

# Atividades lúdicas no ensino de piano para crianças: uma proposta de escolha e aplicação conscientes

*GTE 01 - A pedagogia do piano em perspectiva: dimensões reflexivas e práticas*

## Comunicação

*Mariana Nascimento Bol da Silva  
Universidade Federal de Santa Maria  
marinascimentob@hotmail.com*

*Claudia Fernanda Deltrégia  
Universidade Federal de Santa Maria  
cdeltrégia@fulbrightmail.org*

**Resumo:** A partir de uma pesquisa bibliográfica e da minha experiência como professor reflexivo no contexto de um estúdio de piano privado, buscou-se enfatizar a importância de uma escolha e aplicação consciente de materiais e atividades lúdicas a partir de três perspectivas: a sustentabilidade, a organização e a criatividade. Para isso, tem-se como objetivo listar atividades lúdicas voltadas para o aprendizado do piano desenvolvidas ao longo de anos de prática docente. Essas atividades foram pensadas de maneira a inserir o professor de instrumento não apenas como um profissional facilitador do aprendizado, mas também como agente com responsabilidade pessoal e social dentro do processo educacional. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é contribuir com ideias que estimulem a ludicidade dentro da aula de piano de forma organizada, criativa e fazendo uso de materiais sustentáveis. A finalidade não é apenas facilitar o aprendizado de conceitos musicais ou oferecer novas ideias e materiais utilizáveis em uma aula de piano, mas principalmente provocar reflexões acerca da importância da autonomia do professor como profissional reflexivo e agente inserido no amplo contexto educacional de seus alunos.

**Palavras-chave:** pedagogia do piano, ludicidade, sustentabilidade

## Introdução

Durante as atividades docentes, o professor de piano busca ensinar ao aluno conceitos básicos para o aprendizado do fazer musical como notação musical, leitura, noções de ritmo, técnica, improvisação, apreciação musical e história da música, além de mantê-lo situado no contexto do compositor da obra a ser estudada, a fim de que sejam capazes de chegar a uma interpretação musical convincente e expressiva. Para isso, o professor utiliza-se de todo o seu conhecimento teórico e prático adquiridos em uma longa trajetória profissional, a qual inclui anos de estudo, masterclasses, festivais, cursos de formação inicial e continuada voltados a professores de instrumento, e experiências no palco. Além desses conhecimentos

mais específicos, o professor também carrega sua formação como cidadão, suas crenças e valores, que possuem impacto na sua formação profissional e que afetarão a sua maneira de ensinar. O professor, assim como o aluno, também é um ser inserido na sociedade e no ecossistema; e, sendo assim, nossas vivências também farão parte do momento de troca que é a aula. Sabe-se que um “professor não ensina aquilo que diz, transmite aquilo que é” (FERNANDES, 2020) e, portanto, veicula competências de que está investido. Esses conhecimentos são as aquisições da experiência. De acordo com o princípio da continuidade de John Dewey,

(...) a experiência modifica o indivíduo, ela acarreta mudanças que afetarão, de alguma maneira, todas as que se seguirão. Isto quer dizer que, da mesma maneira que uma experiência é influenciada por outras, vividas no passado, ela influencia, também, o direcionamento e a percepção das futuras. (DEWEY, apud GLASER, 2018, p.3)

Sendo assim, não há como dissociar a maneira como o professor vai ensinar da pessoa que ele se tornou através das suas experiências e dos conhecimentos que adquiriu ao longo dos anos. Considerando a trajetória de grande número dos professores de instrumento, podemos citar Weber e Garbosa:

Não existe um único caminho no tornar-se professor. Cada bacharel em instrumento torna-se docente-bacharel através da construção e da mobilização de saberes, que são integrados ao ser professor por meio de processos formativos, de vivências junto aos professores e colegas, e, em especial, de experiências pedagógicas. (WEBER, V; GARBOSA, L.W. F., 2015, p.102).

Dentre todos esses fatores envolvidos na captação de conhecimentos que é a formação pessoal e profissional de um professor e através de uma reflexão acerca das práticas em aula, percebeu-se ao longo dos anos que o ensino através de uma abordagem lúdica (a qual envolve jogos, personagens, brinquedos e brincadeiras) foi extremamente relevante para uma melhor compreensão dos conceitos pelos alunos. Isso se deve ao fato de que

O jogo ou o brincar conduz naturalmente à experiência cultural; na verdade, constitui seu fundamento. A experiência cultural, portanto, surge como extensão direta da atividade lúdica das crianças. É a nossa primeira forma de comunicação com o mundo que nos cerca. (ALVES, F.; SOMMERHALDER, A., 2011, p. 12)

Portanto, incluindo a brincadeira, algo tão presente na vida de uma criança, durante a aula de piano, é possível fixar os conceitos musicais e executar as peças propostas mais facilmente e com qualidade, mesmo sem imposições sistemáticas pré-estabelecidas. Com isso, foi possível perceber que a utilização de materiais diferentes, atrativos, jogos e brincadeiras, quando escolhidos de modo oportuno, era capaz de facilitar a explicação e a compreensão, além de provocar aproximação e acolhimento entre professor e aluno. Por outro lado, a utilização desses mesmos materiais em excesso, sem considerar a organicidade da aula de piano, mostrava-se inútil.

Dessa forma, no contexto da aula de piano, tanto o jogo quanto o brinquedo sempre tiveram espaço dentro das minhas aulas, justamente por essa capacidade de ludificar as práticas necessárias ao aprendizado de piano, pois a criança brinca sem se preocupar em adquirir conhecimento. Mas a busca por um modo mais consciente de brincar e ensinar tem sido mais intensa nos últimos anos e isso se deve tanto a observações e reflexões a partir das minhas práticas docentes como a partir de investigações, sobretudo na área de pedagogia da performance e educação musical.

### **Ludicidade: alguns pontos positivos e negativos**

Durante o processo investigativo, procurei focar em contribuições que abordassem: a) as vantagens do uso do brinquedo (sem regras) e do jogo (com regras) para o desenvolvimento musical na aula de piano de crianças; b) os pontos negativos do excesso de utilização de materiais lúdicos, os quais estão usualmente relacionados ao apelo comercial dos mesmos; c) a necessidade de organização, criatividade e sustentabilidade para a escolha e aplicação conscientes desses materiais no âmbito da aula de piano.

Buscou-se, portanto, trabalhos na área da pedagogia, da pedagogia do piano e da educação que se aproximassem da temática. Destacam-se, entre eles: FELLER ET AL. (2017) e KOUVAVAA ET AL (2011), que mostram a importância do uso da ludicidade como elemento motivador para crianças em aulas de música; PACHECO (2007) e SANTOS ET AL (2016), que sugerem um modo não convencional para uma pedagogia lúdica, através do uso de desenhos para ensinar e da utilização dos jogos como estratégia de composição; KISHIMOTO (1994), que faz uma importante descrição, tanto histórica quanto conceitual, dos jogos e brinquedos e suas utilizações; e DORNELES E PILLAR(2020), que fazem uma crítica acerca dos pontos

negativos que existem na utilização (e comercialização) de materiais lúdicos para o ensino, os quais sabe-se que, se utilizados sem discernimento, podem não trazer qualquer benefício.

Através dessa pesquisa bibliográfica, percebi que esses jogos e brinquedos podem ser definidos de acordo com o modo como são utilizados e para quê são utilizados. Kishimoto (1994) classifica o jogo de três maneiras. Para ele, pode ser “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social”, “um sistema de regras” ou “um objeto”. Sua utilização de modo educativo tem origem no século XVIII, sendo que, antes disso, “o jogo era visto como inútil, como coisa não séria” (KISHIMOTO, 1994, p.108). Já o brinquedo, diferentemente do jogo, “supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”(KISHIMOTO, 1994, p.108). Pode-se dizer que, quanto ao uso de regras, seriam objetos opostos, e portanto também de uso contrário.

Historicamente, a brincadeira esteve por longo tempo limitada à recreação (KISHIMOTO,1994.) Porém, a partir do Renascimento, “vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.” E, assim, “ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.” (ibidem, p.119). Portanto, o uso de brinquedos e jogos durante as aulas de piano pode ser um artifício motivador ao transformar a aula em um ambiente próximo a realidade do aluno, além de instigar sua criatividade, independentemente da definição que for feita sobre suas características (jogo ou brinquedo). É possível, por exemplo, contextualizar a aula em torno do animal favorito da criança, utilizando-se de brinquedos que vão “auxiliar” a sua prática enquanto tocam e, assim, transformar a aula em um ambiente acolhedor, afastando-se das regras que assustam alguns alunos ou inserindo-as através dos jogos de forma mais sutil e infantil.

Porém, ao propor um mundo imaginário, tanto o jogo quanto o brinquedo criam um imenso conjunto de possibilidades criativas. E é exatamente por essa “falta de definição” do uso de brinquedos de maneira especificamente contextualizada que faz-se necessária uma utilização consciente desses materiais. Sabe-se que o uso da gamificação se destaca para fidelizar clientes, incentivar atividades e comportamentos e superar problemas de métodos pedagógicos tradicionais (DORNELES E PILLAR, 2020, p.2). Porém, a aquisição de novos materiais e métodos sem um objetivo claro acerca do motivo pelo qual serão utilizados não faz com que os alunos que os utilizam tornem-se melhores músicos. O uso, por exemplo, de

variados brinquedos diferentes para exemplificar o mesmo conceito, pode confundir o aluno ao invés de auxiliá-lo. Afinal, “não é suficiente insistir na necessidade de experiência, nem de atividade na experiência. Tudo depende da qualidade da experiência que é tida” (DEWEY, 1997, p. 27).

A partir disso, percebe-se que a gamificação das aulas de piano pode adquirir um caráter negativo se mal utilizada. Apenas adquirir materiais novos como se eles fossem capazes de ultrapassar por si só os obstáculos do aluno, sem antes conhecer a criança para detectá-los, torna-se uma repetição mecânica de atividades sem um objetivo claro, que pode até ser prazerosa para o professor que a aplica e para o aluno que participa, mas bastante prejudicial para a continuidade e evolução musical do aluno. Ao adquirir uma quantidade excessiva de materiais, jogos e brinquedos, por vezes com o mesmo tema, com o intuito de auxiliar o aluno e, conseqüentemente, fidelizá-lo, acaba-se por deixar de lado a questão ambiental com a produção desnecessária de lixo, além da possibilidade de gerar a ansiedade no aluno de retornar ao estúdio apenas com a intenção de conhecer os novos materiais, e não de fazer música.

Cabe acrescentar que, se consideramos o aprendizado instrumental como parte integrante de todo o processo educacional do aluno, o professor de piano possui responsabilidade pessoal e social perante sua atividade, a qual abraça, inclusive, conceitos relacionados à educação ambiental e sustentabilidade. É claro que o aprendizado da criança inclui particularidades enquanto seres em formação no que tange aos aspectos físicos, psíquicos, sociais, emocionais e intelectuais e é também necessário pensarmos no aluno como pessoa inserida na sociedade, no ecossistema, com suas vontades e valores, culturas adquiridas e vividas que o formaram (e ainda o formam) como pessoa, mas não podemos nos esquecer dos nossos valores e ideais como professores. Afinal, “é preciso nos engajar verdadeiramente, assim como nas demais áreas do conhecimento, em um projeto educacional comprometido com a formação integral da criança.” (FRANÇA, C., 2011, p.32). Nessa pesquisa, portanto, o foco é explicitar ideias para a transmissão e fixação de conceitos de maneira lúdica, organizada e contextualizada a partir de escolhas e aplicação conscientes de materiais e jogos para essa transferência.

## O que envolve escolha e aplicação conscientes?

Tendo em vista que decidimos ensinar piano ludicamente e, ao mesmo tempo, de forma consciente, através da reflexão feita acerca das aulas realizadas em estúdio e da pesquisa bibliográfica feita a esse respeito, vamos utilizar duas perspectivas - a organização e a criatividade - que, juntas, estão subordinadas a uma terceira - a sustentabilidade. Todas elas pautadas pela autonomia do professor.

### Sustentabilidade

Esse conceito, de significado amplo, passou por diversas modificações ao longo do tempo. Foi, inicialmente, entendido logicamente de maneira que “uma sociedade sustentável é aquela que não coloca em risco os elementos do meio ambiente” (MIKHAILOVA, 2004, p.4). Conforme foram sendo desenvolvidos outros estudos e com a organização de conferências em virtude da crescente preocupação com o tema, surgiu o conceito de que “desenvolvimento sustentável é aquele que busca as necessidades presentes sem comprometer a capacidade das gerações futuras de atender suas próprias necessidades.”(ibidem,p.5). Porém, em consequência dessa citação, o termo “sustentabilidade” passou a ser interpretado de maneira excessivamente ampla, justificando qualquer atividade que reservasse recursos para gerações futuras, enquanto que “num sentido mais rigoroso, significa que todas as atividades realizadas devem sofrer uma avaliação mais aprofundada para determinar todos os seus efeitos sobre o meio ambiente” (ibidem, p.6). Por isso, o conceito atual de desenvolvimento sustentável “procura a melhoria da qualidade de vida de todos os habitantes do mundo sem aumentar o uso de recursos naturais além da capacidade da Terra.” (ibidem,p.6), ou seja, “ela simplesmente representa a justiça em relação às gerações futuras.”

Considerando que, para construir um modo de vida verdadeiramente sustentável é preciso promover crescimento econômico e desenvolvimento social com conservação dos recursos naturais e do meio ambiente, faremos uso do atual conceito de sustentabilidade para, através da organização (a fim de adquirir apenas aquilo que é necessário e não pode ser feito com material já existente) e da criatividade (para modificar e aproveitar o máximo dos objetos e materiais que já possuímos e construir novos), manter uma qualidade de vida sem tantos riscos e danos ao meio ambiente.

Muito se fala sobre a utilização de materiais recicláveis para construção de instrumentos alternativos (GARCIA, 2013), mas não há muitos trabalhos abordando uma utilização de materiais recicláveis na confecção e criação de jogos, adquirindo somente aqueles que são necessários mediante uma organização daquilo que é indispensável (sobretudo em estúdios privados) e por isso gostaríamos de trazê-la aqui. Afinal, “a questão ambiental é também social, cultural, educacional, científica, política e econômica” (FRANÇA, 2011, p. 31), o que nos torna parte do ecossistema, independentemente do meio em que estamos inseridos, e, portanto, “não há mais desculpas para nos mantermos isolados em pedestais puristas, desconectados do mundo, desvinculados da vida.” (FRANÇA, 2011, p.32)

Porém, a proposta de uma educação com escolhas sustentáveis não significa que devemos criticar novos materiais e adotar sempre um modo de ensino já existente. Mas sim fazer escolhas conscientes, pensar em cada aluno, conhecendo primeiro suas necessidades e capacidades e, então, escolher o que deve ser aplicado.

“A sustentabilidade que se quer é aquela que “não implica simplesmente cuidar de bicho ou plantar árvore: diz respeito à condição de seres se relacionando com outros seres – humanos ou não – e com os componentes abióticos (não vivos) da natureza. Implica combater o comodismo generalizado e a cultura da vantagem econômica a qualquer preço. Implica semear valores entre as crianças, as quais serão futuros políticos, empresários, empreendedores, inventores, cientistas, consumidores e cidadãos – se não nos extingirmos antes, é claro.” (FRANÇA, 2011, p. 33).

Assim, a sustentabilidade aqui, além do custo material, de aquisição de objetos ou de oferta deles aos alunos, implica em escolhas conscientes, com propósitos educativos claros e refletidos com antecedência, sem desperdício de ideias (não somente de material). A reflexão prévia sobre a prática é capaz de alinhar o ensino de maneira muito mais eficiente que a utilização de um atrativo para prender a atenção momentaneamente do aluno.

## **Organização**

A organização está listada aqui como um dos fatores importantes na questão da consciência por duas razões: primeiramente, o professor precisa saber o quê ensinar de maneira organizada (a sequência ideal de introdução dos conceitos que aprendeu através de sua experiência pessoal e profissional) e, em seguida, ele precisa conhecer quais os materiais

necessários para efetivar esse ensino (se já os possui, se precisa adquiri-los ou se pode criá-los).

Baseando-se no fato de que “o ensino do instrumento estaria relacionado à maneira como o professor mobiliza os saberes construídos ao longo de seu processo de vida e formação, considerando as particularidades de seu contexto de trabalho” (WEBER E GARBOSA, 2015, p.98), e partindo da ideia de rizoma proposta por França (2006), a qual “projeta um currículo flexível, apto a aceitar diversas configurações pedagógicas”, porém mantendo um programa sequencial de saberes a serem adquiridos, percebe-se a importância da autonomia do professor, da sua capacidade de introduzir novos materiais ou remover outros quando necessário, de acordo com o contexto, mesmo seguindo um planejamento ou programa pré-estabelecido.

É possível utilizar a sequência proposta por um método de piano, por exemplo, mas é essencial que o professor saiba decidir sobre a inclusão ou exclusão de certos itens a fim de amparar o estudante, seja isso feito com materiais já existentes ou criados/ improvisados exclusivamente para o aprendiz. Isso porque a aquisição de conhecimentos não vem necessariamente do método ou dos materiais que utilizamos, mas principalmente da experiência que temos com eles, conforme o modo que serão utilizados. De acordo com Sloboda (SLOBODA, 2008, p.304), “por maior que seja a quantidade de informações científicas disponíveis, professores e alunos ainda precisam tomar decisões em bases altamente intuitivas”. (FELLER, M.; SBAFFI, Dr E.; REIS, Dr. C.; 2017, p.5). Assim, precisamos conhecer a sequência ideal, utópica, para que seja possível, a partir dela, criar (se possível, de maneira sustentável).

Porém, a ansiedade em tornar-se um melhor profissional pode levar o professor a adquirir objetos sem planejamento. Como consequência dessa falta de planejamento, problemas de transferência de conhecimento podem acontecer, pois a aplicação de atividades demasiadamente variadas podem carecer de um objetivo concreto e claro, dificultando a mobilização de saberes do professor.

Por isso a pretensão de uma autonomia do professor passa pela consciência crítica, pela formação do professor, músico e artista, pela pesquisa e pela criatividade, para que seja possível atingir um melhor desenvolvimento do ensino de piano de modo geral. É possível que esse objetivo esteja se perdendo quando materiais de apoio ao ensino, adquiridos

comercialmente, visam suprir lacunas na formação do ser, do músico e do professor como profissional autônomo.

Não há, porém, necessidade de uma repulsa à venda de jogos e materiais pedagógicos, mas sim uma priorização da reflexão dessa necessidade antes da aquisição de mais um objeto possivelmente semelhante a tantos outros e com o mesmo resultado prático. Uma simples organização diferente no modo como utilizamos o material que já adquirimos durante anos de experiência profissional pode gerar inúmeras inovações sem a necessidade da aquisição de novos materiais. Os mesmos flash cards com figuras rítmicas, por exemplo, podem ser utilizados de diferentes maneiras, criando inúmeras possibilidades de jogos e atividades lúdicas que possam ser adaptados para os mais variados contextos e idades. Afinal, um novo material para cada necessidade específica pode gerar, de maneira excessiva, novos materiais, os quais poderiam ser utilizados apenas uma vez, gerando sucessíveis descartes. E isso é o oposto de uma educação sustentável.

### **Criatividade**

Partindo do princípio de que precisamos, ao menos, tentar ser mais sustentáveis em relação à utilização de jogos, materiais e atividades lúdicas durante as aulas de piano, é possível colocar em prática a criatividade do professor a fim de transformar antigos objetos em novos jogos, criar novas atividades (feitas, preferencialmente, com a utilização de materiais recicláveis) ou até mesmo criar junto com o aluno, instigando também a sua criatividade. Quantas vezes não somos surpreendidos pelo aluno com sugestões de maneiras diferentes de utilizar um mesmo jogo? Ou por necessidades que nos induzem a modificar o foco de uma atividade?

Essas ideias podem ser anexadas à nossa bagagem de experiências positivas que irão gerar o nosso “próprio método”, o qual possui sugestões nossas, dos nossos alunos, e dessa combinação formada por experiências pessoais e profissionais entre as duas partes. Assim, é possível combinar os mesmo flash cards, tabuleiros, avatares e brinquedos utilizados em um jogo de modo a criar diversos outros, com finalidades diferentes, adaptáveis e com o propósito de inovar sustentavelmente.

## Alguns exemplos de atividades

Tendo como base essa necessidade de pensar no aluno e suas particularidades (tais como a idade, conhecimentos que já possui, gostos e preferências, contexto social, respostas à experiências anteriores e outros fatores), e tomando como certa a necessidade da ludicidade como meio facilitador para essa transmissão de conteúdos, vamos sugerir algumas atividades lúdicas, elaboradas a partir de uma investigação bibliográfica e das melhores experiências de ensino no contexto de um estúdio privado.

Como afirmado anteriormente, a intenção não é fornecer ideias prontas, mas sim sugerir algo capaz de inspirar professores a construírem seu próprio material e, acima de tudo, promover reflexões acerca das possibilidades que existem, utilizando materiais simples e já disponíveis, e que podem ser reelaborados. A partir da união entre ludicidade/aprendizado e sustentabilidade/criatividade buscou-se:

- a) Conseguir formar um material a partir de poucos elementos (estímulo à criatividade de maneira pouco agressiva ao meio ambiente);
- b) Investigar atividades que poderiam ser criadas e transformadas (favorecendo o aspecto lúdico);
- c) conhecer os processos de aprendizagem do aluno e os materiais que melhor se adaptam a determinadas situações, de maneira organizada;

Para isso, utilizou-se de atividades que surgiram da união entre atividades diferentes, de sugestões de alunos, ou da necessidade de modificação para adaptar-se a determinado aluno. Ou seja, atividades por vezes já existentes (sugeridas em cursos, livros, métodos, artigos, workshops e eventos sobre pedagogia do piano) mas que, sob o efeito de sua aplicação em variadas situações de aulas, adquiriram caráter diferenciado. A partir disso, dividiu-se essas atividades em duas categorias que consideramos terem obtido melhores resultados ao serem utilizadas: atividades de introdução de conteúdo e atividades de fixação de conteúdo. Com elas, pretende-se exemplificar formas de ensinar de maneira lúdica, organizada, criativa e sustentável através do uso de poucos materiais durante uma aula e com o uso de um mesmo material para realizar várias atividades.

As atividades de introdução de conteúdo apresentam um conceito novo ainda não conhecido pelo aluno. Por isso, têm como necessidade uma contextualização maior, abrangem vários momentos da aula (tais como abordagem técnica, leitura, teoria e

improvisação) e utilizam poucos materiais, para que não haja um desvio da atenção e, sim, um uso benéfico da ludicidade, sem sobrecarga de informações em um primeiro momento.

A figura 1 descreve a adaptação de uma atividade sugerida durante o evento “Encontros Sobre Pedagogia do Piano” pela professora Cláudia Deltrégia, a qual conheceu esse modo de ensinar os valores das figuras rítmicas com a professora Lucelena Toledo Terrible. Para que seja uma atividade sustentável, prioriza-se a utilização de poucos materiais (três brinquedos), utilizados de forma organizada (pois eles estarão sendo acrescentados em uma sequência de atividades definida de acordo com os conceitos já aprendidos e porque foram escolhidos com base no material que o professor já possui) e criativa (por explorar os mesmo objetos em todas as atividades da sequência da aula). É possível, também, solicitar ao aluno que traga para a aula o seu próprio brinquedo, caso o tenha, para que ele se familiarize e sinta-se a vontade de utilizá-los em casa. A figura 2 descreve uma atividade criada para a utilização de um único brinquedo, utilizando-se dos mesmos critérios de escolhas da primeira atividade.

Figura 1: Tabela de atividades de introdução de conceitos 1

## ATIVIDADES DE INTRODUÇÃO DE CONCEITO

### EXEMPLO 1 -RITMO

**Idade/ nível:** 5 a 7 anos - iniciantes

**Conhecimento necessário:** números dos dedos

**Conceitos trabalhados:** RITMO valores das semínimas, mínimas e semibreve

**Materiais necessários:** cachorro, vaca e ovelha de brinquedo/ pelúcia; flash cards com figuras rítmicas

**PROCEDIMENTO:** Ensinando o ritmo de semínimas, mínimas e semibreves usando CACHORRO, OVELHA E VACA de brinquedo. O professor deve contextualizar desde o início da aula esses três bichinhos que vão acompanhá-lo para que seja possível ensinar os valores dessas figuras a partir dos sons emitidos pelos bichos.

**COMENTÁRIO:** possivelmente o aluno lembrará dos três bichinhos na aula seguinte, pois já vai ter tido uma experiência de uma aula inteira com eles.

**SUGESTÃO DE CONTEXTUALIZAÇÃO DURANTE UMA AULA:**

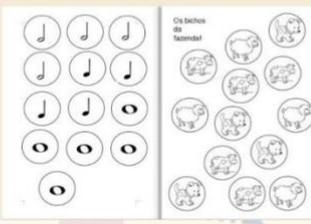
**ALONGAMENTO:** o aluno pode apertar o cachorro, ou a ovelha ou a vaca de brinquedo no início da aula para aquecer os dedinhos (por tempos longos e curtos, pra já se acostumar com valores)

**TÉCNICA:** apertar os bichinhos com o número do dedo que a professora disser, no ritmo de uma canção que ela pode tocar ao piano (já introduzindo o ritmo da música nova, por exemplo, ou o ritmo que quer ensinar)

**LEITURA:** mostrar que o cachorro corresponde à semínima ("au"), a ovelha corresponde à mínima ("mé-é") e a vaca corresponde à semibreve ("mu-u-u-u"). Então, o aluno faz a leitura de pequenos trechos em flash cards.

**REPERTÓRIO:** Tocar uma pequena música que contenha esses símbolos.

**JOGO:** Colar as figuras rítmicas sobre o bichinho correspondente.



Fonte: própria

Figura 2: Tabela de atividades de introdução de conceitos 2

| <b>ATIVIDADES DE INTRODUÇÃO DE CONCEITO</b>  |  |
|--|--|
| <b>EXEMPLO 2 -LOCALIZAÇÃO DAS NOTAS NAS TECLAS</b>   | <b>OBJETIVO</b>  |
| <b>Idade/ nível:</b> 5 a 7 anos - iniciantes   | Essa atividade tem por objetivo apresentar ao aluno os nomes das notas musicais e sua localização nas teclas do piano, além de introduzir a ideia de 'subir e descer', tanto em uma notação pré-pauta quanto nas teclas do piano. Isso deve ser feito com um bichinho acompanhando o aluno, pois ele irá "caminhar" sobre as teclas, ajudando a associar os conceitos. |
| <b>Conhecimento necessário:</b> números dos dedos, conceitos rítmicos iniciais   |  |
| <b>Conceitos trabalhados:</b> localização das notas nas teclas do piano  |  |
| <b>Materiais necessários:</b> um único bichinho pequeno que caiba em uma tecla do piano.   |  |
| <b>SUGESTÃO DE CONTEXTUALIZAÇÃO DURANTE UMA AULA:</b>  |  |
| <b>ALONGAMENTO:</b> no primeiro momento da aula, o aluno deve alongar fazendo movimentos com as mãos e dedos enquanto diz os nomes das notas musicais de maneira ascendente. Em seguida, ele deve fazer com que o bichinho caminhe sobre as teclas correspondentes a essas notas.        |  |
| <b>TÉCNICA:</b> agora, com o dedo 3 em forma de pinça, o aluno deve subir as mesmas notas que o bichinho subiu anteriormente, repetindo também os nomes das notas.   |  |
| <b>LEITURA:</b> para fazer uma associação dessas notas com a pauta, o professor deve desenhar 'bolinhas' subindo e descendo em um papel. Então o aluno deverá tocar cada uma delas, dizendo o nome de acordo com o desenho que foi feito. O bichinho pode caminhar sobre o papel também. |  |
| <b>REPERTÓRIO:</b> Tocar uma pequena música em notação pré-pauta.  |  |
| <b>JOGO:</b> O piano será utilizado como tabuleiro e, o bichinho que acompanhou o aluno durante a aula, é jogado (como um dado) sobre as teclas. Então, o aluno deve dizer o nome da nota onde o bichinho caiu.  |  |

Fonte: própria

Já as atividades de fixação de conceitos têm como foco 'repetir para fixar'. Com elas, o aluno já conhece o conceito e, portanto, o professor possui uma liberdade maior de criação, pois é necessária uma variedade de repetições até que o aluno seja capaz de compreender completamente o conceito ensinado. É possível que seja esse o momento em que o professor acaba por adquirir inúmeros objetos. Para evitar essa situação, na figura 3 vamos propor a utilização do mesmo material para a realização de três diferentes atividades que, sendo aplicadas após a exposição dos conceitos de localização das notas na pauta e sua identificação no teclado do piano, servirão para fixá-los.

Para isso, vamos propor a utilização de *flash cards* com notas musicais na pauta em clave de sol e de fá, a fim de sugerir uma utilização organizada, pois está sendo obedecida uma sequência onde o aluno já conhece o conceito e precisa apenas fixá-lo e, portanto, não será uma atividade pouco efetiva que apenas preenche o tempo da aula com diversão; criativa e sustentável, pois, além de ser necessária a utilização de poucos objetos, esses são de fácil confecção, sendo possível confeccioná-los em papel.

**Figura 3:** Tabela de atividades de fixação de conceitos

| <b>ATIVIDADES DE FIXAÇÃO DE CONCEITO</b>  |   |
|---|---|
| <b>MATERIAL NECESSÁRIO: flash cards com notas na pauta</b>  |   |
| <p><b>LEITURA DE NOTAS NA PAUTA</b></p> <p><b>Idade/ nível:</b> iniciantes</p> <p><b>Conhecimento necessário:</b> localização das notas nas teclas</p> <p><b>Conceitos trabalhados:</b> localização das notas na pauta e nas teclas do piano.</p>   | <p><b>Procedimento:</b></p> <p>O aluno deverá localizar no piano as notas mostradas nos cartões pelo professor durante um tempo definido. Pode ser feito com uma ampulheta ou o cronômetro do celular.</p>  |
| <p><b>PRATICAR ESCALAS</b></p> <p><b>Idade/ nível:</b> todas as idades</p> <p><b>Conhecimento necessário:</b> escalas já trabalhadas com atividades de introdução de conceitos</p> <p><b>Conceitos trabalhados:</b> escalas a serem trabalhadas</p>   | <p><b>Procedimento:</b></p> <p>O professor irá sortear um cartão onde estará a nota da escala que o aluno deve tocar. Após tocar, o aluno pode ordenar os cartões de forma a encontrar a sequência completa da escala sorteada em escrita musical.</p>  |
| <p><b>COMPOSIÇÃO</b></p> <p><b>Idade/ nível:</b> todas as idades</p> <p><b>Conhecimento necessário:</b> localização das notas na pauta</p> <p><b>Conceitos trabalhados:</b> localização das notas na pauta, ritmo, frases e outros conceitos que podem ser acrescentados de acordo com o nível do aluno</p> | <p><b>Procedimento:</b></p> <p>O aluno sorteia 4 cartões em sequência, formando um pequeno tema, para o qual ele deverá definir um ritmo para cada uma e, em seguida, deve tocá-las e ver a música que ele criou. A partir disso, o professor pode sugerir variações e sequências diferentes, nomear a música, anotar e gravá-la.</p> |

Fonte: própria

## Considerações Finais

O presente trabalho busca, ao investigar, catalogar e contextualizar materiais que podem ser utilizados e reutilizados de maneira lúdica, salientar a importância da autonomia do professor e da integração da aula de música em um contexto educacional amplo que englobe a educação ambiental e a consciência do professor de piano no momento da escolha e aplicação de materiais pedagógicos durante a aula. Afinal, considerando que os professores atuam em cenários cada vez mais complexos e heterogêneos, os quais incluem sucessivas mudanças nas tradições e nas formas de aquisição do conhecimento, há uma crescente preocupação para que o professor seja cada vez mais consciente das suas responsabilidades frente às dificuldades que se apresentam e, ao mesmo tempo, possam ser os agentes de transformação. Razão pela qual buscamos expor esse trabalho.

## Referências

ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. *Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender*. Curitiba: EDITORA CRV, 2011.

DA SILVA, Alexandre de Souza Ferreira et al. *Jogos musicais: o jogo como estratégia composicional*. In: XXVI Congresso da Anppom. Belo Horizonte, 2016.

DEWEY, John. *Experience and education*. In: *The educational forum*. Taylor & Francis Group, 1986. p. 241-252.

FELLER, Mônia Kurrle; SBAFFI, Edoardo; REIS, Carla Silva. *A ludicidade no ensino de piano para crianças: a proposta de uma prática docente e de escolha de repertório*. In: XXIII Congresso Nacional da ABEM. 2017.

FERNANDES, Ana Isabel. Entrevista. José Pacheco: "O professor não ensina aquilo que diz, transmite aquilo que é", 29 jan 2020. Disponível em: <<https://comunidadeculturaearte.com/entrevista-jose-pacheco-o-professor-nao-ensina-aquilo-que-diz-transmite-aquilo-que-e/>>. Acesso em: 10 ago 2021.

FRANÇA, Cecília Cavaliere. *Ecos: educação musical e meio ambiente. Música na educação básica*, Porto Alegre, vol.3, n.3, p.29-42, 2011.

FRANÇA, Cecília Cavaliere. *Do discurso utópico ao deliberativo: fundamentos, currículo e formação docente para o ensino de música na escola regular*. Revista da Abem, n. 15, p. 67-79, 2006.

FRANÇA, Cecília Cavaliere. *Por dentro da matriz*. Revista da Abem, n. 16, p. 83-94, 2007.

GAUTHIER, Clermont et. Al. *Por uma teoria da pedagogia: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente*. Tradução Francisco Pereira. Coleção Fronteiras da Educação. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1998.

GLASER, Scheilla Regina. *Processos de ensino e aprendizagem da performance pianística: um ensaio sob a perspectiva do princípio de continuidade de John Dewey*. Revista da Abem, v. 26, n. 41, p. 98-114, jul./dez. 2018.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil. Perspectiva*, Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/10745/10260>. Acesso em: 01 ago. 2021.

KOUVAVA, Sofia et al. *The influence of musical games and role-play activities upon primary school children's self-concept and peer relationships*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, v. 29, p. 1660-1667, 2011.

MIKHAILOVA, Irina. Sustentabilidade: evolução dos conceitos teóricos e os problemas da mensuração prática. Economia e Desenvolvimento, n. 16, 2004.

PACHECO, Caroline Brendel. O uso de desenhos no estudo da percepção musical: um estudo preliminar com crianças. Revista Música Hodie, v. 7, n. 1, 2007.

PILLAR, Analice Dutra; DORNELES, Bruno. A gamificação e suas críticas: uma leitura dos jogos a partir da arte-educação. ANTARES: Letras e Humanidades, v. 12, n. 28, p. 341-365, 2020.

SLOBODA, John A. A mente musical: a psicologia cognitiva da música. Trad. Beatriz Ilari e Rodolfo Ilari. Londrina: EDUEL, 2008.

WEBER, Vanessa; GARBOSA, Luciane Wilke Freitas. A construção da docência do professor de instrumento: um estudo com bacharéis. Revista da Abem, Londrina, v. 23, n.35, p. 89-104, 2015.