicando o conceito de eco, utilizando a repetição de palavras para ilustrar o fenômeno. Para enriquecer a compreensão, o professor apresentará um diapásão, também conhecido como "garfinho", que era tradicionalmente usado como afinador, explicando como ele funciona para demonstrar a propagação das ondas sonoras.

*Figura 11 "Sussurofone" e Diapasão*



Fonte: Acervo pessoal (14 out. 2024).

Outro exemplo será o uso de um "Sussurofone", confeccionado com um pedaço de cano de 50 mm e dois cotovelos do mesmo diâmetro. Esse instrumento permitirá que o aluno fale e escute sua própria voz de forma mais nítida, demonstrando a reflexão e amplificação do som.

A dinâmica seguinte envolverá a escolha de um líder para criar sequências de sons utilizando palavras ou sílabas diferentes, como "pa", "tu", "la" ou "scrim". As crianças deverão ecoar os sons exatamente como ouvirem, sendo incentivadas a explorar pronúncias distintas, o que tornará a atividade ainda mais desafiadora e divertida. Além disso, será utilizado um telefone de barbante, feito com dois copos conectados por um fio, para que os alunos percebam como o som se propaga de um lado para o outro.

Essa experiência prática reforçará o entendimento das propriedades do som. Posteriormente, a turma será dividida em três grupos para uma atividade de eco musical. O primeiro grupo responderá ao líder com maior intensidade e rapidez. O segundo grupo responderá em seguida, com intensidade "normal". Já o terceiro grupo responderá por

último, de forma mais lenta, quase sussurrando. Essa variação rítmica e de intensidade ajudará os alunos a desenvolverem habilidades de percepção auditiva e vocal.

Para finalizar a aula, as crianças serão incentivadas a criar suas próprias sequências de sons para que os demais repitam. Essa etapa promove a criatividade e reforça o aprendizado por meio da experimentação e prática colaborativa.

### **Avaliação**

A avaliação será formativa, focando na evolução e no desempenho dos alunos ao longo das atividades. Os critérios incluirão a participação, a capacidade de ecoar os sons corretamente, a criatividade na criação de sequências e o envolvimento no trabalho em grupo.

### **Recursos Didáticos**

Diapasão (garfinho), Sussurofone (cano de PVC com cotovelos), telefone de barbante (dois copos e um barbante). Essa metodologia promove o aprendizado musical pela exploração vocal, integrando conceitos científicos, práticas lúdicas e o trabalho em grupo, criando um ambiente de aprendizado interativo e dinâmico.

## CONSIDERAÇÕES

A musicalização, quando desenvolvida por meio do lúdico, revela-se um caminho acessível e eficaz para integrar a prática musical ao cotidiano das crianças. Por meio de jogos musicais, é possível alinhar a linguagem do brincar, que ainda é central na vida infantil, com processos educativos que ampliam não apenas habilidades musicais, mas também o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. Essa abordagem permite que a música não seja apenas um instrumento de ensino, mas também uma experiência transformadora que conecta o aluno a si mesmo, aos outros e ao mundo ao seu redor.

Ao longo deste trabalho, foram apresentadas propostas que integram os jogos musicais ao currículo escolar, principalmente para o Ensino Fundamental I, baseando-se em diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A música foi abordada como uma ferramenta de expressão, criatividade e identidade cultural. Além disso, sua relevância foi destacada por seu impacto significativo em aspectos terapêuticos, emocionais e sociais, como também observado por Delalande (2019), que enfatiza a música como um jogo que redimensiona o aprendizado infantil ao promover modos de escuta, criação e interação.

A responsabilidade do professor no contexto da educação musical vai além de ser o mediador de conteúdos e técnicas. Conforme Pacheco (2011), o professor deve criar condições que permitam às crianças participarem ativamente do processo criativo, compartilhando a responsabilidade de planejar e compor. Esse ambiente de aprendizado democrático, onde as crianças são incentivadas a expressar ideias e colaborar em projetos criativos, promove não apenas habilidades musicais, mas também competências importantes como comunicação, trabalho em equipe e tomada de decisões.

As práticas pedagógicas apresentadas neste trabalho apontam que a musicalização pode ir além da mera reprodução de conteúdo. Com o uso de jogos, atividades rítmicas e exploração vocal, é possível tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo, estimulando a percepção auditiva, a consciência rítmica e a coordenação motora. Essas práticas criam um espaço para o aluno descobrir, explorar e interagir com o universo musical, transformando-o em protagonista de sua própria aprendizagem. Como enfatiza

Gainza (1983), a improvisação é uma forma de jogo que potencializa a criatividade e permite ao aluno se apropriar do processo musical.

Além disso, é essencial considerar o potencial da voz no processo de musicalização. A voz, enquanto instrumento natural e acessível a todos, é um ponto de partida fundamental para a percepção musical. Por meio de atividades vocais, as crianças desenvolvem não apenas sua habilidade técnica, mas também sua sensibilidade auditiva e expressividade. Essas atividades, integradas aos jogos musicais, possibilitam uma abordagem mais completa e inclusiva da educação musical.

Durante a realização deste trabalho, a prática pedagógica revelou-se um divisor de águas. A experiência de planejar e aplicar jogos musicais mostrou-se enriquecedora, não apenas como estratégia didática, mas também como um processo de transformação pessoal e profissional. Isso reforça a ideia de que a educação não é um caminho unilateral, mas uma troca contínua entre professor e aluno, onde ambos aprendem e crescem juntos.

O futuro da educação musical aponta para a necessidade de práticas mais inclusivas, que contemplem a diversidade de habilidades e necessidades dos estudantes. Nesse sentido, é fundamental expandir o olhar para crianças com diferentes formas de desenvolvimento, como as que possuem deficiências visuais, auditivas, cognitivas ou estão no espectro autista. Este trabalho despertou o interesse em aprofundar essa temática em um possível doutorado, explorando a aplicação de jogos musicais inclusivos que considerem as especificidades de cada aluno.

Conforme observado durante as atividades propostas, o brincar é uma linguagem universal que transcende barreiras e conecta crianças de diferentes contextos. Jogos musicais adaptados podem ser uma ferramenta poderosa para envolver todos os estudantes, oferecendo-lhes oportunidades iguais de explorar, criar e se expressar. A música, nesse contexto, torna-se um espaço de encontro e troca, promovendo não apenas o aprendizado, mas também o respeito às diferenças e a valorização da singularidade de cada indivíduo.

Para uma aplicação direta nas escolas, é necessário preparar professores para adotar uma postura flexível e aberta à experimentação. Essa abordagem exige que os educadores estejam dispostos a adaptar suas práticas, explorar novas metodologias e incorporar o feedback dos alunos no planejamento das atividades. A formação continuada

e o desenvolvimento de materiais pedagógicos específicos para a educação musical inclusiva são passos fundamentais nesse processo.

Ao implementar jogos musicais nas escolas, os professores podem criar ambientes ricos em estímulos e oportunidades de aprendizagem. Por exemplo, atividades que integrem o uso de instrumentos simples, a exploração de sons corporais e a criação de histórias musicais podem despertar o interesse e a curiosidade dos alunos. Além disso, a valorização da cultura local, por meio da inclusão de repertórios regionais e práticas musicais tradicionais, contribui para a construção de uma identidade cultural sólida e para a conexão dos alunos com sua comunidade.

Neste trabalho, a música foi explorada como um espaço de descoberta e conexão, onde os alunos não apenas aprendem, mas também se encontram como agentes criativos e expressivos. Essa visão coloca a música em um lugar central no processo educativo, destacando sua capacidade de transformar vidas e construir pontes entre diferentes mundos e perspectivas.

Por fim, espera-se que as ideias apresentadas aqui inspirem outros educadores a explorar o potencial da música como ferramenta pedagógica e social. Este trabalho não representa um ponto final, mas um convite para continuar investigando, experimentando e aprendendo. O sonho de um doutorado nesta área surge como uma extensão natural desse caminho, com o desejo de aprofundar as relações entre música, ludicidade e inclusão, contribuindo para uma educação mais humana, criativa e significativa.

Em resumo, os jogos musicais, quando integrados de forma consciente e planejada ao currículo escolar, têm o potencial de transformar a experiência educativa, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos e preparando-os para uma vida plena de significados. É um compromisso com o presente e uma aposta no futuro, onde a música continuará a ser uma linguagem universal que transcende barreiras e conecta corações.

## REFERÊNCIAS

AQUISIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DIFICULDADES QUE PODEM SURTIR NESTE PERCURSO. Revista eletrônica

<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v25n78/v25n78a12.pdf> acesso: 02/09/2024

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Brasília: 2017.

BRITO, Teca Alencar de. Ferramentas com brinquedos: a caixa da música. Revista da ABEM, Porto Alegre, v. 24, 89-93, set. 2010.

[http://abemeducaacaomusical.com.br/revista\\_abem/ed24/revista24\\_artigo10.pdf](http://abemeducaacaomusical.com.br/revista_abem/ed24/revista24_artigo10.pdf) Acesso 23/09/2023

BRITO, T. A. Hans-Joachim Koellreutter: ideias de mundo, de música, de educação. São Paulo: Editora Peireópolis, 2015.

BRITO, T. A. Música na educação infantil – São Paulo, Peirópolis, 2003.

BRITO, T. A. de. *Um jogo chamado música: escuta, experiência, criação, educação*. São Paulo: Petrópolis, 2019.

BROUGÈRE, G. “A criança e a cultura lúdica”. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 24, nº 2. São Paulo/SP: USP, 1998

CRESPI, L.; NORO, D.; NÓBILE, M. F. As Potencialidade do Brincar para o Desenvolvimento das Funções Executivas na Primeira Infância. *Debates em Educação*, v. 12, n. 28, p. 159– 177, 2020.

CAMPO GRANDE. Secretaria municipal de educação – SEMED. *Referencial Curricular Circunstancial*. Linguagens, Artes. Campo Grande: SEMED, 2021.

DELALANDE, François; *A música é um jogo de criança*. Traduzido por Alessandra Sintra. São Paulo: Peirópolis, 2019.

DELALANDE, François. LA MÚSICA ES UN JUEGO DE NIÑOS Con la colaboración de Jack VIDAL y Guy REIBEL. 1995 academia.edu

DECKET, MARTA. Educação musical: da teoria à prática da sala de aula – São Paulo, Moderna 2012.

EISNER, Elliot W. "O que pode a educação aprender das artes sobre a prática da educação?" *Currículo sem Fronteiras*, v. 8, n. 2, p. 2-17, Jul/Dez 2008. Disponível em: [www.curriculosemfronteiras.org/vol8iss2articles/eisner.pdf](http://www.curriculosemfronteiras.org/vol8iss2articles/eisner.pdf)

GAINZA, Violeta Hemsy de. *La improvisación musical*. Buenos Aires: Ricordi Americana, 1983.

ILARI, Beatriz Senoi. Bebês também entendem de música: a percepção e a cognição musical no primeiro ano de vida. *Revista da ABEM*, Porto Alegre, V. 7, 83-90, set. 2002. Disponível em: <https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/435/362> Acesso 28/09/2023

LOUREIRO, ALÍCIA MARIA ALMEIDA. *O ensino da música na escola fundamental*. Campinas SP, Papyrus, 2003.

MARCELLINO, NELSON CARVALHO. *Estudos do lazer, lazer e cultura*. Campinas SP, 2ª Edição, Editora Alínea 2001.

Morais Silva. A. (1959). *Grande dicionário da língua portuguesa*. Lisboa: Confluência.

MELO, Victor Andrade de. *Lazer e camadas populares: reflexões a partir da obra de Edward Palmer Thompson*. Movimento, Porto Alegre, ano VII, n.14, p. 9-19, 2001.

MENEZES, Flo. *A acústica musical em palavras e sons*. Cotia, SP. Ateliê Editorial, 2003.

MOREIRA, Jaqueline C. Castilho; SCHWARTZ, Gisele Maria. "Conteúdos Lúdicos, Expressivos e Artísticos na Educação Formal." In: *Educar*, n. 33, p. 205-220. Curitiba: Editora UFPR, 2009,

PACHECO, Eduardo Guedes. *POR UMA (DES)EDUCAÇÃO MUSICAL* Tese de Doutorado. Porto Alegre 2011.

PENNA, Maura. *Música(s) e seu Ensino*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

PENHA, Gustavo Rodrigues. *Ouvido-voz: uma máquina*. *Criação & Crítica*, n. 31, p., dez. 2021. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/criacaoecritica>>. acesso em 17/05/2022

PENHA, Gustavo Rodrigues. (2019). *Música e a produção de afetos*. *Revista Vórtex*, 7(1). Recuperado de <https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/vortex/article/view/2685>, acesso em 23/05/2022

TRAVA - LINGUA <https://www.todamateria.com.br/trava-linguas-infantis-faceis-e-dificeis/> acesso:20/09/2024

TUAN, YI - FU – *Espaço e lugar, a perspectiva da experiência*. São Paulo: Divisão Editorial, 1983.

SCHAFER, R. Murray O ouvido pensante. Tradução de Marisa Fonterrada et al. São Paulo: UNESP, 1991.

SCHAFER, R. Murray Educação Sonora. Tradução de Marisa Fonterrada et al. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2009

SOUZA, Jusamara et al (orgs). *O que faz a música na escola?* Porto Alegre: UFRGS, 2002.

SWANWICK, Keith. *Ensinando música musicalmente*; tradução Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo; Moderna, 2003

Wacquant, Loïc. SOCIOLOGIA, PROBLEMAS E PRÁTICAS - MAPEAR O CAMPO ARTÍSTICO, São Paulo 2005