

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Lídia Moreira Rabelo

**"PORQUE EU JOGUEI COM VOCÊ":  
JOGOS PEDAGÓGICOS E AS PERSPECTIVAS DE ALUNOS DE 7-9 ANOS NAS  
AULAS DE PIANO**

Brasília/ DF  
2022

Lídia Moreira Rabelo

**"PORQUE EU JOGUEI COM VOCÊ":  
JOGOS PEDAGÓGICOS E AS PERSPECTIVAS DE ALUNOS DE 7-9 ANOS NAS  
AULAS DE PIANO**

Monografia de Conclusão de Curso para a obtenção do título de Licenciado em Música, submetida a Universidade de Brasília, curso de Licenciatura em Música.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Euridiana Silva Souza

Brasília / DF  
2022

M"

MOREIRA RABELO, LÍDIA

"PORQUE EU JOGUEI COM VOCÊ": JOGOS PEDAGÓGICOS E AS  
PERSPECTIVAS DE ALUNOS DE 7-9 ANOS NAS AULAS DE PIANO /  
LÍDIA MOREIRA RABELO; orientador Euridiana Silva Souza. --  
Brasília, 2022.

40 p.

Monografia (Graduação - Música, Licenciatura ) --  
Universidade de Brasília, 2022.

1. Jogos pedagógicos. 2. . Aulas de Piano. 3. Crianças. I.  
Silva Souza, Euridiana , orient. II. Título.



**Lídia Moreira Rabelo**, matrícula 160132100

**"Porque eu joguei com você": jogos pedagógicos e as perspectivas de alunos de 7-9 anos nas aulas de piano".**

Trabalho de Conclusão de Curso defendido no Departamento de Música, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, em sala virtual no Teams, no dia 4 de maio de 2022 como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em música sob a orientação da professora **Euridiana Silva Souza** com a banca de avaliação composta também pelas professoras **Maria Isabel Montandon e Carla Reis** (externa), segundo o ato 16 do dia 13 de abril de 2022 que nomeou a banca de avaliação.



Documento assinado eletronicamente por **Euridiana Silva Souza, Professor(a) Substituto(a) do Departamento de Música do Instituto de Artes**, em 05/05/2022, às 12:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Carla Silva Reis, Usuário Externo**, em 05/05/2022, às 15:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Maria Isabel Montandon, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Música do Instituto de Artes**, em 10/05/2022, às 22:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.unb.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **7977880** e o código CRC **072366B3**.

*À minha mãe, que desde o início me motivou e possibilitou os meus estudos musicais.*

*Aos meus alunos me permitem crescer profissionalmente em cada convívio.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho; à minha orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Euridiana Silva Souza, que teve todo o cuidado e paciência em passar um pouco do seu conhecimento; aos pais que me permitiram realizar a pesquisa com seus filhos; aos alunos que são parte essencial no meu processo de formação como professora; às professoras Maria Isabel Montandon e Carla Reis por participarem da banca; e principalmente à minha mãe que me deu suporte e incentivo durante a graduação.

## RESUMO

O crescente compartilhamento de informação via internet, nas últimas décadas, tem criado diferentes maneiras de lecionar música. O aumento de materiais didáticos lúdicos gerou diferentes perspectivas para se abordar os conteúdos da teoria musical e da performance do instrumento, através de jogos pedagógicos. Estes jogos possibilitam que o desenvolvimento intelectual dos alunos seja concreto, coerente e lúdico. Este trabalho aborda o processo de aprendizagem de piano a partir de jogos pedagógicos musicais com crianças de 7 a 9 anos. Os objetivos foram analisar a relação entre jogo e aprendizagem e compreender a percepção das crianças sobre seus processos de aprendizagem, trazendo o ponto de vista dos alunos para o processo de construção das reflexões. Os dados foram colhidos através de observação participante, durante três aulas de piano. Durante a coleta de dados foi possível notar que a receptividade dos alunos aos jogos foi unânime, o que reforça a ideia de que a ludicidade obtida por meio dos jogos gera interesse e empenho dos alunos. Nos resultados se tornou evidente: a necessidade de preparação do professor para aplicação e seleção dos jogos, considerando nível e conhecimentos prévios dos alunos; a geração de vínculos aluno-professor nos momentos lúdicos; as capacidades de reflexão e síntese dos alunos sobre seus processos de aprendizagem a partir dos jogos.

**Palavras-chave:** Jogos pedagógicos. Aulas de Piano. Crianças.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Jogo da memória .....	19
Figura 2: Jogo de percepção rítmica .....	20
Figura 3: Adesivos de figuras musicais .....	20
Figura 4: Tabuleiro Musical .....	21
Figura 5: Piano Lessons 2 .....	26
Figura 6: Hot Cross Burn (melodia tradicional) .....	31
Figura 7: Resultado do Jogo de Percepção – Mel .....	32
Figura 8: Resultado do Jogo de Percepção – Maurinho .....	32
Figura 9: Resultado do Jogo de Percepção – Felipe .....	34



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>1 REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>12</b>
1.1 ENSINO DE MÚSICA E JOGOS PEDAGÓGICOS.....	12
1.2 VISÃO DE MÚSICA A PARTIR DAS CRIANÇAS.....	14
<b>2 MÉTODOS E PROCESSOS.....</b>	<b>17</b>
2.1 OS JOGOS SELECIONADOS.....	18
2.1.1 Jogo da memória.....	19
2.1.2 Jogo de percepção rítmica.....	20
2.1.3 Jogo de Tabuleiro.....	21
<b>3 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>23</b>
3.1 JOGO DA MEMÓRIA.....	23
3.1.1 Mel.....	23
3.1.2 Felipe.....	24
3.1.3 Maurinho.....	25
3.2 JOGO DE TABULEIRO.....	26
3.2.1 Maurinho.....	26
3.2.2 Felipe.....	27
3.2.3 Mel.....	28
3.3 JOGO DE PERCEPÇÃO RÍTMICA.....	29
3.3.1 Mel.....	29
3.3.2 Maurinho.....	32
3.3.3 Felipe.....	34
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>38</b>

## INTRODUÇÃO

Este trabalho analisou o processo de aprendizagem musical na aula individual de piano de três alunos entre 7 e 9 anos de idade, considerados dentro do período de operações concretas, segundo a classificação de Piaget.

Piaget elenca quatro estágios que precedem o desenvolvimento infantil: sensório motor, pré-operacional, operacional concreto e operações formais. No período das operações concretas (7 a 12 anos), a criança tem uma compreensão espacial melhor, podendo localizar-se de modo mais eficiente em diferentes lugares, tendo capacidade de relacionar ideias de distância de um local para outro, e assim, maior facilidade em memorizar trajetos. (PAPALIA, 2006).

Através de jogos pedagógicos com foco em conteúdos teóricos relacionados à geografia do piano (posicionamento das notas nas teclas), à leitura de clave de sol e clave de fá e sua transposição para o instrumento, e à escuta rítmica foram observados os processos de aprendizagem das crianças a partir da minha visão de professora e da visão das próprias crianças sobre o seu aprendizado.

A partir dos estudos de Piaget (2001), é importante que a escolha de jogos pedagógicos tenha como objetivo jogos lógicos e intuitivos para que o processo de aprendizagem gere resultados rápidos e efetivos. Para além de considerar a escolha de jogos, é necessário destacar que as gerações atuais são rodeadas pelas NTIC -Novas Tecnologias de Informação e Comunicação. Tablets, smartphones e recursos digitais, fazem com que a ludicidade pedagógica tenha que se adaptar à rapidez de informações geradas, e seja constantemente desafiadora para o aluno.

É necessário refletir sobre o que se espera de jogos como recurso pedagógico para serem utilizados no processo de ensino-aprendizagem. A experiência musical pode, e deve, ser ampliada com a ajuda de jogos com o intuito de aprimorar o aprendizado. O professor, como mediador de conhecimento, deve compreender que o brincar faz parte do desenvolvimento cognitivo da criança, desafiando a formação da personalidade, da autonomia e do respeito às regras através do jogo. O aprender musical deve ser algo leve e prazeroso, “[...] deve despertar o interesse, estimulando a curiosidade e a criatividade” (PEDROZA, 2005, s/p). Por isso o uso dos jogos nesse processo estimula a criança através da ludicidade.

A utilização de jogos pedagógicos na aula individual de piano é um recurso de aprendizado que colhe resultados por meio do desenvolvimento de competências de cada aluno, tais como: o conhecimento de nomenclaturas de figuras musicais, notas, geografia do piano e

suas funções na execução musical; discriminação e reconhecimento auditivo e visual de movimentos sonoros, agrupamentos rítmicos e demais elementos musicais da partitura; dentre outros.

Os jogos que foram utilizados no processo de coleta de dados para este trabalho foram: 1) Jogo da memória (notas musicais e teclas do piano)<sup>1</sup>; 2) Treinamento auditivo (QR CODE)<sup>2</sup>; Jogo de tabuleiro (pauta musical) ‘*Qual é a nota?*’, de Mirka Piano. Estes jogos foram selecionados visando responder à seguinte questão: Como ocorre o aprendizado através de jogos musicais na visão das crianças? O trabalho teve como objetivos: analisar a relação entre jogo e aprendizagem, enquanto professora que conduzia as aulas; 2) compreender a percepção das crianças sobre seus processos de aprendizagem, trazendo o ponto de vista dos alunos para o processo de construção das reflexões.

O processo de ensino musical através de jogos é um assunto que vem sendo debatido e pesquisado ao longo dos anos (BEINEKE, 2011), mostrando eficiente contribuição no processo de aprendizagem dos alunos. A escolha do tema se deu por familiaridade e proximidade com os jogos pedagógicos musicais, por já trabalhar com a faixa etária escolhida, desde o início da jornada acadêmica, e a partir dessa rotina de trabalho, querer me aprofundar no tema para melhorar as experiências de ensino-aprendizado musicais com os alunos em aula.

A forma como as crianças enxergam a vida pode ser estudada em várias áreas do conhecimento como na música, nas artes cênicas, nas artes visuais, na matemática, na psicologia, sendo este um tema amplo. Pode ser analisada sob diversos aspectos como o pedagógico, o sociológico, o performático, dentre outros. Para a área da educação musical, é relevante que se estude como se dá o processo de aprendizagem nas diferentes faixas etárias. Neste pequeno recorte, pretende-se fazer um exercício de reflexão próprio de um trabalho que inicia uma pesquisa mais ampla e encerra o meu ciclo formativo – a graduação como licenciada em música.

As reflexões propostas aqui se justificam também pelo crescimento e fortalecimento da rede de professores de piano e da divulgação de suas produções em blogs, sites, páginas de Facebook, perfis do Instagram, grupos de WhatsApp. Nesse contexto da crescente criação e distribuição de jogos pedagógicos para piano e educação musical em geral, este trabalho valoriza e divulga estas produções, ao mesmo tempo em que respeita a individualidade de cada aluno, ao observar o gosto e a percepção das crianças pelos jogos apresentados a elas.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://clavedec.com.br/2020/08/jogo-da-memoria-para-baixar-as-notas-musicais/>

<sup>2</sup> Disponível em: <https://clavedec.com.br/2021/12/atividade-percepcao-ritmica-especial-de-natal/>

Este trabalho segue assim estruturado: na primeira seção apresento a revisão de literatura fundamentada em dois tópicos onde são discutidas a visão de música por meio das reflexões das crianças e também apresentado os jogos pedagógicos como material didático além do brinquedo.

Na seção 2, apresento como foi o processo de coleta de dados além de apresentar e explicar cada jogo selecionado para a pesquisa. Na seção 3, relato os resultados e discussões que foram obtidas no decorrer do processo de análise, esta sessão se divide em três tópicos, e cada tópico se subdivide em mais três tópicos, nos quais, pude refletir a partir dos apontamentos dos alunos, e, como professora, me motivaram a melhorar determinados pontos em aula e adaptar determinadas atividades com cada aluno para o progresso individual.

As considerações finais caminham para mostrar que o aprendizado musical pode ter como aliado os jogos musicais, além do tradicional material didático. Este trabalho busca evidenciar que o jogar é muito mais do que apenas brincar, o jogar com objetivo e metodologia pode, sim, ser muito útil para que cada aluno absorva o conteúdo a proposto pelo professor.

## 1 REVISÃO DE LITERATURA

Esta sessão traz uma breve reflexão sobre pontos relevantes na discussão deste trabalho.

### 1.1 ENSINO DE MÚSICA E JOGOS PEDAGÓGICOS

Pesek et al, ressaltam que: “Para auxiliar o aprendizado, a gamificação da aprendizagem deu um passo significativo para facilitar os métodos tradicionais. Com a gamificação, o aluno percebe a tarefa como menos séria e sua conclusão mais gratificante” (PESEK, 2020, p.1. Tradução minha.)<sup>3</sup>. O que se tornou explícito na relação entre jogo-aprendizagem na percepção das crianças sobre seus processos de desempenho e de construção de reflexões.

Para a criança, o lúdico também funciona como um instrumento de aprendizado, podendo ser relacionado ao brincar de forma a construir e realizar atividades que estimulam a expressão e integração entre determinados grupos, sejam eles amigos da escola, professor e aluno, pais e filhos. De acordo com Santos e Cruz (*apud* ALBRECHT, 2018, p. 115), “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural”.

Friederich Froebel, foi um dos primeiros educadores a considerar que o jogo, o brincar e o lúdico fazem parte da educação da criança. Segundo Saito (2004), Froebel cria duas perspectivas interessantes sobre o jogo e o criar. Ele chama os materiais educativos de ‘dons’ e ‘ocupações’, e propõe jogos que simulam atividades do dia a dia da criança. O pedagogo entende por dom os materiais utilizados para o desenvolvimento da criança. Esses dons eram também chamados de *presentes* por Froebel e, para que a criança exercitasse o conteúdo proposto através do lúdico, a recomendação era que os dons fossem aliados a momentos ao ar livre com música, poesias e dança. Esteticamente, esses dons precisavam ser macios, manipuláveis e geralmente desmontáveis para que a criança interagisse com o mundo interno e externo. As ocupações, segundo o educador, também eram jogos pedagógicos, mas diferentemente dos dons, que têm como objetivo trabalhar o lúdico em aula, as ocupações são “outras atividades essenciais que devem ser trabalhadas nessa fase, são as ocupações

---

<sup>3</sup> “To aid the learning process, gamification of learning has taken a significant step towards easing the traditional methods of learning. With gamification, the user perceives the task at hand as less serious and its completion more gratifying”. (PESEK et al, 2020, p.1).

domésticas, a modelagem, os trabalhos mecânicos e as atividades em papel ou cartolina” (SAITO, 2004).

Fazendo uma ponte para o processo de educação musical, podemos fazer um paralelo no qual os dons são jogos/momentos lúdicos desenvolvidos para uma faixa etária com crianças mais novas, pressupondo uma idade de 4 a 6 anos. Eles visam desenvolver relações entre ela fatores externos e internos, e contribuem para suas relações sociais, fazendo com que o autoconhecimento seja criado e o processo de aprendizagem respeitado. Já as ocupações, apresentam-se como jogos mais maciços, como as atividades mecânicas, onde é necessário que a criança desenvolva o senso de responsabilidade e de respeito às regras.

Considerando as perspectivas de Froebel, e compreendendo que os jogos pedagógicos foram inseridos no currículo educacional e vistos para além do brincar por brincar, é possível relacionar os dons e as ocupações, citadas pelo educador, às funções como:

(à) função lúdica, pela qual, quando escolhido voluntariamente, o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer, levando o jogador a aprender a lidar com a perda;  
 (à) função educativa, pela qual o jogo ensina o indivíduo qualquer coisa que complemente seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo (CAMPAGNE *apud* LOURO, 2006).

É importante lembrar que cada jogo e cada material educativo tem um objetivo de aprendizagem, além de proporcionar diversão. Por isso, é imprescindível que o professor tenha clareza sobre estes objetivos em cada aula que for utilizar esses materiais. A criança sempre irá tentar brincar, trazer o lúdico, de forma inconsciente para o centro das atividades. Assim, é necessário que os objetivos de cada momento de convivência educacional sejam estudados previamente pelo professor ao aplicar os materiais em aula.

Devres (*apud* ALBRECHT, 2018) cita Piaget, afirmando que para o desenvolvimento da criança, e quanto menos idade ela tiver, mais o jogo é essencial. Em resumo:

(...) o jogo motiva o aluno e por isso é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção de esquemas de raciocínio, através de sua ativação. O desafio que ele proporciona mobiliza o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas e, gradativamente, o conduz ao esforço voluntário. A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual (RIZZO, 2001, p.40).

O desenvolvimento da cognição atravessa um processo marcado por um conjunto de etapas características, denominadas estágios ou estruturas. Salienta-se que estes estágios “têm

um caráter integrativo, pois nenhuma aquisição anterior é descartada, antes contribuindo como fundamento para uma nova aquisição, sendo organizada ou rearranjada” (DOLLE, 2000, p.68).

Os quatro estágios principais são: sensório-motor (0–2 anos); pré-operacional (2-7 anos); operacional concreto (7-11 anos) e operacional formal (11-idade adulta) (OSTI, 2009). Para Piaget (1990) o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estágios do desenvolvimento cognitivo. Em cada estágio, os jogos mudam na medida em que as inteligências são construídas.

## 1.2 VISÃO DE MÚSICA A PARTIR DAS CRIANÇAS

Segundo Beineke (2011), citando o trabalho de Mardell, Otami e Turner:

Quando as crianças têm espaço para partilhar suas ideias e refletir a respeito delas, conseguem construir um corpo de conhecimento coletivo sobre o objeto em questão, permitindo que elas sigam modificando e adicionando ideias e construindo compreensões coletivas sobre como o grupo trabalha. (BEINEKE, 2011, p. 101).

No meu caso, a troca acontece na relação professor-aluno, uma vez que não estamos em aulas coletivas. Mas ainda assim, o espaço de troca amplia a construção das ideias das crianças sobre os conhecimentos musicais.

Na pesquisa de Beineke (2011), os relatos das crianças mostram que elas estabelecem relações entre suas experiências cotidianas com música e as apresentações que fazem para os colegas na aula de música. O que se destaca não são as habilidades técnicas para fazer música, mas os conceitos inerentes à natureza da música e do fazer musical, ações sociais imersas em um processo coletivo de negociações sutis (KANELLOPOULOS *apud* BEINEKE, 2011). Essas negociações sutis podem ser observadas, no caso de jogos pedagógicos, nos processos de adaptação de recursos para que a atividade aconteça. A sugestão de novos materiais, possibilidades de aplicativos digitais, podem partir das próprias crianças, aproximando universos e permitindo negociações. Exemplos serão dados na análise dos dados (seção 4).

Esses processos de negociação acabam por motivar discussões e reflexões sobre a realidade dos alunos. Burnard (*apud* BEINEKE, 2011) argumenta que os alunos devem ser encorajados a discutir e refletir sobre as experiências musicais, para que possam compreender melhor as formas pelas quais estão compondo, o que resulta em uma melhor articulação dos seus conhecimentos. Pautada nisso, propus as reflexões que aconteceram após cada jogo didático realizado em aula. Permitir e estimular esse momento possibilitou que o aluno

exercitasse o aprendizado e julgasse, baseado em suas experiências, os prós e os contras de cada jogo no momento educacional.

O conceito de voz do aluno vem se tornando corrente nas pesquisas com crianças e está descobrindo-se que elas têm muito a dizer sobre o que e como pensam (BURNARD *apud* BEINEKE, 2011). Temos então um processo de ouvir a voz das crianças, e não apenas de “dar voz” a elas. A voz, elas já possuem, e, enquanto professores, precisamos escutá-las. Afinal de contas, “as compreensões das crianças são sofisticadas, na medida em que refletem uma diversidade de expressões culturais, provenientes de diversas fontes de influência” (MARSH *apud* BEINEKE, 2011, p. 58.)

A colaboração de vozes no fazer musical proporciona que cada aluno participe de maneira significativa em seu nível, impulsionando as crianças em direção a uma crescente apropriação, mestria e participação central na atividade musical (SAWYER *apud* BEINEKE, 2011). Ressaltando nosso contexto de aula individual, o desenvolvimento musical acontece na relação professor-aluno, onde são utilizados duetos, acompanhamentos através de áudios, montagem de quebra-cabeças, atividades teóricas e com foco na aprendizagem criativa. Assim, a aquisição de habilidades técnicas, tanto no instrumento quanto na compreensão da linguagem musical, mediada pelos jogos, é importante para os alunos porque eles as desenvolvem enquanto as utilizam para desenvolver seus projetos (JEFFREY & WOODS *apud* BEINEKE, 2011).

No processo composicional das crianças, por exemplo, pode-se perceber que a influência de uma “colaboração interativa”, o que se torna um campo em potencial para que o professor, mesmo no contexto individual, incentive a escuta de músicas de diversos gêneros, e a criação por meio de pequenas frases musicais inseridas no contexto das aulas (MARK *apud* BEINEKE, 2011). Este processo pode ser estimulado através de jogos voltados para escuta, ou mesmo ser estimulado a partir de jogos que trabalham com notas e suas localizações.

O modelo proposto por Pereira, em 2011, no ensino do piano (*apud* GOMES FILHO & ESTEVÃO PEROBA, 2018, p. 2), relata sobre a performance, sensibilidade e som, chamada de competência performativa e expressiva. Esta proposta complementa as reflexões apresentadas por Swanwick (2003), através do modelo C(L)A(S)P, que enfatiza a centralização da experiência musical ativa por meio das atividades de composição [C], apreciação [A] e performance [P], juntamente com atividades de suporte: aquisição de habilidades – “skill acquisition” [S] e estudos acadêmicos ou “literature studies” [L] (FRANÇA & SWANWICK, 2002, p.17). A partir desses modelos, é possível abordar a composição e performance partindo dos resultados dos jogos. Por exemplo, em um jogo da memória que mostra o nome das notas



musicais, o aluno poderá montar uma sequência de notas da forma que preferir, criando uma linha melódica e acrescentando ritmos improvisados para dar corpo à uma pequena composição.

De acordo com Gordon (2000), as competências musicais incluem o escutar, o cantar, o mover-se, o improvisar, o ler, o escrever, dentre outros. Por isso, é importante que o professor respeite o tempo de cada criança para que essas competências sejam desenvolvidas ao longo dos conteúdos abordados, seja por meio de atividades teóricas, repertório ou jogos que englobem múltiplos conteúdos e possibilidades.

## 2 MÉTODOS E PROCESSOS

As abordagens qualitativas de pesquisa se dão por um estudo em que explorar, descrever e propor-se a generalizar determinadas teorias interpretativas com o auxílio de coleta e interpretação de dados. Este breve estudo, desenvolvido como trabalho de conclusão de curso, não pretende generalizar a partir de poucos dados, mas serve como um trabalho introdutório aos processos de pesquisa científica.

O desenho metodológico incluiu: 1) observação e registro em vídeo dos jogos utilizados com os alunos participantes da coleta de dados, durante o mês de fevereiro de 2022; 2) Entrevistas após a finalização dos jogos; 3) Análise de desempenho de cada aluno a partir das gravações realizadas, onde pude refletir sobre como conduzir e melhorar o processo de aprendizagem através dos jogos.

Foram realizadas coletas de dados com 3 alunos da faixa etária escolhida (7 a 9 anos), em aulas particulares de piano na região de Brasília, ministradas por mim. Os responsáveis estavam cientes da natureza do trabalho e do processo de gravação como registro para as análises posteriores, tendo assinado o termo de consentimento livre esclarecido. Os jogos foram aplicados durante 15 minutos ao final de cada aula individual de piano, seguidos de uma breve entrevista semiestruturada, com ares de conversa, para que cada aluno refletisse sobre o jogo e o processo de aprendizagem relacionado.

O ensino de música/piano no formato aula particular é uma aula extracurricular que não faz parte da matriz escolar dos alunos analisados, e ocorre como formação livre. A aula ocorre semanalmente de forma domiciliar com duração de 30 a 50 minutos, a depender do aluno. O espaço físico utilizado é a casa do próprio aluno, onde forneço os recursos necessários para cada aula com exceção do instrumento, que cada aluno já possui, tanto para estudo quanto para realização das aulas.

A coleta de dados se deu sob uma perspectiva de observação participante. Dentro da observação participante existe a experiência de uma participação ativa chamada de *insider* e *outsider*, onde o pesquisador experimenta uma relação de ser parte do processo, mas com certo distanciamento (Mónico et al, 2017).

Junkers (*apud* Mónico et al, 2017, p.726), aponta “que existe um contínuo entre a participação e observação, com os dois pontos intermédios do participante como observador e do observador como participante”. Segundo a revisão dos autores, “a participação moderada

ocorre quando o investigador tenta oscilar entre o ser insider e outsider ou, dito de outro modo, entre participar e observar” (SPRADLEY, *apud* Mónico et al, 2017, p.728) 1980).

A observação participante abre um canal de possibilidades para descobrir problemas e/ou soluções possíveis dentro do grupo observado. Como a coleta de dados se inseria na minha prática profissional, essa foi a melhor perspectiva a ser aplicada, e poderei refletir melhor sobre como ser *insider* / *outsider* ecoa na própria relação com os alunos, apresentada na análise de dados.

Dentro das minhas aulas sempre busquei a criatividade como aliada e com isso foi possível desenhar um modelo de aula que conversa com todas as faixas etárias. As minhas aulas têm duração de 50 minutos para cada aluno e são divididas em aquecimento, técnica, repertório e jogo. Esse desenho de aula iniciou diante do período de pandemia por COVID-19 que vivemos em 2020-2021, onde foi necessário que eu me reinventasse como professora e motivasse os alunos a evoluírem.

Comecei essa jornada de jogos musicais por meio da própria internet, onde encontrei duas plataformas que me auxiliaram muito no processo de criatividade: o Instagram e o Pinterest. Por meio do Instagram, passei a acompanhar vários outros professores que trabalhavam com jogos e produziam novos materiais para mudar trazer uma nova perspectiva do ensino do piano, e por meio do Pinterest, adaptei várias ideias de outras áreas, como marketing e psicologia, para o meu nicho, a música.

A maioria dos jogos que trabalho hoje foram adquiridos de forma gratuita ou paga. Possuo quase todos os jogos do Clave de C Blog, os jogos da Mirka da Pieva e criei vários jogos baseados na junção de ideias. Nesse processo de pesquisa de jogos que fiz, e faço até hoje, percebi que a criatividade está muito atrelada ao consumo de conteúdo. Muitas vezes, nós, professores conseguimos contornar determinadas situações que acontecem em aula porque consumimos muito conteúdo sobre práticas docentes e didáticas, e diante disso surgem boas ideias para serem aplicadas.

## 2.1 OS JOGOS SELECIONADOS

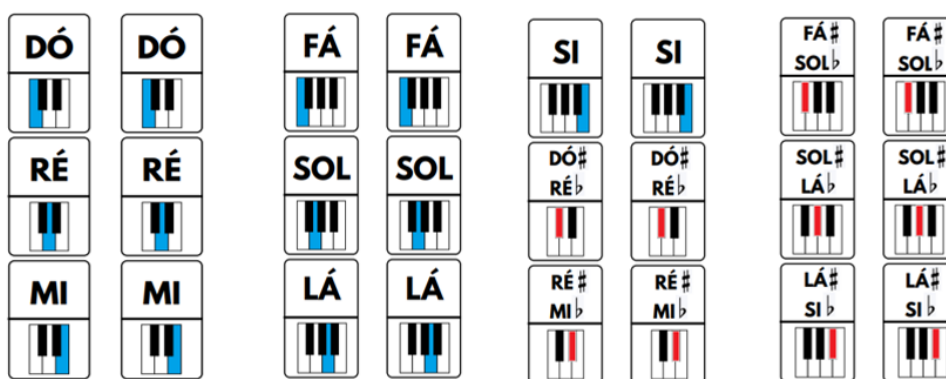
Foram selecionados três jogos pedagógicos: um jogo de memória que contém as teclas do piano e as notas musicais; um jogo auditivo que dispõe de cartas com QR Code para que o aluno escute o ritmo e reproduza através de colagem de adesivos com figuras musicais; um jogo de tabuleiro cujo objetivo é treinar a leitura das notas na pauta musical nas claves de sol e de

fá. Cada jogo envolveu explicação das regras, apresentação dos conteúdos, observação e parecer crítico dado pelos alunos.

### 2.1.1 Jogo da memória

O jogo da memória utilizado foi desenvolvido pelos autores do blog Clave de C, em agosto de 2020, e disponibilizado gratuitamente via internet. É composto por sete pares de notas musicais naturais no teclado do piano e cinco pares de notas com alterações, como sustenidos e bemóis, também no teclado do piano.

Figura 1: Jogo da Memória



Fonte: Blog Clave de C

#### *Sobre o jogo*

Conteúdo: Nomes de notas e sua localização no teclado do piano.

Objetivo: Esse jogo tem por objetivo mostrar a localização das notas no teclado do piano, as notas naturais são mostradas de cor azul e as notas que sofrem alterações, como sustenidos e bemóis, são mostradas na cor vermelha.

Materiais: Fichas com nomes das notas e localização da nota no teclado do piano.

Procedimentos: As fichas são colocadas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas e distribuídas de forma aleatória na mesa ou superfície a ser utilizada para jogar. Cada jogador deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam e se as figuras forem iguais, o jogador deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, passando a vez ao participante seguinte. O jogo termina quando todos os pares forem formados e ganha o jogo quem tiver mais pares no final.

Adaptação: Para agregar mais conhecimento no jogo pode-se somar a memória visual e auditiva da criança, pedindo para que ela vá até o instrumento e toque a nota na localização correta de acordo com o par retirado, independente se o par for com as notas iguais ou diferentes. O intuito é que a criança conheça também o som e memorize as posições da nota na prática.

### 2.1.2 Jogo de percepção rítmica

A atividade de percepção rítmica utilizada também foi desenvolvida pelos autores do blog Clave de C, em dezembro de 2021, e disponibilizada, por tempo limitado, gratuitamente via internet. Esse jogo é composto por 25 cartões com áudios de ritmos, possíveis de serem acessados através da leitura de um QR Code; 9 bolinhas de Natal – semínima; 9 bolinhas de Natal – colcheias; 9 bolinhas de Natal – semicolcheias; 9 bolinhas de Natal – pausas de semínima.

Figura 2: Jogo de Percepção Rítmica



Fonte: Blog Clave de C

#### *Sobre o jogo*

Conteúdo: Percepção auditiva.

Objetivo: Treinar a atenção, a discriminação auditiva e o sequenciamento de sons.

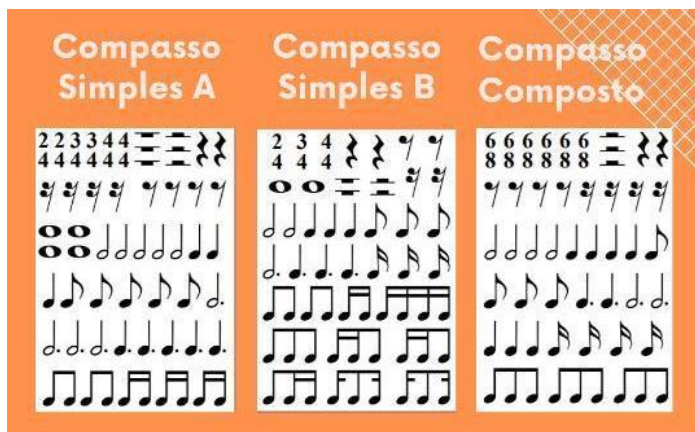
Materiais: Fichas com áudios de ritmos com acesso QR Code e figuras musicais como semínimas, colcheias, semicolcheias, pausas de semínimas.

Procedimentos: Os cartões dos áudios rítmicos são embaralhados e dispostos sobre uma superfície para que o aluno escolha um cartão QR Code. Após a escolha, o professor, com um dispositivo móvel conectado à internet, escaneia o QR Code que irá direcioná-lo a um áudio

via Google Drive. O aluno precisa escutar atentamente ao ritmo do cartão para utilizar as figuras musicais disponíveis e montar o ritmo executado. O professor pode determinar um número de vezes para ouvir o áudio de ritmo (1, 2 ou 3 vezes) e quantos áudios serão escolhidos. Eu determinei 3 a 5 áudios por aluno.

Adaptação: Como o jogo é em tema natalino, optei por não utilizar as bolinhas de Natal disponíveis no jogo e adaptei para cartelas de adesivos com figuras musicais, como mostra a figura 3, para que seja um jogo de temática neutra, sem ser associado a apenas uma época do ano. Também preferi utilizar cartelas de adesivos ao invés das bolinhas de Natal disponibilizadas. As cartelas de adesivos foram adquiridas de maneira independente através do site <https://pianolar.wordpress.com/>.

Figura 3: Adesivos de figuras musicais



Fonte: Pianolar

### 2.1.3 Jogo de Tabuleiro

O tabuleiro musical é um jogo para se desenvolver a leitura das notas na clave de sol e de fá. Esse jogo foi adquirido, de forma paga, junto à pianista e professora Mirka da Pieva, que o desenvolveu, e o comercializou até dezembro de 2021.

Figura 4: Tabuleiro Musical



Fonte: Blog Mirka & Piano

### *Sobre o jogo*

**Conteúdo:** Leitura de notas na pauta musical.

**Objetivo:** Desenvolvimento da leitura das notas na clave de sol e de fá.

**Materiais:** 1 tabuleiro, 1 dado com 6 lados, 5 aviões, 24 cartas (12 com notas na clave de sol e 12 com notas na clave de fá).

**Procedimentos:** Embaralhar as cartas e formar um monte com o lado das notas virado para baixo. Cada jogador deverá escolher seu aviõzinho. Todos os jogadores lançam o dado para decidir a ordem de jogada, a partir do número mais alto. Esse jogo pode ter de 2 a 5 participantes, a partir dos 5 anos. O primeiro jogador deve lançar o dado e a partir do número que tirou e andar com o avião seguindo as casas numeradas. Caso o jogador pare em uma casa com um número, ele deve tirar uma carta do monte e falar o nome da nota. Em caso de acerto o jogador permanece onde está. Porém, se o jogador errar a resposta ele será obrigado a voltar uma casa no tabuleiro. Ganha o jogo aquele que primeiro atingir o ponto de “chegada”.

**Adaptação:** Além de falar o nome da nota, pode-se sugerir que o aluno também toque aquela nota no piano, de forma que compreenda bem a relação do pentagrama com as regiões do instrumento.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção segue apresentando a análise das gravações dos momentos de realização dos jogos e das entrevistas com os alunos, separadas por jogo. Ao longo do texto falas e descrições serão mescladas às minhas reflexões como professora e às discussões com a literatura. Os nomes dos alunos foram substituídos para preservar suas identidades. Maurinho tem 8 anos, e é meu aluno desde maio de 2021; Felipe, 9 anos, meu aluno desde outubro de 2021, e Mel, 7 anos, minha aluna desde agosto de 2021.

#### 3.1 JOGO DA MEMÓRIA

##### 3.1.1 Mel

Iniciamos o jogo com o ambiente da aula muito influenciado pelo cachorro da aluna, que começou a fazer muito barulho durante a atividade e a pegar algumas peças durante o jogo. Isto somado à preocupação da aluna com o irmão menor que desenhava em um livro no qual não podia desenhar. Percebi que este não seria um ambiente tranquilo. Perguntei se ela conhecia as regras do jogo e partimos para a tiragem de cartas. Nesse jogo, o sustenido (#) e bemol (b) são assuntos novos.

A cada par encontrado, Mel comemora a vitória com entusiasmo. Em determinado momento eu chamei a atenção para o par que eu tirei, as notas LÁ e FÁ. Comentei que são notas que se parecem no nome e ela prontamente respondeu: “Não são iguais”! Logo em seguida, o cachorro pegou uma das peças do jogo e saiu correndo. A aluna o prendeu para conseguirmos dar continuidade no jogo.

A aluna virou um par com as notas MI e LÁ, e criativamente observou: “Olha, dá um nome, Mila”! Burnard (*apud* BENEIKE, 2011) observa que a percepção dos alunos sobre a própria aprendizagem difere consideravelmente da percepção dos adultos, porque, para eles, a aprendizagem ocorre na interação, quando trabalham com os amigos e podem tomar suas próprias decisões. Mesmo que no contexto de aula individual de piano a interação aconteça apenas entre professor-aluno, ainda sim é os alunos aprenderão e poderão criar com as interações, sejam elas quais forem.

“O brincar, as atividades e os jogos contribuem para a aproximação de professores e alunos, envolvendo-os nas atividades propostas” (MIRANDA, 2013, p. 17). Isto ficou claro quando questionei se ela havia gostado do jogo e ela respondeu: “Sim”! Voltei a questionar em



busca de uma resposta mais concreta: Por quê? E ela completou: “Num sei... Porque eu joguei com você”! Essa é uma resposta que destaca a formação do vínculo professora-aluna.

Apesar da influência de barulho sofrida no início, foi perceptível o envolvimento e a absorção de conteúdo por meio do jogo. Ao ser perguntada em que a atividade lúdica a ajudou, Mel respondeu: “ajudou a aprender onde as notas ficam no teclado” e apontou que as alterações (sustenidos e bemóis) foram novidade no processo. “Aprender algo novo é sempre uma descoberta. Através de motivações e de estímulos somos capazes de assimilar novidades de conteúdo, que nos são apresentadas” (MIRANDA, 2013, p. 37), e fica a reflexão final de Mel, como uma síntese do seu processo.

### 3.1.2 Felipe

Iniciamos o jogo sem a explicação das regras pois o aluno já sabia como funcionava e partimos direto para a ação. À medida em que o jogo se desenvolvia, pedi para que ele tocasse as notas na região média do piano, na região grave e na aguda, com o objetivo de fixar a geografia do piano.

Fui mostrando, a cada par encontrado, movimentos que poderiam ser realizados com as notas, como o movimento ascendente e o movimento descendente. Com essa nova informação auditiva de movimento, foi possível fixar ainda mais as regiões grave e aguda. E com essa informação, pedi para que ele organizasse os pares do mais grave para o mais agudo, tomando a nota DÓ como a mais grave.

No decorrer do jogo apontei: “Finalmente tô ganhando um jogo de você, hein?” Considerando o prazer no momento o jogo (SILVEIRA, 2013), é bastante comum permitir que os alunos ganhem, quando possível. Essa ação pode, sim, facilitar a aprendizagem a partir da motivação, mas não os ensina sobre frustração. Então, equilibrar as “vitórias”, quando elas não dependem de um dado, por exemplo, pode ser benéfico para que os alunos aprendam e adquiram habilidades socioemocionais de convivência.

Perguntei o que ele tinha aprendido com o jogo e ele respondeu: “Eu aprendi bastante as localizações e alturas, o grave e o agudo”. Segundo Felipe, nenhuma nota foi nova para ele no jogo, assim como nenhuma outra informação (como sustenidos e bemóis); mas percebi que ainda havia confusão quanto as alterações. Em determinado momento, pedi para que ele tocasse um FÁ# e ele tocou o SOL#. O questionei: “Você sabe onde ficam todas as notas com sustenidos e/ou bemóis”? Ele respondeu “mais ou menos” e acrescentou: “Acho que pra

melhorar eu preciso jogar muito esse jogo”. Por fim, pedi para que ele organizasse as teclas seguindo a ordem da escala de dó.

### 3.1.3 Maurinho

Iniciamos o jogo com Maurinho embaralhando as cartas, como ele já conhecia as regras de um jogo da memória, espalhamos as cartas pela mesa e iniciamos as jogadas.

O primeiro par que ele achou foi a nota SI bemol. Assim que ele encontrou, disse apenas que encontrou o Si e eu questionei se o SI que ele encontrou tem algum outro nome. Ele respondeu: “é um Si bemol”. Percebi, no decorrer do jogo, que os conteúdos das alterações, bemol e sustenido, ainda não estavam totalmente fixadas, e com isso fui reforçando o conteúdo. Os dois termos (bemol e sustenidos) já eram conhecidos pelo aluno, mas o bemol era mais fixado que o sustenido.

Fui percebendo que ele tirava apenas os pares com notas alteradas e eu os pares com notas naturais, reforcei os termos notas naturais e notas com acidentes ou alterações, lembrando que altera porque o som é diferente. Quando concluímos o jogo perguntei: “Dá pra criar alguma coisa com isso”? E ele disse: “Dá sim”! Com as notas que tirou durante o jogo, pedi para que criasse uma melodia. A partir dessa perspectiva podemos refletir que

[...] os múltiplos contextos musicais exigem do educador abordagens múltiplas nas suas formas de ouvir, fazer, ensinar, aprender e dialogar com a música”, ou seja, a música não é feita apenas de tocar um instrumento e sim de ouvir, compreender, criar, reinventar, adaptar diversos cenários possíveis por meio de alguma atividade. (QUEIROZ, 2004, s/p).

Esta análise se liga ao modelo C(L)A(S)P, idealizado por Swanwick (2003) que enfatiza a centralização da experiência musical ativa por meio de algumas atividades, nesse caso específico é a composição que é realizada por meio de notas tiradas no jogo proposto.

Perguntei o que ele tinha aprendido com o jogo e ele respondeu: “Aprendi a posição no piano, os nomes das notas, e ajudou com a minha memória”. Segundo Maurinho, nenhuma nota foi nova para ele no jogo, assim como nenhuma outra informação (como sustenidos e bemóis), mas observou que o jogo o ajudou a fixar a nota LÁ#, que para ele, até então, era a mais difícil de decorar. Ainda salientou questões estéticas, destacando a cor azul e vermelha das cartas, onde a cor azul representava as notas naturais e a cor vermelha representava as notas com alterações: “Isso ajuda a memorizar mais né?”, disse ele.

É durante este desenvolvimento que a

criança demonstra suas emoções, habilidades, dúvidas, dificuldades, facilidades, pensamentos, entre outros, e é principalmente através do brincar que a mesma expressa esses sentimentos, ou seja, ela se comunica com o mundo ao seu redor. (BOHM, 2015, p. 14).

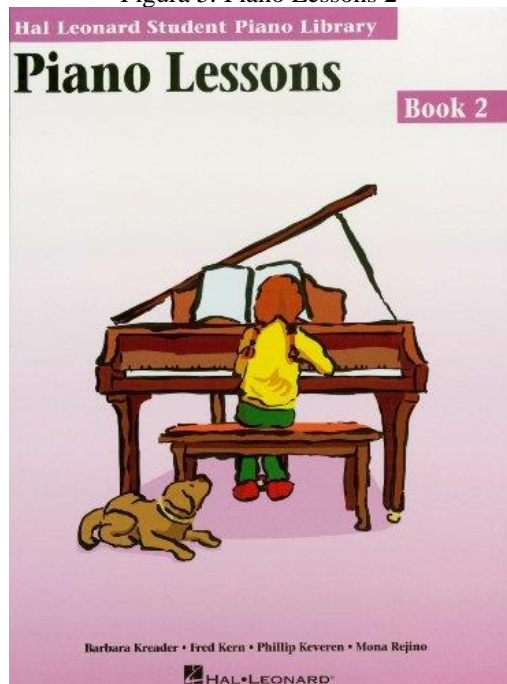
Maurinho trouxe a composição como comunicação além da música, mostrando que é possível representar o som dos pássaros ou dos leões com o seu instrumento.

## 3.2 JOGO DE TABULEIRO

### 3.2.1 Maurinho

O jogo começou com uma adaptação. Estava sem o dado físico e foi sugerido um online. Ao analisar o tabuleiro o aluno fala: “Olha que maldade que ele faz com o ser humano aqui!!! Voltar pra casa!?!” As regras do jogo são explicadas, e à medida em que o jogo vai acontecendo vou usando frases para guiá-lo: Qual a nota? Grave ou agudo? Onde fica? Percebo que, para esse aluno, a localização das notas na geografia do piano ainda não é tão precisa, ao contrário da leitura. Algumas vezes houve uma troca de leitura, porque ele ignorou a clave e leu como se fosse outra clave. E ele mesmo aponta “Quanto mais em cima tá, mais agudo a gente toca”. Quando essa dúvida surgiu, recorreremos ao livro que estamos usando.

Figura 5: Piano Lessons 2



Fonte: Reprodução da capa do livro

Percebi que o aluno estava um pouco mais agitado que o normal. “Vamos lá! Senta e concentra! O que está acontecendo?” Depois me dei conta que, provavelmente a câmera era o que estava acontecendo.

Usei como estratégia retomar cartas anteriores para ir refletindo por comparação qual era a nota retirada. Em alguns momentos, mesmo estando certa a resposta, perguntei: Certeza? O aluno refletiu e explicou teoricamente a resposta, evidenciando que este conteúdo já tinha sido bem aprendido. Ao refletir sobre o jogo ele disse: “Este jogo me ajudou a aprender onde estão as notas no piano, qual a posição das notas na partitura. Já conhecia todas as notas, não teve nenhuma nota nova. Eu já conhecia tudo. As notas, o dado que a gente teve que jogar. E não importa se a gente perder ou ganhar, né? Eu adoro esse tipo de jogo, que tem que jogar dado, e fazer esse trem, essas tarefas. Foi o jogo que eu mais gostei até agora”.

Na primeira de suas reflexões, o aluno reclama sobre a volta: “Olha que maldade que ele faz com o ser humano aqui!!! Voltar pra casa?!”. Essa indignação mostra como as crianças, quando se trata da abstração na aula, reprovam um pouco a repetição ou o retorno. O mesmo ocorre muitas vezes com o ritornelo, durante a performance no instrumento. Há um questionamento sobre os motivos: por que repetir? Por que fazer novamente. No jogo, no entanto, quando há a volta, apesar de causar uma chateação, as regras são cumpridas.

De acordo com Elias (2014), relatar as experiências “faz parte dos gêneros pertencentes ao domínio social da memorização e documentação das experiências humanas, situando-as no tempo” (ELIAS, 2014, p.1). A reflexão final de Maurinho, como uma síntese do seu processo, além de demarcar claramente a construção de sua autonomia sobre gostar ou não das atividades evidencia como ele as relaciona ao seu processo de aprendizagem.

### **3.2.2 Felipe**

O jogo começou com uma adaptação. Estava sem as peças que caminham pelo tabuleiro e foi sugerido usar tampas de lapiseiras. As regras foram explicadas e à medida que o jogo foi acontecendo eu conduzia com perguntas como: é mais grave ou mais aguda que a anterior?

Algumas vezes precisei chamar a atenção para as claves. Ele leu um SOL 4 como se fosse um SI 2 (considerando o dó central como DÓ 3), evidenciando que, por descuido, a clave foi ignorada. Aos poucos ele foi entendendo que precisava olhar para a clave antes de olhar para a nota. Enquanto o jogo caminhava para a linha de chegada, pedi para que ele organizasse as cartas retiradas por ordem de altura, da mais grave para a mais aguda, estimulando a comparação das cartas, e fixando onde fica cada nota na pauta, respeitando as claves.

Ao refletir sobre o processo o aluno conclui que: “O jogo me ajudou a ver onde fica cada nota na pauta. Não apresentou nenhum conteúdo novo. E eu gostei mais do jogo da memória, que me ajudou a compreender mais as notas no teclado”. Burnard (*apud* BEINEKE, 2011) argumenta que os alunos devem ser encorajados a discutir e refletir sobre as experiências musicais, para que possam compreender melhor as formas pelas quais estão compondo, resultando em melhor articulação dos seus conhecimentos. Apesar de não estarmos usando a composição como centro de análise nesse jogo, podemos entender que a reflexão, partindo do aluno, é importante dentro de qualquer experiência musical para que ele absorva e fixe o conteúdo de maneira concreta.

Segundo Mardell, Otami e Turner (*apud* BEINEKE, 2011), quando as crianças têm espaço para partilhar suas ideias e refletir a respeito delas, conseguem construir um corpo de conhecimento coletivo sobre o objeto em questão, permitindo que elas sigam modificando e adicionando ideias e construindo compreensões, como exemplifica a reflexão final de Felipe, como uma síntese do seu processo. Além de demarcar claramente a construção da partilha de ideias.

### 3.2.3 Mel

Ao olhar para o tabuleiro a aluna vê uma determinada casa e diz: “Passe a vez... Ai! Como assim passe a vez? Aí joga duas vezes né”? Isso mostrou como a aluna já estava atenta ao ambiente no qual o jogo se desenvolveria, enquanto eu explicava as regras.

Ao ser perguntada sobre qual era a nota, a aluna diz “não sei” muito rapidamente, não se dando tempo sequer de pensar. E só analisa a carta para encontrar a resposta certa depois que já respondeu errado. Essa atitude me faz lembrar sobre o “estilo de aprendizagem impulsiva” e “estilo de aprendizagem tiro no escuro” (GREEN, 2014). Ao refletir sobre esses modos de aprendizagem em uma metodologia que trabalha auralidade, Lucy Green apresenta aquele tipo de aluno que começa a tocar impulsivamente ou com alta intensidade sem de fato ouvir, apunhalando as notas isoladas e que mesmo ao tocar essas notas corretamente, podem não as reconhecer<sup>4</sup>. Nessa perspectiva, mesmo que dentro do jogo não estejamos tocando as notas no instrumento, estamos analisando as mesmas na pauta musical, o que faz a aluna ter ansiedade em obter a resposta correta sem análise, como citado acima.

---

<sup>4</sup> “*The student may start to play impulsively or loudly without apparently listening*” ... “*They are likely to stab at isolated pitches, and even if they play a correct note, they may not recognise it as such*” (GREEN, 2014, p.19)

Mel perguntou sobre elementos estéticos das cartas: “Por que essa carta é assim?” Isto coloca em questão que, materiais lúdicos atrativos – bem confeccionados, com elementos que chamem a atenção das crianças, podem se tornar mais interessantes e atrair a atenção das crianças.

Ao refletir sobre o jogo ela sintetiza: “Aprendi um pouco sobre as notas ficam, nas linhas e nos espaços”. Saliento que esse conjunto de linhas e espaços se chama pauta musical ou pentagrama e ela prontamente escolhe: “Pauta musical! É mais fácil”. Sobre os jogos ela diz: “Gostei desse. Do treinamento auditivo num gostei não! Difícil demais! E o jogo da memória você tem que memorizar onde as coisas estão, né”?

Marsh (*apud* BEINEKE, 2011, p. 57) destaca:

Os professores precisam reconhecer que as crianças não são somente aprendizes, mas também professores especialistas no seu próprio meio, devendo aceitar que as crianças trazem essas habilidades para a sala de aula, onde elas podem ser colocadas em uso.

Segundo Piaget (*apud* MACHADO, 2018, p.13), aos 6 -7 anos de idade a criança passa a realizar a atividade denominada de jogo de regras, que tem um papel importante em sua socialização. Fazem parte desse tipo de jogo atividades como pega-pega, pique-esconde, polícia e ladrão, etc. Tais atividades possuem regras que devem ser acertadas e respeitadas pelas crianças participantes. Baranita (2012, p. 39) explica isso da seguinte forma:

As regras é que estimulam para que haja uma concentração no jogo e ao mesmo tempo regulam o comportamento das crianças. Se nas primeiras brincadeiras simbólicas o prazer está no processo; nos jogos com regras o prazer é alcançado nos resultados obtidos e no cumprimento das regras.

Este foi um jogo de regras, e o prazer maior das crianças era atravessar a linha de chegada do tabuleiro o mais rápido possível, tentando evitar as casas de retorno, ou de passe a vez. Enquanto buscavam esse objetivo, reforçavam conteúdos musicais e refletiam sobre o processo.

### 3.3 JOGO DE PERCEPÇÃO RÍTMICA

#### 3.3.1 Mel

Ao posicionar a câmera a aluna perguntou: “Esse vídeo vai ser só pra gente”? Isso coloca em evidência o quanto a câmera interfere no processo. “E se eu errar?” Respondi de forma tranquila: “Não tem problema! Errar faz parte da vida”. Expliquei o jogo, mostrando os adesivos

e a aluna seleciona as cartas. De início, escolhemos 3 cartas, pensando em realizar 3 áudios. Nas condições do jogo, percebi que 1 único áudio seria o suficiente.

A escolha da atividade foi pensada para abordar o desenvolvimento da percepção rítmica, aliada com a representação gráfica das figuras musicais, juntando a tecnologia com a ludicidade da aula.

Para Demo (2000), a “geração digital” quer aprender a aprender, não se limitando a receber apenas instruções, pois abundam informações ao seu redor. Tendo em vista que as gerações atuais são rodeadas pelas NTIC (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação), me pareceu muito interessante usar o recurso do QR Code como acesso às gravações. Apesar da ideia, em teoria, ser boa, percebi nas aplicações dos jogos, que o nivelamento da atividade que não condizia com a idade dos alunos.

No blog Clave de C, o jogo não informava a idade recomendada e acabei não realizando muitos testes antes da aplicação, o que foi algo frustrante. Nesse aspecto, recomendo que os professores sempre testem suas atividades e jogos antes de iniciar as aulas, para melhor condução do professor diante de alguma adversidade.

Música e educação são, como sabemos, produtos da construção humana, de cuja conjugação pode resultar uma ferramenta original de formação, capaz de promover tanto processos de conhecimento quanto de autoconhecimento. Nesse sentido, entre as funções da educação musical teríamos a de favorecer modalidades de compreensão e consciência de dimensões superiores de si e do mundo, de aspectos muitas vezes pouco acessíveis no cotidiano, estimulando uma visão mais autêntica e criativa da realidade (KATER, 2004).

Nessa perspectiva, podemos afirmar que os erros fazem parte do autoconhecimento tanto do aluno quanto do professor, visando a falta de tempo para realização de testes das atividades por mim, compreendi a importância, mais do que nunca, da fase de testagem, o que resultou em um processo de autoconhecimento como professora e educadora.

Quando o jogo iniciou, percebi que não havia pulsações de metrônomo incluídas no áudio, ou seja, o aluno não tem a referência do tamanho do pulso e, pode não conseguir diferenciar o primeiro tempo dos demais, assim como pausas e anacruses. Mel e os demais alunos tiveram dificuldades quanto a isso. Outra coisa que aconteceu é que os áudios tocavam a sequência 2 vezes seguidas, sem pausas para lembrar ou analisar o que foi ouvido. Isso fez com que a aluna entendesse que a sequência que precisava escrever era muito longa.

Como explicam Jeffrey e Woods (*apud* BEINEKE, 2011), na aprendizagem criativa a aquisição de habilidades técnicas é importante para os alunos porque eles as desenvolvem enquanto as utilizam para desenvolver seus projetos. Nesse processo, é importante que a

maneira de abordar o reconhecimento rítmico seja clara para que esses alunos desenvolvam tecnicamente essa habilidade.

Apesar de ser uma boa atividade, é necessário fazer alguns ajustes para que os alunos de 7 a 9 possam aproveitá-la melhor, compreendendo e absorvendo o conteúdo proposto. Sugeriria que a pulsação fosse inserida, assim como falas indicando qual repetição está acontecendo; ou, que a sequência seja tocada apenas uma vez, para que o professor opte por repetir quantas vezes forem necessárias sem se desesperar no meio do áudio para pausá-lo.

Essa minha reflexão sobre a dificuldade foi sendo construída durante a aplicação do jogo. Para os áudios selecionados, ajudei a percepção da aluna com perguntas: Quem tem duas notas rápidas? Que som é esse? A gente fica em silêncio ou faz som? O que a gente coloca quando fica em silêncio da música? Evidenciei as marcações das pulsações que fiz no caderno para servirem de guias para a colagem dos adesivos.

“Hum... Isso tem 3 segundos”, a aluna disse, tentando medir o tempo. Nessa idade o aprendizado da pulsação parece se relacionar diretamente ao tempo do relógio – minutos e segundos. É justamente quando, na escola regular, estão sendo fixados os parâmetros de métrica. A aluna estava receosa de escolher os adesivos para compor as repostas. “Vamos sem medo! Não tem que ter medo de colocar as notas. A gente corrige depois.” Encorajei a aluna a continuar.

Qual o nome dessa figura aqui? Faço o som para ajudar. Ela responde “colcheia”. Pergunto então qual a figura do “chocolate”, palavra escolhida para representar o grupo de 4 semicolcheias. Mel responde: “DÓ RÉ MI...” E canta um trecho de *Hot Cross Buns*, melodia aprendida na aula. Foi interessante notar como ela fez referência direta ao ritmo relacionado à uma pequena peça do repertório. Cantei para ela o trecho DÓ-DÓ-DÓ-DÓ, RÉ-RÉ-RÉ-RÉ, para relacionar ao trecho que ela estava fazendo referência.

Figura 6: Hot Cross Buns (melodia tradicional)

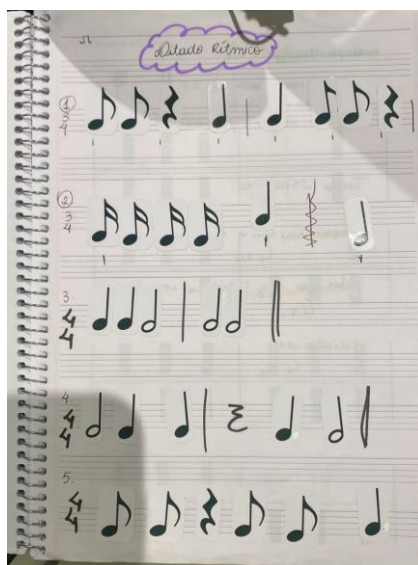


Fonte: Transcrição própria

Por fim, a atividade terminou com esse resultado.



Figura 7: Resultado do Jogo de Percepção – Mel

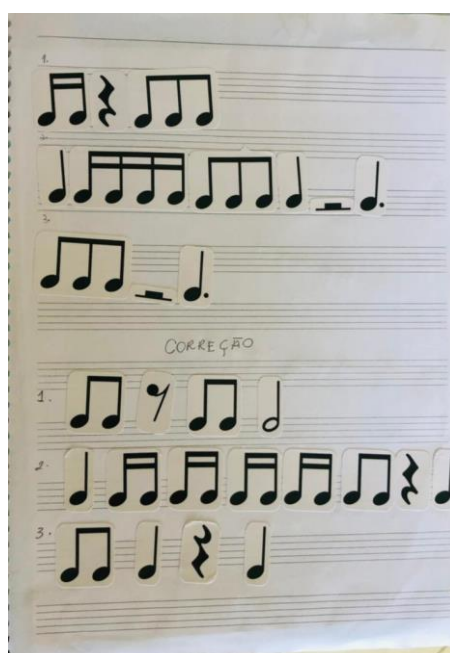


Fonte: Reprodução do caderno da aluna

### 3.3.2 Maurinho

Depois de explicar e selecionar as cartas, li o QR Code com o smartphone, o áudio tocou e perguntei: Quais células você acha que tem? Repeti o som e pedi: “Imita pra mim? Quantos desses sons a gente vai colocar?” O aluno apresentou uma facilidade de escuta rítmica, mesmo o áudio não trazendo a pulsação de forma explícita. Assim, fizemos vários áudios.

Figura 8: Resultado do Jogo de Percepção – Maurinho



Fonte: Reprodução do caderno do aluno

Em um determinado momento, ao observar suas escolhas na cartela de adesivos, perguntei: Qual o nome desta figura? Ele disse: “Mínima pontuada”. Você acha que é ela? “Sim”. Contudo, era um trecho com 3 sons. Aqui, o aluno associou 3 sons à figura que vale 3 pulsações. Continuei com as perguntas: “Tem alguma pausa? Que figura é essa?” Voltamos às anotações do caderno para conferir o conteúdo.

Deixei Maurinho livre para montar como quisesse as sequências e depois somamos os valores das figuras para analisar. Percebi que a associação e escuta era fácil em compassos quaternários que em ternários. E que, quanto mais ele cantava o ritmo, repetindo o que ouviu, melhor ele escolhia as figuras para as montagens. “Por maior que seja a quantidade de informações científicas disponíveis, professores e alunos ainda precisam tomar decisões em bases altamente intuitivas” (SLOBODA, 2008, p.304).

“Aprender algo novo é sempre uma descoberta. Através de motivações e de estímulos somos capazes de assimilar novidades de conteúdo, que nos são apresentadas” (MIRANDA, 2013, p. 37). Nessa perspectiva, é interessante que o professor estimule os alunos através das atividades propostas, a fim de fixar o conteúdo, expandindo os horizontes musicais e solidificando a construção musical.

Corrigi o que foi feito, e ao analisar a gravação da aula me dei conta de quanto o ambiente da aula foi muito influenciado pelo irmão menor que começou a fazer muito barulho durante a atividade.

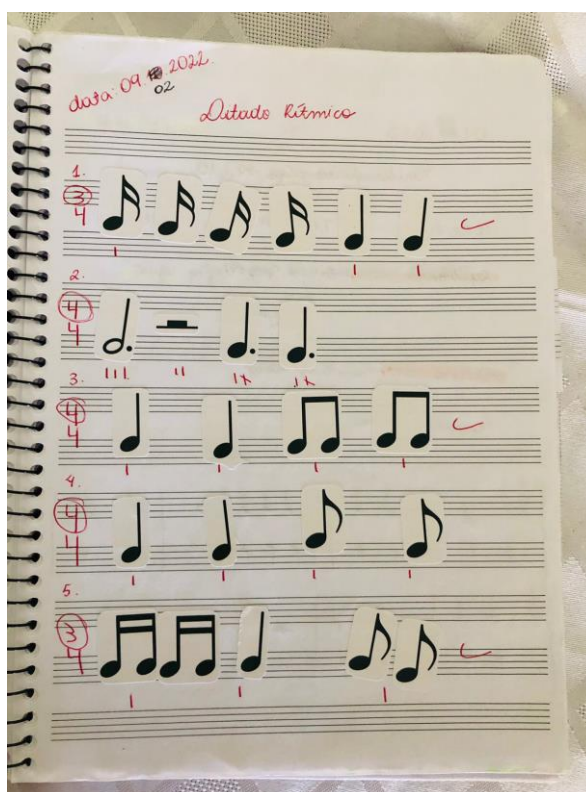
Ao ser perguntado sobre o que foi aprendido, Maurinho respondeu: “Esses números eu não entendi nenhum pouco”, se referindo às fórmulas de compasso. Explico então o que é. Até então esse conteúdo tinha sido apresentado de forma muito rápida. Ao refletir sobre o que ele já sabia, ele disse: “As notas”. Então complementei: As notas ou as figuras? “As figuras, mas não lembro o nome dessa... Ah, pausa da mínima, semínima, colcheia, semicolcheia”. E, vendo o material do jogo foi revisando conteúdos já apresentados.

Você gostou do jogo? “Eu gostei. É que nem o jogo da memória. A gente tem que lembrar e fazer do mesmo jeito”. E o que teve de novo? “Teve o QR Code que manda a gente pra algum lugar”. Interessante perceber que a novidade maior para ele foi, justamente o *fator tecnológico*, muito mais aliado aos parâmetros estéticos das cartas e à estratégia de armazenamento dos áudios, que aos conteúdos musicais propriamente ditos.

### 3.3.3 Felipe

Expliquei o jogo e quando ouvimos o primeiro áudio ele já falou: “É um dó”. De fato, era um dó. O áudio estava gravado realizando o ritmo apenas com dó, o que mostrou uma percepção bem acurada para as alturas, mais até do que para o ritmo. Enfatizei que era para ouvir a duração do som, e não a altura.

Figura 9: Resultado do Jogo de Percepção – Felipe



Fonte: Reprodução do caderno do aluno

Felipe realizou a montagem bem rápido. Já no segundo áudio, estimei com mais perguntas. “Qual figura a gente faz tá-tá-tá-tá”? Ele acertou o visual e escolheu um grupo de semicolcheias, mas falou que eram 4 semínimas. Isso mostra que as relações de duração já foram aprendidas, mas os nomes das figuras estavam em segundo plano. Se alia bastante às operações concretas, propostas por Piaget.

Aproximadamente aos 7 anos, segundo Piaget, as crianças entram no estágio de operações concretas, quando podem utilizar operações mentais para resolver problemas concretos (reais). As crianças são então capazes de pensar com lógica porque podem levar múltiplos aspectos de uma situação em consideração. (PAPALIA, 2006, p.365).

Depois de montados os ritmos, fui corrigindo. Ao invés de apontar erros, mostrei a resposta certa para que o aluno comparasse. Salientei a diferença entre as escritas das semicolcheias, porque os adesivos de 4 semicolcheias tinham acabado.

Quando perguntei o que ele tinha aprendido, a resposta foi imediata: “As pausas”, que até então não tinham sido tão trabalhadas nos repertórios. Você gostou do jogo? “Sim”. Por ser um jogo com mais dificuldade, observei que não houve o engajamento que eu imaginei que haveria. Apesar das dificuldades encontradas no caminho, confusão na estruturação e na abordagem, achei o jogo pertinente para a formação dos meus alunos. Até então nenhum deles tinha tido contato com o ritmo da maneira como foi abordada no jogo, isto é, como ditado rítmico.

A experiência na aplicação me mostrou coisas que eu precisava melhorar como professora e quais conteúdos seriam necessários introduzir ou reforçar com cada aluno observado. Um dos pontos observados, para o qual preciso dar atenção especial para melhorar o desempenho dos alunos é, respeitar uma linearidade de conteúdos e evitar pular etapas, mesmo quando um aluno apresenta facilidade com determinados conteúdos.

Percebi que com este aluno eu não havia feito ditados rítmicos antes, com outros formatos, e nem apresentado as figuras musicais com as suas sílabas, como utilizadas na abordagem do Kodály, que eu geralmente adoto. A partir dessa observação, passei a introduzir o conteúdo nas aulas subsequentes para que não ficasse uma lacuna na temática.

Marsh (*apud* BEINEKE, 2011) nos alerta que o reconhecimento das compreensões das crianças é sofisticado. Nessa análise, podemos reafirmar o quão importante é o papel do professor na escolha dos materiais e na utilização de testes em cada atividade que pensa em abordar em aula, pois as crianças percebem quando algo sai do controle do professor. Compreendi com esse jogo que o desenvolvimento dos alunos foi lento e gradativo, à medida que avançávamos para novos áudios, o entendimento começava a fluir.

“O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, sendo, assim, pode influenciar no processo de ensino e aprendizagem” (SILVEIRA 2013, p. 10) Apesar da dificuldade inicial, foi perceptível o esforço e atenção que cada um dedicou para realizar a atividade proposta, fazendo com que pontes entre os conteúdos fossem construídas nas atividades levadas em semanas subsequentes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como propósito evidenciar que os jogos pedagógicos vêm como um auxílio para o aprendizado dentro da aula de piano, tendo como reflexos a comunicação da música com outros elementos do cotidiano de crianças de 7-9 anos.

“O objetivo de uma aula com jogos pedagógicos é dar ao aluno tarefas bem equilibradas e recompensar através de elementos de reforço positivo para ganhar e manter o engajamento do aluno” (PESEK, 2020, p.1. Tradução minha.)<sup>5</sup>. Partindo desse pensamento, foi possível notar que no decorrer da coleta de dados para este trabalho, a receptividade dos alunos com os jogos foi unânime e nas aulas subsequentes eu sempre era questionada se haveria jogo naquela aula, o que reforça que a ludicidade obtida por meio dos jogos, gerou interesse e empenho dos alunos.

No primeiro jogo apresentado, o jogo da memória, os alunos desenvolveram a fixação das posições das notas no teclado do piano e a habilidade de reconhecer sons graves, médios e agudos. Em um segundo momento, foi apresentado o treinamento auditivo, no qual os alunos puderam ter contato com o ditado rítmico de forma tradicional, inclusive sem pulsação. Nesse jogo a escuta analítica foi iniciada para que o desenvolvimento posterior venha através de outras atividades complementares. E por último, o jogo de tabuleiro veio para elucidar outros conteúdos como as notas musicais inseridas em uma pauta musical. Esse jogo foi interessante pois teve complementação do jogo da memória, onde em um primeiro instante os alunos fixam a posição das notas no teclado do piano e em seguida fixam a posição das notas no pentagrama, unindo duas habilidades e abordando diversos conteúdos como grave e agudo, movimentação das notas na pauta e geografia do piano.

Essa pesquisa me mostrou como é importante ter rotina dentro de aula e objetivos claros. No início fiquei relativamente perdida, pois nunca havia feito coleta de dados sob supervisão, e isso gerou muita ansiedade e síndrome do impostor. Foi muito importante para o meu crescimento a abordagem que foi feita nesse trabalho, por meio dele foi possível entender e reconhecer pontos que precisavam de melhora drástica, como testar jogos antes de aplicá-los, e também de respeitar o limite e tempo de cada aluno. A motivação de querer continuar realizando esse trabalho com os meus alunos é muito grande, em cada nova aula tento aplicar algo que fiz aqui de maneira mais estruturada.

Por fim, este relato apresenta ideias para serem trabalhadas nas aulas individuais de piano com crianças de 7 a 9 anos, sem anular o fato de poderem ser trabalhadas em outros

---

<sup>5</sup> “The goal of a gamified system is to give the user well-balanced tasks and reward them by positive reinforcement elements in order to gain and retain user’s engagement”. (PESEK et al, 2020, p.1).

contextos musicais, a partir de adaptações para atender o público necessário. Desta forma, espero que este trabalho contribua para o progresso da área de educação musical, em suas reflexões, produções e circulação de materiais e jogos para a pedagogia do piano.

## REFERÊNCIAS

- ALBRECHT, Mônia Kurrle Feller. **A ludicidade no ensino do piano para crianças de 5 e 6 anos**: caminhos para a prática docente. Dissertação (Mestrado em Letras e Artes) – Escola Superior de Artes e Turismo, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2018.
- BARANITA, Isabel. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Dissertação de mestrado. Lisboa, 2012.
- BEINEKE, Viviane. Aprendizagem criativa na escola: um olhar para a perspectiva das crianças sobre suas práticas musicais. **Revista da ABEM**, v.19, n.26, 2011.
- BOHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf>  
Acesso em: 10 de Fev. 2022.
- DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.
- DOLLE, Jean-Marie. **Para compreender Jean Piaget**. Rio de Janeiro: Ed. Agir, 2000
- ELIAS, Leia Marcia. Como escrever um bom Relato de Experiência em “Implantação de Sistema de Informações de Custos no setor público”. I SENREG – Seminário de regional de informação de custos e qualidade do gasto no setor público. **Anais...** Belém, 2014.
- FRANÇA, C. C.; SWANWICK, K. Composição, apreciação e performance na educação musical: teoria, pesquisa e prática. **Em Pauta**, v. 13, n. 21, dezembro/2002.
- GOMES e ESTEVÃO, Tarcísio Filho e Fernanda de Moura. Do uso de jogos para o desenvolvimento de competências musicais – um relato de prática docente. In: Encontro Regional Nordeste da Associação Brasileira de Educação Musical, XIV, 2018, Salvador. **Anais...** Salvador, 2018.
- GORDON, E. E. **Teoria de aprendizagem musical**. Competências, conteúdos e padrões. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2000.
- GREEN, Lucy. **Hear, Listen, Play!** How to free your students’ aural, improvisation, and performance skills. University of London, UK: Oxford, 2014.
- KATER, C. O que podemos esperar da educação musical em projetos de ação social. **Revista da ABEM**, nº 10. p. 43-51, 2004.
- LOURO, Viviane dos Santos. **Educação musical e deficiência**: propostas pedagógicas. São José dos Campos: Ed. do Autor, 2006.
- MACHADO, Glicia. **A importância do lúdico e o desenvolvimento do jogo em Piaget**: adaptando jogos musicais para o ensino de violino. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação), UEA, Amazonas, 2018.
- MIRANDA, Lilianny Assunção de. **Procedimentos de ensino: jogos e atividades lúdicas baseadas em métodos de Educação Musical** – Aplicação em Sala de Aula. Dissertação d (Mestrado), Escola de Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.

MÓNICO, Liseta; ALFERES, Valenti; CASTRO, Paulo; PARREIRA, Pedro. A Observação Participante enquanto metodologia de investigação qualitativa. 6º Congresso Ibero-Americano de Investigação Qualitativa em Ciências Sociais. **Actas...** 2017. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2017/article/view/1447>. Acesso: 10 Mar. 2022.

OSTI, Andréia. Concepções sobre o desenvolvimento e aprendizagem segundo a psicogênese piagetiana. **Revista de educação**, v. XII, nº13, 2009.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 8ªed. Porto Alegre: ARTMED, 2006

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Rev. Dep. Psicol.**, 17 (2), Dez 2005. <https://doi.org/10.1590/S0104-80232005000200006>

PESEK, Matevž; SUHADOLNIK, Lovro; ŠAVLI, Peter; MAROLT, Matija. **Motivating Students for Ear-Training with a Rhythmic Dictation Application**. Applied Sciences. Setembro, 2020.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. São Paulo: Àtica, 2001

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. 3ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.

SAITO, Heloisa Toshie Irie. **História, Filosofia e Educação: Friedrich Froebel**. 2004. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2004.

SILVEIRA, Lidiane Vieira. **Aula de Música na Escola Municipal Iraci Miranda Kruger: jogos no processo de musicalização infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação: Licenciatura em Artes), UFPR. Matinhos, 2013.

SLOBODA, John A. **A mente musical: psicologia cognitiva da música**. Tradução de Beatriz Ilari e Rodolfo Ilari. Londrina: Eduel, 2008.

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