



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC  
CENTRO ARTES - CEART  
DMU - CURSO DE LICENCIATURA EM MÚSICA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO  
ENSINO DE VIOLÃO PARA  
CRIANÇAS**

**RAFAEL DIAS DE OLIVEIRA**

**FLORIANÓPOLIS, 2013**

**RAFAEL DIAS DE OLIVEIRA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE VIOLÃO  
PARA CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Licenciatura em Música do Centro de Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Música.

Orientadora: Profa. Dra. Viviane Beineke

**FLORIANÓPOLIS**

**2013**

## **RAFAEL DIAS DE OLIVEIRA**

### **JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE VIOLÃO PARA CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Licenciatura em Música do Centro de Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Música.

#### **Banca Examinadora**

Orientadora: \_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Viviane Beineke  
Universidade do Estado de Santa Catarina

Membro: \_\_\_\_\_  
Profa. Ms. Maira Kandler  
Universidade do Estado de Santa Catarina

Membro: \_\_\_\_\_  
Profa. Ms. Gabriela Flor Visnadi e Silva  
Universidade do Estado de Santa Catarina

**Florianópolis, 03 de dezembro de 2013.**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço inicialmente a professora Viviane Beineke, não somente pela orientação nesse trabalho, mas por toda a parceria durante o curso. Foi, sem dúvida, a pessoa que me despertou a estudar e pensar a educação musical. Obrigado por todo o apoio, as palavras precisas e carinhosas. .

Aos professores do Centro de Artes, em especial a professora Maira Kandler pelo aceite em participar dessa banca e por abrir meus olhos ao ensino coletivo de instrumentos, ao professor Luis Fiamingi pela grande musicalidade de suas aulas, à professora Alícia Cupani pelo grande aprendizado em seis semestres de expressão vocal, à professora Gabriela Flor, pela participação nessa banca , pela orientação nas disciplinas de estágio supervisionado III e IV, pela grande bagagem em educação musical que compartilha com os alunos e pelo respeito com que nos trata, compreendendo a individualidade de cada um.

Aos amigos Henrique Meyer, Jeasir Rego pela parceria do dia a dia, pelas risadas e pelo aprendizado musical. Ao parceiro Gabriel Bertuol, além de tudo citado anteriormente, pela parceria na produção acadêmica durante o curso, em especial nos dois semestres de estágio.

Agradeço meu pai e minha mãe que apoiaram minha atitude de trabalhar com música e buscar formação para tal.

Um agradecimento maior para Aline Santana Martins, minha companheira e esposa. Obrigado por incentivar e tornar possível que eu cursasse essa graduação, ajudando a construir uma grande mudança na minha vida. Dedico a ela este trabalho, pois antes de qualquer coisa pensou na minha felicidade.

## **RESUMO**

**OLIVEIRA, R. D. Jogos e brincadeiras no ensino coletivo de violão para crianças.**54 p.; Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade do Estado de SantaCatarina, Centro de Artes, Licenciatura em Música, Florianópolis, 2013.

**Resumo:** O presente trabalho apresenta propostas de atividades para o ensino de violão com crianças contendo jogos e brincadeiras. Partindo da ideia de Luckesi (2005) que ao agir ludicamente as pessoas participam da ação de maneira plena, e de autores da educação que discutem a utilização de jogos e brincadeiras no ensino (BROUGERE 2002, 2004; KISHIMOTO 2001, 2002; PEREIRA 2005), consideramos que atividades lúdicas podem ser usadas para potencializar a aprendizagem. As propostas lúdicas são compostas por um conjunto de atividades em que jogos e brincadeiras visam auxiliar no ensino de violão de forma musicalmente expressiva, considerando a compreensão musical do aluno. Este trabalho pode contribuir para a área da educação musical na medida em que professores de instrumento considerem o potencial da ludicidade no processo de ensino e de aprendizagem, aumentando a disponibilidade de materiais com ideias de jogos e brincadeiras para o ensino de diferentes instrumentos em diferentes contextos.

**Palavras-chave:** ensino de instrumento, violão, ludicidade, educação musical.

## **ABSTRACT**

**Abstract:** This paper presents proposals for activities for teaching guitar to children involving games and activities. Starting from the idea Luckesi (2005) that the act playfully people participate in the action to the fullest, and the authors argue that education using games and play in teaching (Brougère 2002, 2004; KISHIMOTO 2001, 2002; PEREIRA 2005) we consider that recreational activities can be used to enhance learning. The proposals consist of a playful set of activities that aim to teach games and play guitar so musically expressive, considering the student's musical understanding. The proposals consist of a playful set of activities in which games and activities intended to assist in teaching guitar so musically expressive, considering the student's musical understanding. This work may contribute to the field of music education in that teachers consider the potential instrument of playfulness in teaching and learning, increasing the availability of materials with ideas for games and activities for teaching different instruments in different contexts.

**Keywords:** teaching instrument, guitar, music education, playfulness

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>1- LUDICIDADE, BRINCADEIRA E JOGO</b>	<b>11</b>
<b>1.1 – Ludicidade</b>	<b>11</b>
<b>1.2 – Brinquedo, brincadeira e jogo</b>	<b>14</b>
<b>1.3 – Ludicidade, jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem</b>	<b>16</b>
<b>2- PROPOSTAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE VIOLÃO</b>	<b>19</b>
<b>2.1- Peixe Vivo</b>	<b>21</b>
<b>2.2- Dedilhado PIMA</b>	<b>25</b>
<b>2.3 – Lagoa da Conceição</b>	<b>33</b>
<b>2.4 – Nas cadências do samba</b>	<b>41</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>50</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>52</b>

## **Introdução**

A partir da minha vivência como professor de violão para crianças passei a refletir sobre a prática docente no ensino coletivo de instrumentos. Na preparação das aulas, dois aspectos parecem centrais no planejamento das atividades: a metodologia de ensino e os conteúdos relacionados à técnica. Nesse sentido, para estruturar as aulas, fui buscar ideias em métodos, apostilas, artigos e livros que abordam o ensino instrumental e práticas pedagógicas em educação musical.

Na busca por material didático para o ensino de violão, não tive dificuldade em encontrar publicações que focalizassem os aspectos técnicos a serem trabalhados ou uma sequência de repertório. Nesse sentido, verifiquei diferentes abordagens sobre o que deve ser priorizado no início da aprendizagem, sobre a sequência de conteúdos e sobre a leitura e escrita musical. Alguns métodos iniciam o aluno no instrumento através da leitura, com exercícios de leitura rítmica e melódica. Outros focam no aprendizado dos acordes e das levadas básicas da mão direita, iniciando o aluno no violão através do acompanhamento de canções.

Nesse processo de reflexão sobre o ensino, algumas questões foram surgindo: como estruturar as aulas com estes conteúdos? Como fazer com que as aulas de violão sejam prazerosas e musicais? Como organizar a prática pedagógica pensando na aprendizagem das crianças?

Ensinar um instrumento de forma musical é mais do que fazer o aluno tocar um conjunto de lições técnicas. Para Swanwick (1994), ensinar um aluno a tocar um instrumento tem dois significados: ensiná-lo a dominar tecnicamente e a tocar de forma musicalmente expressiva. A complexidade que envolve aprender um instrumento não pode ser resumida a uma única abordagem. Pode integrar diferentes facetas da música como solfejo, ouvir os outros, apresentações, ensaios, improvisação. Nesta concepção, é importante que o ensino considere a execução instrumental e a compreensão musical, iniciando o aluno dentro do discurso musical.

França (2000) considera a compreensão musical uma dimensão conceitual ampla, que é revelada e permeada através do fazer musical. É o entendimento do significado expressivo e estrutural do discurso musical. Já a técnica, segundo a autora,

refere-se às habilidades e procedimentos que utilizamos para realizar e mostrar nossa concepção musical. É a competência funcional para uma atividade musical específica.

Minha atuação como professor ocorre em turmas de ensino coletivo e por isso penso no potencial educativo das aulas em grupo. Para Swanwick (1994), aulas em grupo enriquecem e ampliam o ensino de instrumentos, pois a música é aprendida e compreendida em um contexto social, aumentando o leque de experiências de cada um. As aulas em grupo favorecem a imitação e a comparação com outras pessoas, tendendo a uma “competição”, principalmente entre alunos de uma mesma faixa etária. Para o autor, o grupo favorece motivações geradas pela percepção das outras pessoas em questões como a postura, desenvolvimento técnico, triunfo e dificuldades dos colegas.

Swanwick (1994) alerta para a importância do planejamento das aulas em grupo. Segundo ele, as aulas não podem ser pensadas como ensino individual para um número de pessoas que, por acaso, estão em grupo. É importante a participação do aluno durante todo o tempo da aula, evitando momentos em que esteja envolvido com outras coisas que não estejam ao fazer musical.

Refletindo sobre o ensino de violão em grupo considerando a compreensão musical, passei a pensar em ações pedagógicas voltadas para a faixa etária dos meus alunos: crianças entre 7 e 10 anos. Percebi que eram necessárias outras motivações para as aulas coletivas. O engajamento das crianças no discurso musical se mostrou muito relacionado ao prazer que sentiam na realização das atividades. Com estas preocupações, passei a introduzir empiricamente em minha prática pedagógica atividades envolvendo jogos e brincadeiras. Logo percebi seu potencial para envolver as crianças nas atividades e desenvolver a compreensão da música enquanto discurso.

Com a apoio de alguns autores que estudam o potencial de atividades lúdicas na educação (BROUGERE 2002, 2004; KISHIMOTO 2001, 2002; PEREIRA 2005), considero que é possível potencializar a aprendizagem alinhando as ações pedagógicas com o lúdico. Brincar é um convite que desperta o interesse e a atenção das crianças. Quanto mais o ato de brincar estiver entrelaçado ao de aprender e de fazer música, mais envolvida a criança estará com as experiências musicais vividas nas aulas de instrumento.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é elaborar propostas lúdicas para o ensino coletivo de violão para crianças, propondo jogos e brincadeiras que possam ser utilizados na iniciação ao instrumento.

Ao propor atividades lúdicas para o ensino de violão, penso que este trabalho pode contribuir para que professores de instrumento considerem o potencial da ludicidade no processo de ensino e de aprendizagem, aumentando a disponibilidade de materiais com ideias de jogos e brincadeiras para o ensino de diferentes instrumentos em diferentes contextos.

# **1 LUDICIDADE, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO.**

Vamos brincar?

Esse convite possui um universo de significados que envolvem muitos espaços, atores e processos. Crianças, jovens e adultos brincam de maneiras semelhantes e diferentes ao redor do mundo, envolvendo espaços e objetos inerentes a cada contexto.

Quando uma criança diz “vamos brincar?”, uma variedade de possibilidades se apresenta. Jogos, cantigas, faz de conta, brincadeiras de roda, enfim, tudo isto faz parte do universo do brincar.

Brincar faz parte do universo infantil e é importante para o desenvolvimento pessoal e social da criança e, por esses motivos, é importante também no ensino. Nessa direção, pensamos de que maneira trabalhar com esses elementos no ensino de violão.

Neste trabalho temos o objetivo de propor atividades para o ensino coletivo de violão para crianças envolvendo o universo do brincar, pensando que brincar é inerente à infância e à aprendizagem. Para tal, buscamos suporte em estudos sobre ludicidade, usando-os como uma lente que nos ajuda a enxergar o ensino de instrumentos musicais, nesse caso específico, o ensino de violão.

## **1.1 LUDICIDADE**

A ludicidade é inerente ao ser humano. Está relacionada com a capacidade das pessoas de, ao sentirem prazer e bem estar, se entregarem de forma plena a um momento, a uma atividade, integrando pensar, sentir e agir.

Huizinga (1993) explica que lúdico vem do latim *ludus*, abrangendo os jogos infantis e de azar, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais. Para o autor, somos seres lúdicos em essência e carregamos o jogo em nossa tradição cultural. Os jogos acompanham a cultura da humanidade evoluindo e se transformando desde as primeiras formas de civilização até a atual.

O autor salienta a intensidade presente nos jogos e a fascinação que exerce sobre as pessoas. Pondera que é exatamente nessa fascinação exercida e em sua intensa capacidade de excitar que estão as características primordiais e a essência do jogo.

O movimento de pensar o ensino de instrumentos para crianças como uma atividade lúdica, surgiu com a percepção durante minha prática como professor que, em geral, as crianças se envolvem mais com atividades quando brincam e jogam. Nos momentos lúdicos da aula, a experiência vivida pelas crianças se mostrou diferente quanto ao engajamento e comprometimento.

Nesse sentido, buscamos as ideias de Luckesi (2005) sobre ludicidade. O autor (p. 2) entende a ludicidade como um fenômeno interno do sujeito e busca abordá-la tratando a experiência lúdica como uma experiência interna daquele que a vivencia. Focando na experiência do sujeito, trata a ludicidade como o estado de consciência atingido através da experiência vivida em atividades lúdicas.

A *atividade lúdica* é o espaço em que o sujeito vivencia o estado de consciência da ludicidade. As atividades descritas sociológica e culturalmente como lúdicas ocorrem individualmente e em grupos, com objetos, brinquedos, jogos. Já a ludicidade é interna, quem a sente é o sujeito.

O autor aponta que a grande questão trazida pela ludicidade é que, ao agir ludicamente, o ser humano vivencia uma experiência plena.

Estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. (LUCKESI, 2005, p.2)

É na participação em uma atividade lúdica que estamos inteiros e canalizamos toda nossa atenção no que estamos fazendo. Neste estado de consciência, não permitimos a entrada de nada que não esteja fazendo parte da atividade. Buscamos com as propostas de atividades que apresentaremos adiante que as crianças se aproximem ao máximo deste nível de consciência e participem do processo de aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

Pensando a ludicidade como um estado de consciência, a partir da vivência e percepção interna do sujeito, Luckesi (2005) chama atenção para o fato de uma atividade que possui configuração, regras e práticas que a caracterizam como lúdica não têm o mesmo sentido para um determinado sujeito. Sua história pessoal, o meio em que vive e a maneira como assimilou essa atividade podem trazer fatores que impeçam de

vivenciar uma experiência plena. Como exemplo deste modo de compreender a atividade lúdica o autor expõe a brincadeira de pular corda:

Para mim, ela propiciará um estado interno de inteireza, alegria, prazer, enquanto estiver, no seio de um grupo, pulando corda. Dar-me-á inteireza, alegria, prazer, praticando essa experiência sozinho e, ao mesmo tempo, na interação com as outras pessoas, participando e partilhando da felicidade do momento. Todavia, para outra pessoa, esta mesma atividade, poderá trazer desprazer, seja devido nunca ter pulado corda e não estar interessada em tentar aprender agora, seja devido ter tido uma experiência muito negativa com esse brinquedo em sua história pessoal de vida, ou qualquer outro elemento que não lhe permita vivenciar agora essa experiência com alegria, prazer, integridade. (LUCKESI, 2005, p.6)

As ideias de Luckesi ampliam conceitos sobre ludicidade e a experiência que o sujeito vivencia em atividades lúdicas. Salienta que adultos também têm experiências lúdicas, levando a ludicidade além do universo infantil. Questiona também a associação da ludicidade com a diversão, mostrando que experiências lúdicas podem não ser divertidas. Todavia, quando pensamos em experiências lúdicas para a infância, é praticamente impossível não focar em jogos e brincadeiras.

Pensando nos jogos e brincadeiras enquanto atividades lúdicas, Brougere (2002, p. 23) escreve sobre o que chama de “cultura lúdica”. Para o autor, como os jogos e brincadeiras são produtos culturais, constituem uma cultura que os definem. Considera cultura lúdica um conjunto de experiências que pré definem o jogo e o tornam possível. Referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas assim por outro sujeito. Estruturas que a criança assimila para cada nova atividade lúdica. Também, conteúdos mais específicos que são produzidos visando explorar os interesses das crianças, como personagens e jogos envolvendo modas do momento, impulsionadas pelo poder da mídia.

Para Brougere (2002, p. 26), o indivíduo é um co-construtor dessa cultura. A criança interage com o objeto lúdico e lhe atribui significações particulares, que são externalizadas e aprendidas por outros sujeitos que passam adiante, contribuindo na construção da cultura lúdica.

O universo do lúdico, principalmente se o foco está na infância, é permeado por três conceitos: brinquedo, brincadeira e jogo.

## **1.2 BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO**

*Brinquedo, brincadeira e jogo* são conceitos que se articulam, se completam e, às vezes, se confudem. Para Kishimoto (2001, p.18-19), o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma ausência de regras que organizam sua utilização. Permite a exploração de várias maneiras de brincar, estimulando a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

O *brinquedo* permite à criança reproduzir tudo o que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas, dá a ela um substituto de objetos reais para que possa manipulá-los. Possui uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto é o suporte da brincadeira. É o estimulante que faz fluir o imaginário infantil.

A *brincadeira*, como atividade lúdica, é uma ideia defendida por diferentes autores, que afirmam o ato de brincar como um espaço potencial para a aprendizagem. Brougère (2002, p.20) afirma que o brincar não é algo inato no sujeito, mas sim, uma atividade que pressupõe um significado social. Em consequência, é uma atividade que envolve aprendizagem.

Segundo Brougère (2004, p.97-99) a brincadeira humana supõe o contexto social e cultural, rompendo com isso o mito da brincadeira natural. Acontece na relação entre indivíduos, portanto é cultural e pressupõe uma aprendizagem social. Nos seres humanos não é inata. A criança é iniciada na brincadeira pelas pessoas que cuidam dela entrando progressivamente na brincadeira do adulto. Com isso, ela aprende a compreender, dominar e, depois, produzir uma situação específica, distinta de outras situações.

Pereira (2005, p. 23-24), considera a brincadeira como uma linguagem que está presente em toda nossa vida e faz parte da nossa constituição enquanto seres humanos. Para o autor, a vida se manifesta nas crianças também através de suas brincadeiras. Quando esta dá à criança a possibilidade de atribuir novos significados e novas maneiras de conduzir as experiências da vida, promove seu crescimento como sujeito de cultura.

O jogo, assim como a brincadeira, é uma atividade com grande potencial lúdico. Utiliza e sistematiza brincadeiras e brinquedos, estabelecendo regras e maneiras de jogar.

Huizinga (1993) considera que o *jogo* é mais do que uma atividade puramente física ou biológica. O que está em jogo no jogo são mais do que necessidades vitais.

Todo jogo significa alguma coisa: “o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 1993, p. 5).

Tratando-o como elemento de cultura, o autor apresenta algumas características do jogo que considera fundamentais. A primeira delas é a *liberdade*, o fato de ser livre, de ter início a partir de uma vontade. Depois, de representar uma *separação da vida cotidiana*, um afastamento do real, permitindo um faz de contas. O *caráter não sério* diz respeito a não estar no mecanismo de satisfação imediata, de romper com as ambições cotidianas. A *limitação no tempo e no espaço* está no fato do jogo ter tempo e espaço limitados para seu acontecimento.

Kishimoto (2001, p.13 - 15) chama atenção para a dificuldade em tentar definir o que é o jogo. Para a autora, cada um pode entender essa palavra de um modo diferente: amarelinha, xadrez, adivinhas, jogos políticos, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir um barquinho e vários outros jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Essa grande variedade de fenômenos que são considerados jogos mostra a complexidade da tarefa de defini-lo.

Além disso, uma mesma atividade pode ser considerada jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado que os sujeitos dão para tal conduta e para os possíveis objetos usados na atividade. Isto pode variar de um país para outro, ou até mesmo dentro do mesmo, quando existem diferenças culturais internas. “A boneca é um brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha”, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração” (KISHIMOTO, 2001, p. 15).

Nessa direção, Kishimoto (2001, p.21-24) usa a ideia de “família do jogo”, do filósofo Wittgenstein para compreender os jogos. Segundo este pensamento, podemos buscar algo em comum nas várias atividades que chamamos jogos (senão não se chamariam assim). Porém, o que encontraremos serão semelhanças, parentescos que vemos surgirem e desaparecerem.

Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão “semelhanças de família”, pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento, etc. E digo: os jogos formam uma família. (KISHIMOTO apud WITTGENSTEIN, 2001, p. 22)

Kishimoto (2001, p.27) propõe pontos comuns que caracterizam a grande família dos jogos: a liberdade de ação do jogador ou caráter voluntário, relacionado à motivação interna e episódica da ação lúdica, futilidade (não sério), regras (implícitas ou explícitas), relevância do processo de brincar, incerteza de resultados, não literalidade, representação da realidade, imaginação e contextualização no tempo e no espaço.

A brincadeira, por sua vez, é a ação que a criança desempenha ao jogar, ao imaginar e criar a partir do objeto (brinquedo): é o lúdico em ação. Assim, brinquedo e brincadeira se relacionam diretamente com a criança. O jogo já possui um elemento externo que organiza as regras.

Quando jogos e brincadeiras são utilizados em situações de aprendizado na educação das crianças, suas características podem potencializar a aprendizagem. As propriedades lúdicas presentes agem a favor da construção do conhecimento.

### **1.3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO**

A utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino é discutida por vários autores que salientam seu potencial, mas também, chamam atenção para sua utilização como uma forma para potencializar a aprendizagem.

Para Kishimoto (2001, p. 36), a relevância do jogo para situações de ensino e de aprendizagem está ligada ao modo intuitivo, espontâneo, interativo em que as crianças aprendem, envolvendo as cognições, a afetividade e as interações sociais.

O jogo pode contribuir para a aprendizagem na medida em que contempla as múltiplas inteligências da criança: permite a ação intencional (afetividade), construção de representações mentais (cognição), manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social).

Para a autora, a dimensão educativa do jogo está no fato do educador criar intencionalmente as situações lúdicas. O educador pode ter sucesso em potencializar as situações de aprendizagem através do jogo se mantidas suas condições de expressão: a ação intencional da criança para brincar (KISHIMOTO, 2001, p.36-37)

O jogo representa uma permissão para violar as regras rígidas de comportamentos padronizados pela organização social. Promove situações onde a atmosfera familiar (casa, escola, etc.) proporciona o aprendizado social sem correr

riscos, sem a presença de tensão ou perigos. Permite experimentações que em situações normais não seriam tentadas pelo medo de erro e punição. Ao brincar a criança não está preocupada com resultados, mas é movida pelo prazer e pela motivação, dando liberdade e flexibilidade àqueles que brincam, caracterizando a frivolidade deste ato, um ato sem consequências (KISHIMOTO, 2002, p. 142-143).

A brincadeira representa um primeiro nível de construção do conhecimento onde a intuição está muito presente, apontando uma direção possível para a aprendizagem. A sistematização da construção do conhecimento deve acontecer para que se possa construir conceitos significativos, mas o prazer e a motivação presentes no lúdico são muito importantes para iniciar esse processo de construção do conhecimento (KISHIMOTO, 2002, p. 144)

Quando o jogo e a brincadeira são pensados no processo de ensino-aprendizagem, surge uma importante questão: a orientação. A brincadeira livre deixa a criança em uma situação sem qualquer tipo de pressão. Mas, quando inserida como instrumento de aprendizagem temos a orientação mediada por adultos que vai concretizar os conteúdos intuitivos, transformando-os em ideias lógico-científicas que vão caracterizar um processo educativo. A presença do adulto, não só física, mas estimuladora, favorece a concentração e maior elaboração nas atividades (KISHIMOTO, 2002, p. 148-149).

Para a autora, o adulto deve proceder com a finalidade de engajar a criança na ação, adequando os limites de liberdade da tarefa às orientações para a solução dos problemas colocados, equilibrando frustrações e soluções possíveis.

Pereira (2005, p. 25) situa o educador como mais um brincante, mas sem infantilizar sua participação. O adulto pode estar na mesma dimensão lúdica da criança e tomar a liberdade de conscientemente saborear este universo, sem com isso, ser diferente do que é. Participando de forma consciente o educador se reconhece como brincante com a idade que está.

Segundo o autor “É importante, para nós, educadores, sermos adultos ao brincar com as crianças” (PEREIRA, 2005). O educador deve reconhecer que já foi criança e lembrar a importância de brincar em sua formação. Pode pensar como criança (porque já o foi) em algum momento para tomar decisões, mas sem esquecer-se de sua função no processo de aprendizagem.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o jogo e o brinquedo merecem algumas considerações. Como uma das características do jogo é a liberdade (HUIZINGA, 2000,

p. 10) e as crianças dão significações aos jogos e brinquedos que vêm da experiência interna do sujeito (LUCKESI, 2005, p.6), não se pode confiar na certeza de que a construção do conhecimento da criança ocorreu da forma desejada pelo professor.

Brougere (2004, p.104) alerta que não podemos fundamentar na brincadeira um programa pedagógico preciso. Como a livre escolha é condição para a brincadeira, quem brinca pode evitar aquilo que lhe desagrada. Os resultados pedagógicos esperados a partir de uma brincadeira na situação de ensino e de aprendizagem podem não ocorrer e, por isso, deve ser encarada como um recurso e não como base de uma educação. “É um espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto” (BROUGÈRE, 2004, p. 104).

## **2 PROPOSTAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE VIOLÃO.**

As propostas lúdicas deste trabalho são compostas de um conjunto de atividades contendo jogos e brincadeiras. Foram elaboradas pensando na intersecção entre o brinquedo, a brincadeira e o jogo. Utilizamos o brinquedo como o objeto para a ação lúdica da criança de brincar e jogar, que neste caso são partituras, instrumentos musicais (flauta doce, percussão, xilofone, violão), móveis da sala de aula. Brincar e jogar, nas propostas deste trabalho, são ações que possuem praticamente o mesmo significado. Algumas atividades estão mais próximas da brincadeira, onde as crianças brincam quase sem regras, seguindo algumas orientações básicas. Outras se aproximam dos jogos devido à presença de regras mais estruturadas.

Buscamos o lúdico através de jogos e brincadeiras tradicionais, como jogos de mão, expressão corporal e cantigas. Os jogos de mão, juntamente com as cantigas de rodas, fazem parte do repertório infantil sendo em muitos casos, as primeiras melodias entoadas e memorizadas por elas. Também utilizamos atividades bastante difundidas na área da educação musical, como jogos de eco, a improvisação e a composição.

Os jogos de eco são muito usados na educação musical escolar e em aulas de instrumento. Neles, o aluno pratica ações musicais que requerem o uso da repetição e imitação de maneira lúdica, diluídas em um jogo, possibilitando inclusive variações de repetição.

A improvisação foi usada pelo seu potencial em unir lúdico e pedagógico. De acordo com Gainza (1990), distinguimos, em linhas gerais, três tipos ou estilos de improvisação: recreativa, profissional e educacional. A recreativa é a atividade prazerosa do músico. A profissional é a atividade especializada do músico profissional. Já a educacional é uma técnica didática a ser aplicada pelo educador em diferentes aspectos e níveis musicais.

Na elaboração das propostas, pensamos a improvisação com as funções recreativa e educacional simultaneamente, de forma que o caráter recreativo está ligado ao prazer e expressão, e o educacional à estratégia didática usada pelo educador para ensinar um aspecto musical.

As atividades com composição permitem que as crianças manipulem os materiais musicais e os organizem de acordo com suas próprias ideias. O aprendizado

musical vai lhes dando a possibilidade de tomar decisões de como usar o que aprendem nas aulas e ainda mais, misturar os elementos aprendidos em aula com a bagagem musical que trazem de seu círculo social. Compondo, o aluno se engaja com os elementos do discurso musical de forma construtiva e crítica (FRANÇA; SWANWICK, 2002, p.9).

As propostas apresentam as atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) e, ao final, ideias para sua ampliação, com sugestões de atividades para as crianças criarem e apreciarem músicas. As atividades com jogos e brincadeiras estão apresentadas na seguinte estrutura:

#### **❖ *Preparando o Jogo***

Neste item, o leitor irá encontrar os eventos que antecedem a atividade, como a forma de organização da sala, disposição dos alunos, elementos musicais (células rítmicas, letra de música, melodias, dedilhados) utilizados.

#### **❖ *Materiais necessários***

Lista os materiais necessários para a execução da atividade

#### **❖ *Como Jogar***

Apresenta as orientações e regras para o desenvolvimento das atividades.

#### **❖ *Sugestões para a condução do jogo***

Este item contém sugestões para a aplicação da atividade, como aspectos técnicos a serem trabalhados, sugestões para interligar os momentos do jogo, materiais didáticos, organização da estrutura (espaço físico, audiovisuais e demais recursos).

## **2.1- PEIXE VIVO**

Esta proposta apresenta dois jogos: um jogo de eco e um jogo de mãos. O repertório escolhido para esta proposta é a canção folclórica “*Peixe Vivo*”. Exploramos o fato de sua harmonia possibilitar o uso das cordas soltas. Além disso, se trata de uma canção bastante conhecida, contribuindo para que familiares e amigos participem desse momento.

### **Elementos técnicos**

Posicionamento da mão direita e toque com o polegar. Busca também a familiarização com a ação de tocar e cantar simultaneamente. Nesta atividade, o aluno precisa conhecer a numeração das cordas do violão e as notas musicais que emitem.

#### **2.1.1) Jogo do eco**

##### **❖ Preparando o Jogo**

-  Organizar uma roda com todos os participantes, cada um com um violão.

##### **❖ Materiais necessários**

-  Um violão para cada participante

##### **❖ Como Jogar**

-  O professor improvisa células rítmicas com um compasso quaternário de duração, usando as cordas graves, e os alunos repetem. Começando com ritmos simples, usando semínimas, aumentando a complexidade à medida que perceber a resposta dos alunos, como nos exemplos a seguir:

⊕ Depois, os alunos é que improvisam as células rítmicas e todos repetem.

❖ *Sugestões para a condução do jogo*

- ⊕ Para iniciar o jogo, o professor demonstra como posicionar a mão direita no violão e como fazer o toque com o polegar. Pedir que experimentem livremente esse toque nas cordas graves.
- ⊕ Quando completarem duas rodadas, o professor pode fazer uma pausa para comentar a posição da mão e o toque com o polegar de maneira geral, fazendo correções e orientações, bem como apontar pontos positivos e avanços.
- ⊕ Ouvir os alunos: o que mais e o que menos gostaram no jogo? Qual foi a sensação de improvisar? Quais dificuldades surgiram durante o jogo? Que outras ideias teriam para acrescentar ao jogo?

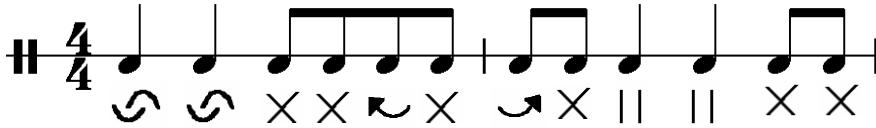
### **2.1.2) Jogo de mãos peixe Vivo**

❖ *Preparando o Jogo*

- ⊕ Propor que os alunos cantem e brinquem com o jogo de mãos apresentado na partitura<sup>1</sup> a seguir:

---

<sup>1</sup> A escrita do jogo de mãos utilizada na partitura foi baseada no Trabalho de Conclusão de curso **Um estudo sobre brincadeiras cantadas na infância: jogos de mãos apresentados por crianças em Florianópolis** (2004) de Gabriela Flor Visnadi e Silva.



**Legenda:**

- Ⓐ A mão direita, com a palma voltada para baixo, desce e bate na palma esquerda do companheiro – que está voltada para cima. Ao mesmo tempo, a mão esquerda voltada para cima, sobe e bate na palma direita do companheiro – que está voltada para baixo.
- ⓧ Bater uma palma
- ⓨ Bater na mão direita do companheiro, cruzando da direita para a esquerda
- ⓩ Bater na mão esquerda do companheiro, cruzando da esquerda para a direita.
- || Um com as palmas das duas mãos voltadas para baixo desce e outro com as palmas voltadas para cima sobem e batem as duas mãos ao mesmo tempo

⊕ Tocar com os alunos a música *Peixe Vivo* usando o polegar nas cordas graves, conforme indicado a seguir:

**Peixe Vivo**

**LÁ RÉ LÁ MI LÁ**  
 Como pode o peixe vivo Viver fora da água fria

**RÉ LÁ MI LÁ**  
 Como pode o peixe vivo Viver fora da água fria

**RÉ LÁ RÉ LÁ**  
 Como poderei viver Como poderei viver

**MI LÁ RÉ LÁ**  
 Sem a tua, sem a tua Sem a tua companhia

**MI LÁ RÉ LÁ**  
 Sem a tua, sem a tua Sem a tua companhia

**RÉ LÁ MI LÁ**  
 Os pastores desta aldeia fazem prece noite e dia

**RÉ LÁ MI LÁ**  
 Os pastores desta aldeia fazem prece noite e dia

**RÉ LÁ RÉ LÁ**  
 Por me verem assim chorando Por me verem assim chorando

**MI LÁ RÉ LÁ**  
 Sem a tua, sem a tua Sem a tua companhia

- ⊕ Organizar a turma em duas filas de cadeiras paralelas, de maneira que os alunos fiquem frente a frente, formando duplas, intercalando uma com violão, uma sem.

❖ *Materiais necessários*

- ⊕ Violões
- ⊕ Letra da música *Peixe Vivo* impressa com indicação das cordas a serem tocadas

❖ *Como Jogar*

- ⊕ As duplas sem o violão brincam com o jogo de mãos gerando o *ostinato* que será a base para os violões
- ⊕ O professor rege a anacruse para a entrada dos violões e da voz.
- ⊕ As duplas com violão passam para a dupla ao lado e repete-se a execução até que todos tenham tocado violão e feito *ostinato* com o jogo de mãos.

❖ *Sugestões para a condução do jogo*

- ⊕ Na preparação do jogo, entregar para os alunos a letra da música *Peixe Vivo* com a indicação da corda a ser tocada, semelhante ao funcionamento do sistema de cifras. Demonstrar aos alunos como proceder e que deixar que explorem livremente a música por algum tempo.
- ⊕ Fazer algumas rodadas tocando todos juntos, uma parte cada um, em pequenos grupos ou outras variações adequadas à turma e local.

### **2.1.3) Ideias para ampliação da proposta**

- ⊕ Propor que as crianças escolham outra música para tocar com esse mesmo jogo de mãos.

## *2.2 - Dedilhado PIMA*

Esta atividade é composta por três jogos que exploram a criação de motivos musicais, a execução de instrumentos de percussão e a criação de paisagem sonora. Usa o dedilhado, uma técnica importante no aprendizado do violão por se tratar de uma forma de acompanhamento muito utilizada.

**Elementos técnicos:** Dedilhado, postura da mão, independência dos dedos e o ataque na corda. Nessa atividade o aluno precisa conhecer o nome dos dedos da mão direita e a numeração dos dedos da mão esquerda.

### *2.2.1) Jogo do Rondô*

#### *❖ Preparando o Jogo*

- ✿ Organizar a turma em três equipes dispostas em roda, de forma que todos consigam se enxergar.

#### *❖ Materiais necessários*

- ✿ Violões

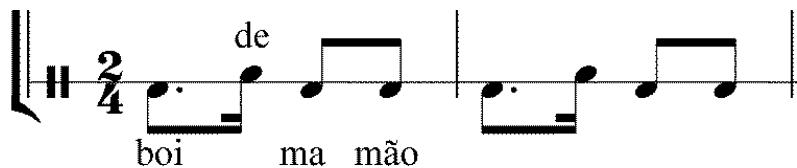
- ✿ Instrumentos de percussão que permitam boa distinção entre graves e agudos, como tambores do tipo “tan tan”, pandeiro, xilofone.

- ✿ Kit Composição: material sobre boi de mamão contendo uma breve contextualização desta manifestação cultural, seus personagens e músicas.

#### *❖ Como Jogar*

- ✿ O jogo será realizado com três instrumentos musicais: violão, percussão e voz; que vão tocar células rítmicas alternando sons graves e agudos. Um sorteio define o instrumento musical que cada equipe começa.

- ➊ O professor ensina a célula rítmica a seguir e todos repetem cantando:



- ➋ Depois, cada equipe toca no seu instrumento, diferenciando graves e agudos através da seguinte convenção:

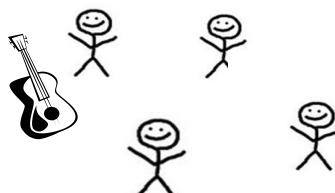
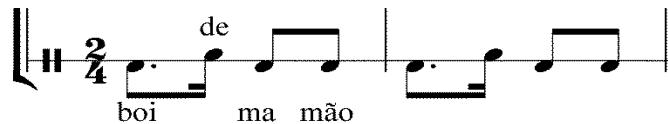
- ✓ Violões: tocar com o polegar (p) os sons graves na sexta, quinta ou quarta corda e os agudos com o dedo indicador (i) na terceira, segunda ou primeira corda.
- ✓ Vozes: cantar conforme ensinado anteriormente
- ✓ Percussão: sons graves tocados na pele (p) e sons agudos no corpo (c) do instrumento.

Repetir algumas vezes para que firmem a distinção entre graves e agudos e internalizem o tempo de duração.

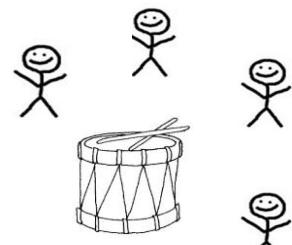
- ➌ Cada equipe cria duas células rítmicas de dois compassos binários de duração alternando sons graves e agudos e mostra para as outras repetirem.

- Executar as células rítmicas na forma rondó. Define-se a ordem das equipes que vão tocar as suas células rítmicas sempre intercalando com todos tocando a célula rítmica inicial.

Célula rítmica inicial



Grupo 1



Grupo 2



Grupo 3

- Fazer a troca de instrumentos entre as equipes.

- Cada grupo recebe um kit composição: compilação de materiais sobre boi de mamão contendo uma breve contextualização desta manifestação cultural, seus personagens e músicas. Com o apoio desse material, cada equipe vai fazer duas frases para cantar junto com as células rítmicas criadas.

- Executar novamente o rondó e gravar. Coletivamente, a turma pode dar um nome para a peça.

❖ *Dicas para a condução do jogo*

- O professor pode iniciar o jogo mostrando como executar o toque com apoio usando o dedo indicador, chamando atenção para a postura da mão direita e para o ataque na corda com o dedo indicador.
- Depois, mostrar a alternância com o polegar, alternando indicador na primeira corda com o polegar na sexta corda.
- Uma possibilidade de contemplar a escrita musical nessa atividade é a construção de uma partitura analógica, onde cada equipe faz a notação de suas células rítmicas e explica ao grupo como executá-la.

**2.2.2) Jogo de Pergunta e resposta**

❖ *Preparando o Jogo*

- Organizar a turma em uma roda, de maneira que todos possam se enxergar, cada aluno com um violão.
- O jogo será realizado com os dois dedilhados apresentados a seguir.

1                            2

The image shows two musical staves. Staff 1 (left) has a bass clef, a common time signature, and a key signature of one sharp. It features a bass note on the first line, followed by a treble note on the second line, indicated by a 'p' (piano dynamic). Staff 2 (right) has a treble clef, a common time signature, and a key signature of one sharp. It features a treble note on the first line, followed by a bass note on the second line, indicated by a 'p' (piano dynamic).

❖ *Materiais necessários*

- Um violão por participante.
- Charges e tirinhas de quadrinhos impressas.

### ❖ *Como Jogar*

- ❖ Etapa 1 - Consideramos pergunta o dedilhado 1 e resposta o dedilhado 2. Uma pessoa dá início ao jogo olhando para alguém na roda e tocando o dedilhado 1 e esta responde com o dedilhado 2. Quem responde é o próximo a perguntar e assim até todos terem perguntado e respondido algumas vezes.
- ❖ Etapa 2 – Repete-se a mesma dinâmica, mas os participantes decidem qual dos dedilhados será a pergunta. O participante sempre tem que responder com o dedilhado diferente ao escolhido como pergunta.
- ❖ Etapa 3 - Os alunos vão inventar um dedilhado nos moldes dos usados no jogo. Repete-se a mesma dinâmica e os participantes vão usar o dedilhado que inventarem como pergunta ou resposta, estando livres para inventarem um novo dedilhado a qualquer momento.
- ❖ Etapa 4 – O professor distribui algumas charges e tirinhas de quadrinhos com personagens dialogando, textualmente ou não. Os alunos vão usar como elemento disparador para criarem motivos para dedilhados que representem o diálogo entre eles. O professor pode organizar um arranjo coletivo com o material feito pelos alunos, dar um nome para a música, executar e gravar.

### ❖ *Sugestões para a condução do jogo*

- ❖ O professor pode iniciar o jogo mostrando como realizar o toque com apoio usando os dedos indicador, médio e anelar, na terceira, segunda e primeira corda respectivamente.
- ❖ Depois, introduzir o polegar, variando nas cordas graves, propondo os seguintes exercícios:





Propomos a seguir algumas ideias para esses exercícios soarem de maneira mais expressiva:

- ✓ Dinâmica: tocar um compasso forte, outro fraco.
- ✓ Solos: cada aluno toca um compasso.
- ✓ Cânone: fazer um cânone com três grupos.
- ✓ Dois grupos tocando os dois exercícios simultaneamente.
- ✓ Propor aos alunos que toquem os dedilhados com variações no ritmo.

### **2.2.3) Sons de videogame**

#### **❖ Preparando o Jogo**

- A turma deve estar organizada em forma de meia lua, em volta do telão ou parede onde serão projetados os vídeos.
- Assistir aos vídeos sugeridos no item “sugestões para a condução do jogo”, que simulam alguém jogando videogame. Fazer coletivamente uma lista dos principais sons que apareceram.

#### **❖ Materiais necessários**

- Um violão por participante
- Computador
- Sistema de áudio compatível com local e número de alunos
- Projetor Data Show
- Acesso à internet ou download dos vídeos

### ❖ *Como Jogar*

- Um sorteio define quem faz cada som listado. Define-se um tempo para que cada um invente uma maneira de fazer aquele som com o violão.
- Coloca-se um dos vídeos e os participantes tocam seu som na medida em que os eventos vão ocorrendo no jogo.
- Repetir a mesma dinâmica para os outros vídeos.

### ❖ *Dicas para a condução do jogo*

- Os sons serão escolhidos livremente pelos alunos. A única regra do jogo é que o toque com a mão direita deve levar em consideração as questões trabalhadas nos outros jogos desta proposta.
- Sugerimos a utilização de jogos simples, com pouca variedade e complexidade de eventos. Como sugestão, usamos três jogos do ATARI: Pitfall, Enduro e River Raid. Todavia, o professor pode buscar outros jogos, inclusive games mais atuais.
- O professor pode abrir espaço incentivando que os alunos experimentem algumas possibilidades de sonoridades, como glissandos com o dedo 1 da mão esquerda, notas em *staccato* subindo e descendo cromaticamente, raspar a unha nas cordas.
- O professor pode gravar uma execução para ouvir com a turma, assistindo aos vídeos depois.
- Acesso aos vídeos:

\* Pitfall: <http://www.youtube.com>. Palavras-chave: Atari+pitfall

\* Enduro: <http://www.youtube.com> Palavras-chave: Atari+enduro

\*River raid: <http://www.youtube.com/> Palavras-chave: Atari+ River raid

## **2.2.4) Ideias para ampliação da proposta**

⊕ O professor pode fazer apreciação de vídeos que mostrem pergunta e resposta entre instrumentistas, relacionando a prática que vivenciaram com a de instrumentistas virtuosos e referências mundiais em seus instrumentos. Sugestões de vídeos:

- ✓ <http://www.youtube.com>. Pavavras-chave: Celso Blues Boy + Paulinho Bochecha. Neste vídeo, os guitarristas Celso Blues Boy e Paulinho Bochecha fazem uma apresentação de pergunta e resposta no palco do Circo Voador no Rio de Janeiro.
- ✓ <http://www.youtube.com> Palavras chave: André Paganelli + Robson Nascimento. Esse vídeo mostra o trecho final da canção "Sonda-me" interpretado pelo saxofonista André Paganelli e o cantor Robson Nascimento. Os dois conversam com frases de improviso.

⊕ Utilização de um desenho animado com diálogo entre personagens. Um sorteio define quem representa cada personagem. Com o vídeo sem áudio, os alunos representam o diálogo com violões e outros instrumentos que estiverem disponíveis.

A pesquisa de vídeos pode ser feita em:

- ✓ [www.youtube.com](http://www.youtube.com), palavras chave desenho animado.

## *2.3 - Lagoa da Conceição*

Esta proposta é composta por dois jogos e um arranjo. Eles exploram a expressão corporal, a improvisação e a performance em grupo. Para esta atividade, escolhemos a música *Barra da lagoa*, do compositor Neco, bastante conhecida na cidade de Florianópolis. Possui uma harmonia simples, com apenas uma troca de acordes, além de uma melodia de fácil assimilação.

**Elementos técnicos:** Levadas rítmicas com rasgueados na mão direita, posicionamento e resistência dos dedos da mão esquerda. Nessa atividade, o aluno precisa compreender como montar os acordes a partir do gráfico do braço do violão.

### *2.3.1) Jogo da estátua*

#### ❖ *Preparando o Jogo*

- ⊕ Arrumar a sala de forma que fique um espaço livre para que os alunos possam caminhar livremente sem se baterem.
- ⊕ Ensinar os alunos a cantar o refrão da música *Barra da lagoa*.

#### ❖ *Materiais necessários*

- ⊕ Pandeiro ou outro instrumento para tocar o acompanhamento.

#### ❖ *Como Jogar*

- ⊕ Etapa 1 – Todos cantam o refrão e movimentam o corpo no ritmo da música, acompanhados pelo professor com o pandeiro. Quando a música parar os alunos caminham e falam *Lagoa da Conceição* no tempo da pausa, como apresentado a seguir:



- ❖ Etapa 2 – O professor novamente toca o refrão da música com pandeiro, todos cantam e no espaço da pausa os alunos viram estátua, atentando para voltarem a se mexer no momento certo.
- ❖ Etapa 3- Repete-se a mesma dinâmica, mas agora o professor inventa temas para as estátuas (animal, instrumento musical, desenho animado, esporte, etc.).

#### ❖ *Dicas para a condução do jogo*

- ❖ Durante a etapa 1, o professor pode fazer variações enquanto dirige a atividade, como não falar em voz alta pensando na frase, apenas um aluno faça, falar forte e fraco ou substituir por uma outra frase.
- ❖ Na etapa 3, o professor faz uma parada ao fim da pausa da estátua para tentar adivinhar junto com os alunos o que representaram nas estátuas.

### **2.3.2) Jogo de improvisação**

#### ❖ *Preparando o Jogo*

- ❖ A turma deve estar organizada em uma roda onde todos possam se enxergar, cada aluno com um violão, de maneira que possam deixá-lo ao lado ou pegá-lo de acordo com a etapa do jogo.

#### ❖ *Materiais necessários*

- ❖ Um violão por participante.
- ❖ Instrumentos de percussão: zabumba, triângulo, ganzá, agogô.

### ❖ Como Jogar

- ➊ Etapa 1 – Os participantes acompanham o refrão da música através da percussão corporal apresentada a seguir. Durante a pausa, um de cada vez improvisa explorando sons com o corpo.

- ➋ Etapa 2 – Agora com o violão, os alunos vão improvisar no tempo já estabelecido nos jogos anteriores, de acordo com a base a seguir. Todos tocam a base e cantam. Um a um, os participantes improvisam durante a pausa.

- ➌ Etapa 3 – Introduzir instrumentos de percussão usados no baião (zabumba, triângulo, ganzá, agogô). Com esses instrumentos mais dois violões repetir a dinâmica de improvisação da etapa 2. Fazer algumas rodadas da mesma

atividade, variando os instrumentos entre os alunos, até que todos tenham tocado violão e percussão.

#### ❖ *Dicas para a condução do jogo*

- ❖ Na etapa 1, quando o perceber que os alunos estão tocando com alguma segurança, o professor pode fazer variações no jogo, como dinâmica e alternar *tutti* e solos.
- ❖ Na etapa 2, percebendo o envolvimento da turma é possível uma variação. Um participante toca o acompanhamento sozinho e o do lado improvisa. O que improvisou toca o acompanhamento e o do lado improvisa e assim por adiante.
- ❖ Se algum aluno tiver muita dificuldade inicialmente para fazer o acorde de dó maior, fazer o acorde com baixo em mi, usando apenas os dedos 1 e 2.
- ❖ As células rítmicas básicas para os instrumentos de percussão estão no arranjo proposto para a atividade a seguir. Porém, neste momento, sugerimos que experimentem livremente os instrumentos.

### **2.3.3) Performance em grupo**

#### ❖ *Preparando a atividade*

- ❖ A turma deve estar organizada em uma roda, de maneira que todos possam se enxergar.
- ❖ Um sorteio define quem vai tocar cada instrumento.
- ❖ O professor ensina o toque de cada instrumento conforme arranjo a seguir

❖ *Materiais necessários*

- Instrumentos de percussão: zabumba, triângulo, ganzá, agogô.
- Violões

❖ *Como executar*

- Executar o arranjo a seguir para a música *Barra da lagoa*, repetindo a parte final até que todos tenham improvisado.

# Barra da lagoa

Neco

Introdução

Musical score for the introduction of "Barra da lagoa". The score consists of four staves: voz (soprano), violão (acoustic guitar), agogô (agogô), triângulo (triangle), and zabumba (bass drum). The tempo is 2/4. The vocal part has a sustained note followed by eighth notes. The violão provides harmonic support with eighth-note chords. The agogô and triângulo play eighth-note patterns. The zabumba provides steady bass support.

Musical score for section A of "Barra da lagoa". The score consists of four staves: voz (soprano), violão (acoustic guitar), agogô (agogô), triângulo (triangle), and zabumba (bass drum). The tempo is 2/4. The vocal part begins with eighth notes, followed by a休符 (rest) and a melodic line. The violão provides harmonic support with eighth-note chords. The agogô and triângulo play eighth-note patterns. The zabumba provides steady bass support. The section ends with a forte dynamic.

11

agogô

triângulo

zabumba

17

agogô

triângulo

zabumba

22

agogô

triângulo

zabumba

This system contains four staves. The top two staves are for vocal parts: soprano (G clef) and alto (C clef). The bottom two staves are for percussion: agogô (indicated by a vertical bar with two strokes) and triângulo (indicated by a vertical bar with three strokes). The bass staff is shared by both vocal parts. Measures 22 and 23 show standard notation. Measure 24 begins with a fermata over the vocal parts and a grace note over the agogô, followed by eighth-note patterns.

25

repetir até todos terem improvisado

agogô

triângulo

zabumba

This system continues the musical score. The vocal parts (soprano, alto, bass) play eighth-note patterns. The agogô, triângulo, and zabumba parts provide rhythmic support. Measure 25 ends with a fermata over the vocal parts and a grace note over the agogô, followed by eighth-note patterns. Measure 26 begins with a fermata over the vocal parts and a grace note over the agogô, followed by eighth-note patterns. Measure 27 begins with a fermata over the vocal parts and a grace note over the agogô, followed by eighth-note patterns.

**❖ Dicas para a condução da atividade**

- Uma sugestão para iniciar o arranjo é ensinar o toque de cada instrumento e ir colocando um a um, começando com a zabumba, depois o ganzá, seguido do triângulo e do agogô.
- Fazer uma execução para gravação em sala. Depois, ouvir e fazer uma análise com o grupo. Como foi tocar em grupo? Quais aspectos devem ser levados em consideração para uma performance em grupo?

**2.3.4) Ideias para ampliação da proposta**

- Uma atividade de pesquisa e apreciação pode unir o nordeste do Brasil e a Ilha de Santa Catarina. Fazer com os alunos uma pesquisa de áudios e vídeos de Luís Gonzaga para contextualizar o baião e de músicos de Florianópolis, contextualizando o compositor da música usada nesta proposta.
- Entregar um mapa turístico da Ilha de Santa Catarina, onde as praias estão mais destacadas. Propor que os alunos façam, em pequenos grupos, uma música envolvendo uma ou mais praias, tendo como exemplo a música *Lagoa da Conceição*.

## 2.4 – Nas Cadências do Samba

Esta proposta é composta por quatro jogos que exploram percussão corporal, improvisação, composição, regência e performance em grupo. Escolhemos o samba como o fio condutor das atividades e, como repertório, a música *Batuque na Cozinha*<sup>2</sup>, de João da Baiana.

**Elementos técnicos:** Levada do samba na mão direita, cadências II, V7, I e IV V7, I. Nesta atividade o aluno precisa conhecer os acordes básicos do campo harmônico de dó maior e noções de levadas da mão direita.

### 2.4.1) Siga o Mestre (de Bateria)

#### ❖ Preparando o Jogo

- ✚ Dividir a turma em quatro grupos, formando quatro naipes.
- ✚ Posicionar os grupos em semicírculo, de forma que enxerguem o regente, que será o “mestre de bateria”.
- ✚ Distribuir as vozes da peça de percussão vocal *Canta Batuque* entre os naipes.

- ✚ Ensinar cada grupo a cantar sua voz, demonstrando também com os instrumentos de percussão.

<sup>2</sup> A música Batuque na Cozinha possui a levada de “samba amaxixado”, típica dos sambas do início do século XX. Nesta proposta, a batida no violão foi adaptada de acordo com os objetivos da atividade.

### ❖ Como Jogar

- Uma pessoa será o mestre e fica na frente do grupo e comandando a bateria. O grupo define os gestos usados para que os naipes toquem e parem.

### ❖ Dicas para a condução do jogo

- Iniciar destacando o trabalho do mestre de bateria nas escolas de samba, contextualizando sua atividade musical através de vídeos e imagens.

Sugestão de busca de vídeos:

- ✓ <http://www.youtube.com>, palavras-chave mestre de bateria

- No caso de turmas pequenas, onde rapidamente todos experimentam a regência, propor uma troca de naipes.

## 2.4.2) Cozinha do Samba

### ❖ Preparando o Jogo

- Dividir a turma em cinco grupos, formando cinco naipes.
- Definir um instrumento de percussão por naipe.
- Ensinar cada grupo a tocar a célula rítmica do seu instrumento.

The musical notation consists of five staves, each representing an instrument. The instruments are: Tamborim, Agogô, Pandeiro, Ganzás e recos, and Surdo. The notation is in common time (indicated by '4').  
- Tamborim: A single note followed by a short rest, then a long note.  
- Agogô: A single note followed by a short rest, then a long note.  
- Pandeiro: A continuous eighth-note pattern.  
- Ganzás e recos: A continuous eighth-note pattern.  
- Surdo: A single note followed by a short rest, then a long note.

Fonte: Plano de aula dos estagiários Gabriel Bertuol e Rafael Dias realizado para a disciplina de estágio supervisionado IV na UDESC no primeiro semestre de 2013

- Ensinar os alunos a cantar trechos da música “Batuque na Cozinha”, de João da Baiana.

João da Baiana nasceu em 1887 e foi um dos primeiros grandes compositores e instrumentistas do samba. A ele é concedido o título de introdutor do pandeiro no samba. Além do pandeiro, sua especialidade era o *prato e faca*, comum nas gravações da época<sup>3</sup>.

#### ❖ *Materiais necessários*

- Instrumentos de percussão: ganzá, agogô, tamborim, pandeiro e surdo.

#### ❖ *Como Jogar*

- O professor rege a entrada dos instrumentos na seguinte ordem: ganzás, tamborim, agogô e surdo. Explora a entrada e saída de instrumentos, fazendo solos, tutti e pares.
- Escolher alguns alunos e cantar a música *Batuque na Cozinha* junto com a percussão.
- Depois, organiza um jogo de pergunta e resposta entre os instrumentos. Cada grupo combina um toque de quatro compassos de duração que irá executar quando for chamado pelo regente.
- O professor rege quatro compassos toda a cozinha e escolhe um grupo que apresenta sua pergunta e outro para a resposta. Repete-se a mesma forma até que todos tenham perguntado e respondido.

#### ❖ *Dicas para a condução do jogo*

- Iniciar contextualizando o termo “cozinha”, quando se refere à base rítmica do grupo musical.

---

<sup>3</sup> Fontes: Dicionário Cravo Alvim da MPB (<http://www.dicionariompb.com.br>), Rádio Batuta Instituto Moreira Sales (<http://ims.uol.com.br/Radio/D508>)

- Para cantar a música *Batuque na Cozinha* o professor pode usar apenas uma estrofe da música e o refrão, dependendo do tempo que desejar usar nesta atividade.

### Batuque na Cozinha

João da Baiana

Não moro em casa de cômodo  
Não é por ter medo não  
Na cozinha muita gente  
Sempre dá em alteração

(2X)  
Mas o batuque na cozinha sinhá não quer  
Por causa do batuque eu quebrei meu pé

Então não pula na cumbuca,  
Não espanta churrasco  
Se o branco tem ciúme que dirá o mulato

Eu fui na cozinha pravê uma cebola  
E o branco com ciúme de uma tal criola.

Deixei a cebola, peguei na batata  
E o branco com ciúme de uma tal mulata

Peguei no balaio pra medir a farinha  
E o branco com ciúme de uma tal branquinha

Então não pula na cumbuca,  
Não espanta churrasco  
Se o branco tem ciúme que dirá o mulato

Batuque na cozinha sinhá não quer  
Por causa do batuque eu quebrei meu pé

Voltei na cozinha pra tomar café  
Malandro ta de olho na minha mulher

Mas comigo eu apelei para a desarmonia  
E fomos direto para a delegacia

Seu comissário foi dizendo com altivez  
È da casa de cômodo da tal Inês

Revista os dois bota no xadrez  
Malandro comigo não tem vez

(2X)  
Mas o batuque na cozinha sinhá não quer  
Por causa do batuque eu quebrei meu pé

Mas Seu comissário estou com a razão  
Eu não moro na casa de habitação

Eu fui apanhar meu violão,  
Que tava empenhado com Salomão

Eu pago a fiança com satisfação,  
Mas não me bota no xadrez com esse malandrão

Que faltou com respeito ao cidadão  
Que é Paraíba do Norte Maranhão

Batuque na cozinha sinhá não quer  
Por causa do batuque eu quebrei meu pé

## 2.4.3) Samba no Violão

### ❖ Preparando o Jogo

- ✚ Organizar a turma em círculo, de forma que todos se enxerguem.
- ✚ Ensinar a célula rítmica a seguir no violão, com a voz e percussão corporal.

✓ Violão:

✓ Percussão corporal:

Palma

Percussão corporal

Som grave, batendo no peito

✓ Vozes:

TÁ

Vozes

TUM

- ✚ Intercalar os alunos na roda da seguinte forma: um com violão, o seguinte canta e o próximo toca percussão corporal.

### ❖ *Materiais necessários*

- ❖ Violões

### ❖ *Como Jogar*

- ❖ 1<sup>a</sup>. Rodada: Cada grupo toca a célula rítmica duas vezes sozinho, começando pela percussão corporal, voz e depois o violão. O violão é passado para o colega da direita, alternando também a voz e percussão corporal. Girar até que todos os violões voltem para seus donos iniciais.
- ❖ 2<sup>a</sup>. Rodada: Repete-se a dinâmica da primeira rodada com o violão tocando a harmonia do refrão da música *Batuque na Cozinha* e as vozes cantando.

C	A7	Dm	G7	C
Batuque na cozinha Sinhá não quer / por causa do batuque eu quebrei meu pé				

### ❖ *Dicas para a condução do jogo*

- ❖ Na preparação do jogo, ensinar a célula rítmica primeiro com a voz e depois no violão. É importante que percebam que estão tocando no violão o que estavam cantando.

## 2.4.4) *Jogo da Cadência*

### ❖ *Preparando o Jogo*

- ❖ Contextualizar cadência harmônica com alunos usando como exemplo as cadências II, V7, I e IV, V7, I em dó maior.

### ❖ *Materiais necessários*

- ❖ Violões
- ❖ Quatro tabuleiros *Siga na Cadência* impressos.

## *Siga na Cadênciá*



<b>C</b>	<b>Dm</b>	<b>G7</b>	<b>C</b>
<b>F</b>	<b>G7</b>	<b>Dm</b>	<b>F</b>
<b>G7</b>	<b>G7</b>	<b>G7</b>	<b>G7</b>
<b>C</b>	<b>C</b>	<b>C</b>	<b>C</b>



Cartola



Noel Rosa



Nelson Cavaquinho



Dorival Caymmi

- ✚ Kit Composição: um CD com duas músicas representativas de cada compositor e um caderno impresso contendo uma breve biografia, trechos de músicas, frases e imagens do compositor.
- ✚ Folhas em branco, lápis, borracha.

## ❖ *Como Jogar*

### 1<sup>a</sup>. ETAPA

- ⊕ Dividir a turma em quatro equipes. As equipes terão 5 minutos para levar os instrumentos da parte de cima do tabuleiro para os compositores na parte de baixo.
- ⊕ O caminho percorrido no tabuleiro deve seguir as cadências II, V7, I e IV, V7, I, sendo que é permitido repetir ou emendar as cadências.
- ⊕ A movimentação no tabuleiro é realizada para os lados e na diagonal.
- ⊕ Pontuação

Composer com um violão	10 pontos
Composer com um cavaquinho	10 pontos
Composer com dois violões	25 pontos
Composer com dois cavaquinhos	25 pontos
Composer com um violão e um cavaquinho	70 pontos

- ⊕ As equipes anotam as cadências que fizeram no tabuleiro, excluem as repetidas e experimentam tocá-las com a levada do samba trabalhada no jogo anterior.

### 2<sup>a</sup>. ETAPA

- ⊕ Cada grupo recebe um kit composição. Com o apoio desse material, os alunos vão usar as cadências tocadas para compor uma música sobre o compositor escolhido. A equipe com mais pontos na primeira etapa é a primeira a escolher o kit .
- ⊕ Os grupos apresentam as composições para a turma. A plateia atribui uma pontuação de zero a dez em uma cédula e coloca em uma urna.
- ⊕ Pontuação. Somam-se todas as notas.

1º. Lugar	50 pontos
2º. Lugar	40 pontos
3º. Lugar	30 pontos
4º. Lugar	20 pontos

- ⊕ A equipe campeã é decidida com a soma da pontuação das duas etapas.

**❖ *Dicas para a condução do jogo***

- ⊕ Para iniciar a atividade, o professor pode contextualizar a cadência de maneira simples, como um caminho bastante conhecido e usado na música, mostrando que os acordes não são escolhidos aleatoriamente. Pode-se falar também da sensação presente em cada função harmônica.
- ⊕ Usando como exemplo a escala de dó maior, mostrar as cadências relacionando os acordes aos graus da escala.
- ⊕ Para as apresentações, disponibilizar instrumentos de percussão.
- ⊕ Uma sugestão de premiação são CDs com clássicos do samba escolhidos a critério do professor

#### ***2.4.5) ideias para ampliação da proposta***

Para a ampliação desta proposta, pensamos em atividades de pesquisa sobre outros compositores brasileiros e aprofundamento na questão das cadências.

- ⊕ Cada grupo refaz o tabuleiro *Siga na cadência*, transpondo para outra tonalidade.
- ⊕ Através de uma pesquisa, colocam nesse novo tabuleiro outros compositores e outros instrumentos.
- ⊕ Trocar os tabuleiros entre as equipes e refazer o jogo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A utilização de jogos e brincadeiras para o ensino é discutida por autores na área da educação (BROUGERE 2002, 2004; KISHIMOTO 2001, 2002; PEREIRA 2005). Partindo da ideia de Luckesi (2005) que ao agir ludicamente as pessoas participam da ação de maneira plena, consideramos que atividades lúdicas podem ser usadas para potencializar a aprendizagem. Nesse sentido, neste trabalho tivemos o objetivo de elaborar propostas contendo jogos e brincadeiras no ensino de violão para crianças.

Durante minha formação como educador musical na UDESC, sempre fui estimulado a pensar o ensino através da criatividade e de um fazer musical significativo. Os trabalhos realizados durante os estudos de didática da música, a elaboração dos planejamentos dos estágios, buscaram contemplar a vivência das diferentes modalidades do contato com a música.

Nessa direção, elaboramos as propostas fundamentados na ideia do ensino instrumental enquanto ensino de música (SWANWICK, 1994). Por isso, buscamos variar ações e formas de expressão musical, como tocar diferentes instrumentos, cantar, improvisar, compor, dançar e sentir a música com percussão corporal.

Para elaborar as propostas, pesquisamos em diferentes livros, métodos e apostilas. Buscamos métodos de ensino de violão voltados para crianças, métodos de ensino de violão popular vendidos em bancas de revista, livros de brincadeiras e jogos tradicionais infantis, trabalhos e artigos acadêmicos sobre o tema.

Pensamos que este material possa ser útil para os professores, na medida em que acrescenta propostas de atividades à gama de materiais disponíveis voltados para o ensino de violão para crianças, formada em sua grande parte por arranjos.

Destacamos também a importância de uma apropriação criativa deste material. Os materiais didáticos funcionam como disparadores de ideias para os professores, sendo que cada um adapta ao contexto do seu trabalho, transformando e acrescentando atividades.

Apesar de não ter aplicado nenhuma das propostas para fins de pesquisa, utilizei jogos e brincadeiras em minha rotina como professor de violão e posso perceber o grande potencial do lúdico em envolver as crianças. Enquanto desenvolvia as propostas, fui usando partes delas em meus planejamentos e constatei resultados positivos quanto

ao engajamento dos alunos com a atividade do momento, com o repertório explorado e com a aula de violão como um todo.

Aos professores que leram este trabalho e acharam interessante a ideia de considerar (ou já consideravam) o lúdico em sua metodologia de ensino, fica o desafio de elaborarem propostas de jogos e brincadeiras para o ensino de diferentes instrumentos, multiplicando as ideias e materiais disponíveis.

Por fim, pensamos que trabalhos como este, que produzem propostas didáticas, podem ser pontos de partida para futuros estudos, investigando a visão das crianças sobre as atividades lúdicas propostas.

## **REFERÊNCIAS**

- BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 2004.
- BROUGERE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica.** In T. M. Kishimoto, (Org.), O brincar e suas teorias, São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002, p. 19-32.
- FRANÇA, Cecília Cavalieri. **Performance instrumental e educação musical.** Per Musi. Belo Horizonte, v.1, 2000. p. 52-62
- FRANÇA, Cecília Cavalieri; SWANWICK, Keith. **Composição, apreciação e performance na educação musical: teoria, pesquisa e prática.** Porto Alegre: Em Pauta, v.13, n.21, p.5-41, 2002.
- GAINZA, Violeta Hemsy de. **A Improvisação Musical como Técnica Pedagógica.** Disponível em: [http://www.atravez.org.br/ceem\\_1/improvisacao\\_musical.htm](http://www.atravez.org.br/ceem_1/improvisacao_musical.htm). Acesso em agosto de 2013.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5<sup>a</sup>. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Bruner e a Brincadeira.** In: KISHIMOTO, Tizuko Morschida (org). O brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learnig, 2002. Pg. 139-153.
- LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em: [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br). Publicado em 2005. Acesso: ago. 2013.
- PEREIRA, Eugênio Tadeu. **‘Brincar e criança’**, In A. Carvalho et al. (Orgs.), Brincar(es), Belo Horizonte: Editora UFMG; Pró-Reitoria de Extensão/UFMG, p. 17-27.