



Jogando e aprendendo: uma proposta para o ensino de teclado em grupo para adultos iniciantes

Helenise da Cruz Conceição
Mestrado Profissional em Artes (ProfArtes/UFBA)
helenise.cruz@gmail.com

Resumo: Este trabalho apresenta uma proposta pedagógica que tem por base o uso de jogos pedagógicos musicais em diálogo com a Teoria Musical, nas aulas de teclado de forma coletiva, para adultos iniciantes e tem por objetivo geral verificar a eficiência destes jogos pedagógicos musicais. Utilizei a abordagem qualitativa, a qual se mostrou mais adequada. A opção que motivou o uso da mesma, foi o fato da pesquisa estar sendo desenvolvida no espaço escolar, o qual, no contexto social, constitui-se num lugar privilegiado de diversas interações, possibilitando a captura de diferentes pontos de vistas dos estudantes. A proposta já foi aplicada, e os dados coletados estão sendo analisados através dos instrumentos de coleta: observação participante, apresentação pública e questionário. Neste artigo, apresento apenas os resultados alcançados através da apresentação pública.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos musicais, Adultos iniciantes, Ensino coletivo de teclado

1. Introdução

Através desse trabalho, venho apresentar uma proposta pedagógica que tem por base jogos pedagógicos musicais, para ser desenvolvida nas aulas de teclado, de forma coletiva, visando facilitar a aprendizagem do instrumento, em diálogo com a teoria musical, por considerar que os mesmos, permite proporcionar prazer de aprender, troca de conhecimento entre pares, assimilação e fixação de conceitos teóricos e práticos.

A proposta além de considerar argumentações da literatura acerca do ensino de instrumento musical para adultos iniciantes (COSTA, 2004; DIAS, 2016; BRAGA, 2016; OLIVEIRA, 2018), ensino coletivo de instrumento musical (OLIVEIRA, 2018; SANTOS e SANTOS, 2019; CRUVINEL, 2009; TOURINHO, 2018; DANTAS, 2010); e do jogo como ferramenta pedagógica (KISHIMOTO, 1999; GUIA e FRANÇA, 2005; HUIZINGA, 2007; PIAGET apud WAJSKOP, 1995), vem como resposta a um questionamento: como os jogos pedagógicos musicais podem auxiliar na aprendizagem do teclado com estudantes adultos, que estão iniciando seus estudos no instrumento?



Este questionamento surgiu como busca de possibilidade pedagógica para o público que ministrou aulas de teclado que em sua maioria são pessoas que não são músicos, não tiveram a prática musical sistematizada, estão inseridos no mercado de trabalho e consequentemente tem um tempo reduzido para se dedicar aos estudos.

Nesta pesquisa, o objetivo geral é verificar a eficiência de jogos pedagógicos musicais no ensino de teclado para adultos iniciantes e os objetivos específicos são: elaborar jogos pedagógicos musicais; aplicar jogos pedagógicos em uma turma iniciante de teclado; investigar as contribuições da utilização dos jogos pedagógicos musicais na aula de teclado.

2. Revisão Bibliográfica

Cruvinel (2009, p.74) ao se posicionar acerca do ensino do instrumento advoga que “o aspecto lúdico no ensino coletivo se torna uma poderosa força auxiliando para que o aprendizado se torne estimulante” e aborda que “o professor poderá utilizar variadas técnicas de integração grupal, contribuindo para a motivação dos alunos” (CRUVINEL, 2009, p.4). Portanto, proporcionar ferramentas pedagógicas, centradas nas necessidades discentes de forma a facilitar seu processo de aprendizagem, é concordar com o que Libaneo (2006, p.12) adverte: “Democratizar o ensino é ajudar os alunos a se expressarem bem, a se comunicarem de diversas formas, a desenvolverem o gosto pelo estudo, a dominarem o saber escolar.” Neste sentido, questiono: Como auxiliar os estudantes que estão iniciando o estudo do instrumento teclado, na fase adulta, considerando que os mesmos, por desempenharem atividades laborais não dispõem de muito tempo para estudar e não tem histórico de uma prática musical sistematizada?

Considero a hipótese que, o ensino de teclado articulado a jogos pedagógicos musicais, poderá auxiliar na aprendizagem de estudantes que estão iniciando seus estudos na fase adulta, que desempenham atividades laborais, não dispõem de muito tempo para estudar e não tem histórico de uma prática musical sistematizada. Assim, a presente proposta tem como fundamentação teórica as pesquisas e produções de Costa (2004); Dias (2016), Braga (2016), Oliveira (2018) sobre ensino de instrumento musical para adultos iniciantes; Oliveira (2018), Santos e Santos (2019), Cruvinel (2009), Tourinho (2018), Dantas (2010) sobre ensino coletivo



de instrumento musical; Kishimoto (1999), Guia e França, 2005, Huizinga (2007), Piaget apud Wajskop (1995) sobre jogo como ferramenta pedagógica.

A seguir, apresento as argumentações desses autores, diluídas em 3 subtópicos.

2.1. Ensino de instrumento musical para adultos iniciantes

De acordo com o Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa (2004, p.56) a palavra adulto diz-se do “indivíduo que atingiu o completo desenvolvimento e chegou à idade vigorosa”; “que atingiu a maioridade”. Sendo assim, o termo reporta para as responsabilidades que devem ser assumidas por uma pessoa que está nesta faixa etária.

A necessidade de trabalhar para trazer o sustento para casa, criar filhos e dedicar-se a uma profissão são elementos elencados, por alguns estudantes, como entraves para a concretização do sonho de tocar um instrumento. Sobre a aprendizagem do instrumento musical na fase adulta, Costa (2004, p. 95) reflete:

Pode ser possível se a pessoa quiser que ele seja, se ela estiver suficientemente motivada para isso, se estiver em boas condições fisiológicas e emocionais, se conseguir administrar seu tempo, se estiver disposta a enfrentar obstáculos, se estiver inserida num ambiente que a estimule e, sem sombra de dúvida, se encontrar um professor que saiba lidar com todas essas questões relativas ao universo do adulto.

Torna-se necessário, portanto, que o professor faça uso de práticas pedagógicas que visem uma aprendizagem significativa e prazerosa para um público adulto, que ao logo da vida sonhou em poder aprender tocar um instrumento musical.

É necessário destacar, que mesmo o adulto estando motivado, a limitação relacionada ao desenvolvimento motor, pode produzir desânimo, tendo como desdobramento o comprometimento na aprendizagem do instrumento. Neste sentido, é crucial a criação de um ambiente, na sala de aula, que oportunize situações de aprendizagem que desenvolva as suas habilidades.

Segundo Dias (2016, p.24),

Os adultos podem se sentir frustrados, uma vez que são capazes de compreender os conceitos musicais muito mais rápido do que desenvolver as habilidades necessárias para a execução instrumental. E a ideia de cometer um erro pode ser perturbador para eles. Essas questões podem levá-los à inquietação e a considerarem que não são hábeis e não tocarão muito bem o instrumento.



Nesta perspectiva, o professor, como facilitador da aprendizagem, poderá contribuir para que o estudante, adulto, possa vir a superar as dificuldades e desafios apresentados na aprendizagem do instrumento. Saliento ainda, que a seleção do repertório, não deve ser negligenciada devendo ser considerada as expectativas e necessidades dos discentes. Sobre este aspecto Braga (2016, p.119), considera que

[...] nem sempre o repertório que o estudante deseja é o mais apropriado para o seu nível, assim como pode ocorrer de não contemplar as habilidades necessárias para a sua formação pedagógica musical. Cabe ao professor o consenso de mesclar peças, escolhidas pelo estudante e acessíveis às suas habilidades, com peças e livros didáticos específicos para o aprendizado do instrumento, que permitam o desenvolvimento de habilidades, tanto musicais, relacionadas a aspectos interpretativos, estilísticos, técnicos, quanto a habilidades para a atuação pedagógica, relacionadas a transposição, acompanhamento, entre outros.

A seleção do repertório, assim como outros fatores no ensino de instrumento musical, para alunos iniciantes, apresenta, portanto, desafios para os docentes no sentido de desenvolver práticas pedagógicas que visem uma aprendizagem significativa e prazerosa. Destas práticas, a metodologia do ensino coletivo constitui-se uma possibilidade de grande valia para o estudante adulto iniciante, uma vez que permite aquisição de habilidades acompanhada de maior rendimento e ao mesmo tempo que vivenciam, uma experiência prazerosa e marcada por trocas entre pares significativas.

Ao abordar sobre a prática coletiva, Oliveira (1998, p.20) salienta que:

(...) a minha prática desenvolvida ao longo destes últimos anos, mostrou que o aprendizado em grupo tem como conseqüência um estímulo adicional ao desenvolvimento do aluno, diminuindo consideravelmente o tempo gasto no aprendizado dos princípios básicos da técnica instrumental [...] O êxito inicial gera, no aluno, uma dose de satisfação pessoal bastante elevada, estimulando-o a continuar o aprendizado.

2.2. O Ensino coletivo de instrumento musical

Nesta proposta, o ensino do teclado acontece de forma coletiva, constituindo uma metodologia que poderá possibilitar, o acesso de maior quantidade de estudantes na aprendizagem do instrumento musical. De acordo com Oliveira (2018, p. 309), “o ensino coletivo se adéqua melhor à realidade no sistema público de ensino, possibilitando o acesso a



uma gama maior de estudantes ao aprendizado musical no contexto escolar” e Santos e Santos (2019, p.2), explica que, no Brasil

[...] o sistema foi implantado a partir dos anos 1960, sempre como forma de atender algumas necessidades, como mais bem aproveitar recursos disponíveis, diminuir custos, atender uma maior quantidade de alunos por horário, expandir o mercado consumidor de instrumentos e publicações musicais, melhorando o rendimento do ensino e a relação custo-benefício das aulas.

Nessa modalidade de ensino, percebo o desenvolvimento de habilidades e atitudes que de forma efetiva, contribuem para o desempenho não apenas no domínio do instrumento musical, mas também na formação de sujeitos aptos a viver em sociedade de forma cooperativa e menos individualista.

o ensino coletivo possibilita uma maior interação do indivíduo com o meio e com o outro, estimula e desenvolve a independência, a liberdade, a responsabilidade, a auto compreensão, autoestima, o senso crítico, a desinibição, a sociabilidade, a cooperação, a segurança, auxiliando não só o desenvolvimento da personalidade do educando, bem como, no caso específico da música, um maior desenvolvimento musical como um todo. (CRUVINEL 2009, p.75),

Sendo assim, no ensino coletivo a dinâmica de condução da aula, fica sob a responsabilidade do grupo, onde todos os alunos devem participar das atividades e discussões, gerando assim, uma aprendizagem mais solidaria e humanizadora.

O ensino musical, portanto, no contexto coletivo, é capaz de modificar o ambiente tornando-o rico de trocas culturais, resultando no desenvolvimento discente. Neste sentido, a professora Cristina Tourinho (2018) ao compartilhar sua experiência com o ensino coletivo de instrumento ressalta que

procura-se incentivar que os estudantes interajam uns com os outros e que estas experiências possam reformular e reforçar um ciclo contínuo em espiral, crescente e ampla. Poder se reconhecer como protagonista do seu próprio conhecimento influencia as ações desenvolvidas, promove a melhoria da autoestima e da percepção das próprias experiências. (TOURINHO 2018, p.39)



Por se tratar de um formato de aula que tanto incentiva quanto colhe do resultado das interações entre os estudantes, recurso como jogos pedagógicos musicais poderá ser utilizado pelo professor para promover a interação do grupo.

No ensino coletivo diversos são os fatores que contribuem para a motivação do aluno, como a oportunidade de aprender em conjunto, o fato de sentir-se parte de um grupo musical, a atuação e o estímulo do professor, e a sonoridade do grupo. Entretanto, o fator que mais se destaca por contribuir para a motivação entre os alunos, segundo o ponto de vista dos mesmos, é a convivência com os colegas (DANTAS 2010, p. 6)

2.3. Jogo como ferramenta pedagógica

O termo jogo vem do latim “*jocus*” e corresponde a divertimento, lazer e diversão. Quando se pensa em jogo, várias ideias surgem como: jogo de cartas, dominó, xadrez, futebol, damas, jogos online, dentre outros. De acordo com Kishimoto (1999, p.13),

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Para ocorrência do jogo é fundamental a existência de ferramentas e regras. Compreendem-se ferramentas como sendo os materiais utilizados ao jogar a exemplo de cartas, bola, canetas, dentre outros, e regras como sendo os direitos e deveres de cada jogador. De acordo com Huizinga (2007, p.33),

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".

O jogo sempre nos acompanhou e no processo ensino aprendizagem atrai todos: professores e alunos, proporcionando a oportunidade de aprender divertindo. Huizinga (2007, p 7) afirma que, “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo”. Sendo o jogo um recurso criativo formacional, ao ser



utilizado para fins educacionais, gera o prazer ao aprender, facilita a comunicação e assimilação de conceitos. Piaget apud Wajskop (1995, p. 63) afirma que:

Os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o aluno consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo.

Neste sentido, o jogo aliado ao ensino do teclado, pode oportunizar a aprendizagem dos estudantes que estão iniciando seus estudos no instrumento, de forma agradável, não apenas no sentido que o mesmo se divirta, mas esteja estimulado, possibilitando fazer uma correspondência com o que posteriormente será executado.

Assim, o professor ao propor jogos pedagógicos musicais tem a intenção de ajudar o estudante a superar dificuldades musicais. Ao apresentar uma música, portanto, o docente poderá utilizar anteriormente o jogo correspondente, neste sentido a aprendizagem e confiança aumentam, pois, os entraves antecipadamente foram trabalhados.

Guia e França (2005, p.21) advertem que,

a prática do jogo é fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem musical dos alunos. Ele permite praticar e refinar a representação mental dos conteúdos musicais e, pelo componente imaginativo que lhe é inerente, abre caminhos para o desenvolvimento do pensamento abstrato.

3. METODOLOGIA

Nesta proposta pedagógica utilizei a abordagem qualitativa motivada pelo fato da mesma estar sendo desenvolvida na escola, que constitui-se num lugar privilegiado de diversas interações, possibilitando a captura de diferentes pontos de vistas dos estudantes, convergindo com a afirmação de Bogdan e Biklen (1994, p.16): “Os investigadores qualitativos estabelecem estratégias e procedimentos que lhes permitam tomar em consideração as experiências e ponto de vista do informador.”



Quanto aos procedimentos técnicos, escolhi o estudo de caso, visto que a pesquisa está centrada em uma proposta pedagógica voltada para o uso de jogos pedagógicos musicais na aprendizagem do teclado, ou seja, em uma situação singular. Isso reforça o que Yin (2005, p. 63) adverte “Parte-se do princípio de que as lições que se aprendem desses casos fornecem muitas informações sobre as experiências da pessoa ou instituição usual”.

Assim, para a apresentação dessa proposta, a metodologia está estruturada em 5 subtópicos, sendo: 3.1. Caracterização do contexto a ser desenvolvida a pesquisa; 3.2. Perfil do estudante; 3.3. Instrumento de coleta de dados; 3.4. Construção e aplicação dos jogos pedagógicos musicais; 3.5. Jogos Aplicados.

3.1 Caracterização do contexto a ser desenvolvida a pesquisa

O contexto da aplicação desta proposta é o Centro Estadual de Educação Profissional em Música (CEEP em Música), instituição onde atuo como docente há 14 anos. Quanto a estrutura física, o CEEP em Música dispõe de 11 salas de aula, distribuídas de acordo com os componentes, sendo uma para teclado, uma para piano, uma para contrabaixo, uma para guitarra, uma para coral, uma para percussão, duas para violão e três para os componentes teóricos.

No que diz respeito ao corpo administrativo e pedagógico, o CEEP em Música tem em seu quadro uma diretora, uma vice diretora, 2 coordenadoras pedagógicas, um secretário e treze professores.

3.2 Perfil do estudante

Fizeram parte desta pesquisa, os estudantes do componente curricular Teclado 1, matriculados no Curso Técnico Profissionalizante de Instrumento Musical, que pertenciam a classe da professora-pesquisadora.

Os estudantes tinham idade entre 21 a 52 anos, desempenhavam suas atividades laborais no setor do comércio, e apenas um integrante da turma se dedicava apenas aos estudos. Estavam tendo a oportunidade de fazer aulas de teclado abrangendo conhecimentos



teóricos musicais, pela primeira vez. Possuíam o instrumento para estudar em casa e não tinham muita disponibilidade de tempo para estudar o mesmo.

Os objetivos dos estudantes pelo estudo do teclado são: ensinar crianças, acompanhar conjuntos vocais, tocar e se preparar para fazer um curso de Licenciatura em Música.

3.3 Instrumento de coleta de dados

Para a coleta de dados optei pela observação participante, além da apresentação pública e questionário.

Na observação participante registrei os dados gerados durante as aulas através da escrita, fotografia e vídeo; a apresentação pública foi o instrumento que os estudantes apresentaram a materialidade do que vivenciaram e aprenderam através dos jogos pedagógicos musicais; o questionário teve finalidade de coletar dados acerca da avaliação da proposta pedagógica junto aos estudantes.

3.4 Construção e aplicação dos jogos pedagógicos musicais

No curso Profissionalizante de Instrumento, cuja duração é de 1 ano, os conteúdos de Teoria Musical são diluídos nas aulas do componente Teclado, sendo assim, para a construção dos jogos pedagógicos musicais, inicialmente selecionei e disponibilizei os conteúdos teóricos a serem trabalhados.

De acordo com Lopes (2012, p. 35) “O professor, ao selecionar os conteúdos, torna-se o mediador que vai possibilitar ao aluno apropriar-se do patrimônio cultural e científico da sociedade”. A autora continua afirmando que

um dos pontos importantes do trabalho do professor é selecionar os conteúdos de ensino que possibilitem preparar o aluno para as atividades práticas, destacando que, os conteúdos estão ligados aos [...] métodos de ensino que possibilitarão atingir tais objetivos. (LOPES 2012, p.37)

A seleção do repertório associado aos conteúdos, representou o próximo passo deste percurso. O repertório foi caracterizado por conter: peças de caráter didático escritas pela mim, peças folclóricas, peças concebidas para ser tocadas em grupo e peças que na execução



os estudantes assumiam performances diferentes de acordo com o seu grau de desenvolvimento.

Neste sentido, inicialmente os estudantes tiveram contato com peças escritas por mim, com fins didáticos. Brazil (2017, p 72) ao abordar sobre o repertório para ensino coletivo reconhece que:

Uma boa opção é criar seus próprios arranjos ou composições, mesmo que isso demande um bom tempo de dedicação fora da sala de aula. Com um pouco de prática e conhecendo as dificuldades dos alunos, o processo de elaboração de peças para o grupo acaba se tornando um processo mais rápido e de resultado gratificante.

Na sequência, foram trabalhadas músicas pertencentes ao folclore brasileiro, por serem conhecidas e fazerem parte da memória afetiva dos estudantes. De acordo com Vaz e Vaz (2020, p.45),

O folclore e a música folclórica, como formas de manifestação predominantes na cultura, fazem parte da cultura experiencial do aluno, constituindo-se num conjunto de variadas tradições das pessoas que vivem em sociedade [...]

Peças concebidas para ser tocadas em grupo foram exploradas, embora escritas para piano, apresentam elementos importantes para iniciação no instrumento de tecla como a exploração da topografia do instrumento, leitura na clave de sol e clave de fá e independência entre as mãos.

Finalmente, os estudantes, na mesma música tocaram elementos distintos. Sobre esta questão Tourinho (2018, p.39) esclarece que “no ensino coletivo uma mesma peça que é ensinada para todo o grupo pode compreender diversas performances diferentes, a depender da habilidade de cada estudante.”

Após esta etapa, iniciei a construção dos jogos pedagógicos musicais associando aos conteúdos e repertório. Segundo Olivato (2021, p.35) “Trabalhar o jogo é trabalhar o lúdico, o *ludus*, sendo também em si o próprio fazer musical, pois quando alguém joga o jogo musical, está realizando a própria música.”

3.5 Alguns jogos desenvolvidos

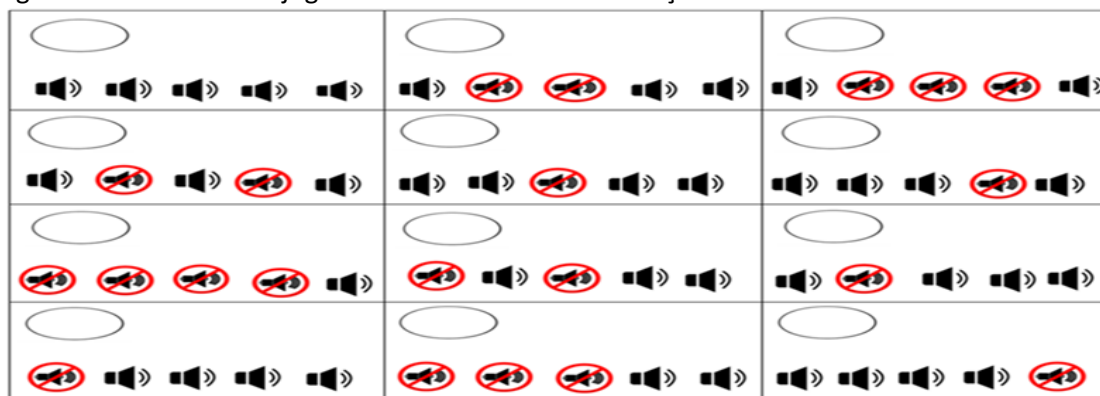
O Jogo “Tocando as batidas do coração” ofereceu a oportunidade dos estudantes trabalharem a pulsação e o entendimento da pausa através da leitura não convencional.

Tabela nº 1 – Jogo: Tocando as batidas do coração

NOME	Tocando as batidas do coração
OBJETIVO	Perceber, dentro da pulsação, a existência do som e do silêncio; Desenvolver a leitura não convencional.
DESCRIÇÃO	Neste jogo o professor executa sequencias constituídas de escrita não convencional representativa do som e do silencio, para que os alunos identifiquem, vivenciem com palmas e toquem no teclado
COMO SE JOGA	Cada discente recebe uma cartela contendo o registro de doze sequencias constituídas de escrita não convencional representativa do som e do silencio. O docente executa uma sequencia e os discente identificam numerando pela ordem da execução. Finalizando cada discente irá apresentar a sua cartela expondo cada numero com palmas e depois tocando no teclado utilizando os 5 dedos alternando uma mão em cada numero. Vencerá quem tiver maior acerto ao tocar a cartela. Variante: substituir a leitura não convencional por leitura convencional.
CONTEÚDO	Pulsação; Som; Silêncio
MATERIAIS	Teclado; Cartelas; Lápis; Borracha

Fonte: elaboração da autora

Figura nº 1 – Cartela do jogo Tocando as batidas do coração



Fonte: elaboração da autora, 2022

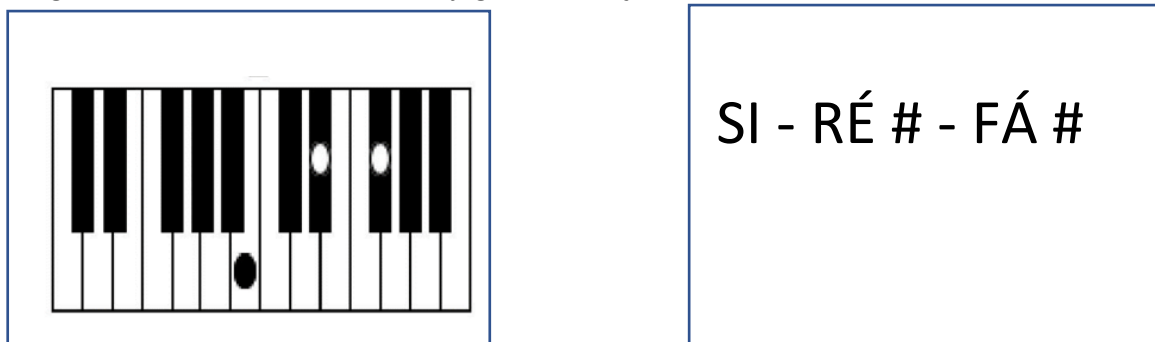
O Jogo “O endereço das notas no teclado”, constitui uma possibilidade de descoberta mais rápida da localização das notas no teclado.

Tabela nº 4 – Jogo: O endereço das notas no teclado

NOME	O endereço das notas no teclado
OBJETIVO	Identificar as notas no teclado; Reconhecer com mais rapidez a localização das notas no teclado; Explorar a topografia do teclado.
DESCRIÇÃO	Neste jogo o aluno irá formar o par de cartelas associativas do nome das notas musicais e o desenho do teclado com as referidas notas marcadas na tecla, além de tocar no teclado as notas encontradas em diversas alturas.
COMO SE JOGA	As cartelas serão divididas em dois grupos, a saber: registro do nome das notas musicais e desenho do teclado com as referidas notas marcadas na tecla. As cartelas com o registro do nome das notas musicais, ficarão encobertas e as cartelas com o desenho do teclado com as referidas notas marcadas na tecla ficarão descobertas. O primeiro jogador, determinado por sorteio, vira uma cartela que tem o registro do nome das notas e escolhe uma cartela, entre as que tem o desenho do teclado para formar um par. Se acertar, as cartelas serão guardadas pelo jogador, e o mesmo terá a oportunidade de jogar novamente, caso contrário, cede a vez para o colega. Finalizando, cada jogador terá a oportunidade de tocar, no teclado, as notas encontradas em diversas alturas. O vencedor será quem tiver a maior quantidade de cartelas e tocar as notas indicando as alturas corretamente. Variante: Registrar na escrita convencional as notas encontradas.
CONTEÚDO	Localização das notas no teclado; Altura
MATERIAIS	Teclado; Cartelas

Fonte: elaboração da autora, 2022

Figura nº 3 – Cartela associativa do jogo O endereço das notas no teclado



Fonte: elaboração da autora, 2022

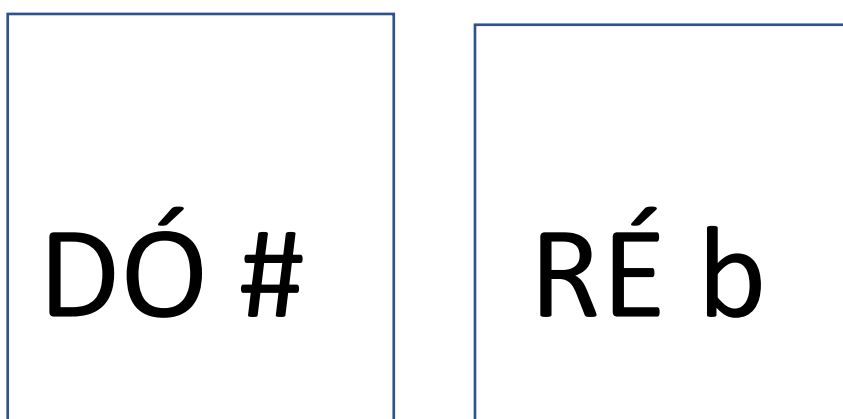
A participação dos estudantes no jogo “Dois nomes e uma tecla” constitui possibilidade de desenvolvimento da leitura musical contendo notas acidentadas.

Tabela nº 6 – Jogo: Dois nomes e uma tecla

NOME	DOIS NOMES E UMA TECLA
OBJETIVOS	Entender o significado de notas enarmônicas; Ler as notas na clave de Sol e na Clave de Fá; Localizar as notas no teclado; Identificar as alturas das notas no teclado
DESCRIÇÃO	Neste jogo o aluno irá formar o par de cartelas associativas do nome das notas musicais enarmônicas, além de tocar no teclado as notas encontradas em diversas alturas.
COMO SE JOGA	As cartelas serão divididas em dois grupos sendo que cada grupo será formado com as notas enarmônicas do outro, registradas no pentagrama na clave de sol ou de fá. As cartelas de um grupo, ficarão encobertas e as cartelas do outro grupo ficarão descobertas. O primeiro jogador, determinado por sorteio, vira uma cartela com determinada nota e escolhe a cartela do outro grupo para formar um par com a nota enarmônica. Se acertar, as cartelas serão guardadas pelo jogador, e o mesmo terá a oportunidade de jogar novamente, caso contrário, cede a vez para o colega. Finalizando, cada jogador terá a oportunidade de tocar, no teclado, as notas encontradas em diversas alturas. O vencedor será quem tiver a maior quantidade de cartelas e tocar as notas indicando as alturas corretamente. Variante: Registrar na escrita convencional as notas encontradas.
CONTEÚDO	Leitura na clave de sol e clave de fá; Acidentes; Enarmonia; Localização das notas no teclado; Altura.
MATERIAIS	Cartelas; Teclado

Fonte: elaboração da autora, 2022

Figura nº 5 – Cartela associativa do jogo Dois nomes e uma tecla



Fonte: elaboração da autora, 2022



4. Resultados Parciais

Esta proposta já foi aplicada e está na fase de coleta de dados, cujos instrumentos de coleta são: observação participante, questionário e apresentação pública. Neste artigo, apresento apenas os resultados alcançados através da apresentação pública, evento no qual os estudantes tiveram a oportunidade de apresentar a materialidade do que vivenciaram e aprenderam através dos jogos pedagógicos musicais.

A apresentação pública aconteceu na sala de teclado da escola, tendo na plateia alguns professores, gestores, funcionários e alunos. O repertório foi composto de músicas folclóricas e músicas popular brasileira. Além das músicas que constavam no programa, os estudantes tocaram uma música que estudaram sozinhos, demonstrando autonomia nos seus estudos.

A programação foi registrada em vídeo e fotografia. Foi possível observar os estudantes tocando com segurança, sincronia e sintonia pois foi uma execução coletiva.

Enquanto pesquisadora, destaco que houve desenvolvimento de todos, porém em níveis diferentes.



Referências

- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. Investigação qualitativa em educação. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora, 1994
- BRAGA, Simone Marques. Formação inicial e o repertório para teclado em grupo. Per Musi. Ed. Por Fausto Borém, Eduardo Rosse e Débora Borburema. Belo Horizonte: UFMG, n.33, 2016, p.116-129
- BRAZIL, Marcelo. A criação de exercícios e repertório para aulas coletivas de violão. Ensino coletivo de instrumentos musicais: contribuições da pesquisa científica. / Tais Dantas e Diana Santiago (organizadoras) – Salvador : EDUFBA, 2017.p. 64-80
- COSTA, José Francisco da. Aprendizagem pianística na idade adulta: sonho ou realidade? 2004. Disponível em: < <http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/308614>>. Acesso 12 out. 2022.
- CRUVINEL, F. M. Ensino Coletivo de Instrumento Musical: organização e fortalecimento político dos educadores musicais que atuam a partir das metodologias de ensino e aprendizagem em grupo. *In*: Anais do VI ENECIM- Encontro Nacional de Ensino Coletivo de Instrumento Musical. Salvador: 2014, p. 12-20.
- DANTAS, Tais. Aprendizagem do instrumento musical realizada em grupo: Fatores Motivacionais e interações sociais. Anais do SIMPOM, n. 1, 2010. p. 406-413.
- DIAS, Adriana Moraes dos Santos. Práticas docentes e o aluno adulto iniciante de piano. 2016. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27158/tde-07032017-120219/publico/ADRIANAMORAESDOSSANTOSDIAS.pdf>>. Acesso 12 out. 2022.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa. 3ª ed. Curitiba: Positivo, 2004
- GUIA, R. L. dos M.; FRANÇA, C. C. Jogos pedagógicos para educação musical. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5 edição Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1999.
- LIBÂNEO, José Carlos – Democratização da escola pública – a pedagogia crítico-social dos conteúdos, 2006, 21ª edição.



LOPES, Maria Inácia. Como selecionar conteúdos de ensino. De Magistro de Filosofia – Ano V no. 09, p 30 – 43. Anápolis – 2012/2

OLIVATO, Juliana Delborgo Abra. A música como jogo da arte na perspectiva da sala de aula. SCIAS.Arte/Educação, Belo Horizonte, v.10, n.2, p. 30-50, jul./dez. 2021.

OLIVEIRA, Victor Matos. O ensino coletivo de violão no Instituto Federal Fulminense. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE PÓS-GRADUANDOS EM MÚSICA, n. 5, 2018, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2018, p. 308-320.

SANTOS, Wilson Rogério dos; SANTOS, Ana Roseli Paes dos. Situação e perspectivas da pesquisa sobre ensino coletivo de instrumentos no Brasil –Uma análise do período compreendido entre 1990 e 2013. Revista Vórtex, Curitiba, v.7, n.3,2019, p.1-26

TOURINHO, Cristina. Ensino coletivo de violão: bairro do Alto das Pombas (Salvador – Bahia). In Anais do VIII Encontro de ensino coletivo de instrumento musical [e] III Encontro de piano em grupo. / organizadora, Flavia Maria Cruvinel. – Goiânia: UFG, 2018. p.37-40

VAZ, Fabrícia Rezende. VAZ, João Carlos. A música folclórica do Brasil no ambiente escolar. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 17, p. 45-57. 2020.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos. Porto Alegre, RS: Bookman. 2005

WAJSHOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.