GEAPEM

GRUPO DE ESTUDO E AÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO MUSICAL

RECONSTRUINDO SONS:
MÚLTIPLAS ATIVIDADES DIDÁTICO-MUSICAIS



CUSCUZ
studio

RECONSTRUINDO SONS:
MÚLTIPLAS ATIVIDADES DIDÁTICO-MUSICAIS

Reconstruindo sons: múltiplas atividades didático-musicais

GEAPEM (Grupo de Estudo e Ação de Professores de Educação Musical), 2026.

1ª edição - Maio de 2026

Capa, Ilustrações e Diagramação: Bruno Stepheson (Cuscuz Studio)

Organizadores: Roberto Stepheson Anchiêta Machado, Solange Pereira de Abreu e Tatiana Dumas Macedo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Reconstruindo sons : múltiplas atividades didático-musicais / organização Roberto Stepheson Anchiêta Machado, Solange Pereira de Abreu, Tatiana Dumas Macedo. -- Rio de Janeiro : Cuscuz Studio, 2026.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-976101-0-5

1. Educação musical 2. Música - Educação 3. Música - Estudo e ensino I. Machado, Roberto Stepheson Anchiêta. II. Abreu, Solange Pereira de. III. Macedo, Tatiana Dumas.

26-365713.0 CDD-780.7

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação musical 780.7

Camila Aparecida Rodrigues - Bibliotecária CRB - SP-010133/O

Para baixar o livro, acesse:
https://drive.google.com/drive/folders/1lCTAjTZWKT5n_qd_ZAiKM9bgJXy9nNZB?usp=sharing

Ou aponte a câmera de seu dispositivo para o QR Code abaixo:

O GEAPEM – Grupo de Estudo e Ação de Professores de Educação Musical – é formado por docentes de Educação Musical do Colégio Pedro II (CPII), por colegas do ensino musical do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe (CODAP-UFS), da Escola de Música e Artes Cênicas de Goiás (EMAC-UFG), da Fundação de Apoio à Escola de Música (FAETEC), do Instituto Federal do Rio de Janeiro (IF-RJ) e da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME-RJ). Ampliando seu cabedal e ramificações, há no grupo regente adjunto do Coral da Universidade Federal do Espírito Santo (Coral da UFES) e profissional de cinema e *design* gráfico da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

Desde sua criação, inicialmente como aglomerado de estudo e depois passando a atuar como grupo de pesquisa, promove e participa de eventos artísticos, culturais e acadêmicos. Na sua produção, de modo sempre alinhado ao seus propósitos e nome, sobretudo no campo da *ação* e do *fazer musical,* lançou, em 2017, a música *Percoral*; em 2020, o vídeo *Acabou chorare,* em homenagem ao artista Moraes Moreira; e, em 2021, lançou o livro *Reflexões e práticas na educação musical do século 21*. Agora, em 2026, apresenta seu segundo intento literário, de título *Reconstruindo sons: múltiplas atividades didático-musicais*, que disponibiliza, gratuitamente, propostas pedagógicas advindas das práticas profissionais de seus integrantes, direcionadas a diversos níveis e modalidades de ensino, adaptáveis à realidade dos que forem se aproveitar deste livro.

Muito mais do que um material didático, o que se traz são proposições de incentivo à prática, à experimentação e à inquietude de reconstrução sonora, que podem – por que não? – dar subsídios e ideias disparadoras a educadores e educandos. É o que esperamos que aconteça!

Aproveitem!

Roberto Stepheson
Solange Abreu
Tatiana Dumas
(Organizadores)

Apresentação

Anna Cristina Cardozo da Fonseca
(Chefe do Departamento de Educação Musical do Colégio Pedro II)

O Colégio Pedro II, fundado em 2 de dezembro de 1837 para ser padrão de instrução secundária, constitui-se a segunda mais antiga instituição de ensino brasileira. Ao longo de seus 188 anos, a escola de ensino secundário viu sua rede física se ampliar e atingir a marca de 14 *campi* e um Centro de Referência em Educação Infantil, atendendo a todos os segmentos da Educação Básica, incluídos cursos técnicos em distintos eixos tecnológicos, cursos de licenciatura, cursos de especialização voltados à formação continuada de docentes e cursos de mestrado também com tal vocação.

No Colégio Pedro II, a presença da música remonta às próprias origens da instituição, como componente do currículo escolar, integrando, atualmente, a composição curricular de todos os segmentos da Educação Básica na instituição (Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio Regular e Ensino Médio Integrado/Técnico em Instrumento Musical) e na pós-graduação, com o curso de especialização em Práticas Musicais na Educação Básica. Cabe ao Departamento de Educação Musical, integrante da estrutura administrativo-pedagógica institucional, a condução do processo ensino-aprendizagem.

É nesse rico e significativo contexto educacional que se destaca o GEAPEM, grupo de pesquisa que se dedica à discussão e reflexão acerca da prática musical, tanto no âmbito da educação musical

como no diálogo que se estabelece entre esse campo e a música enquanto cultura no cotidiano social e, em particular, no espaço escolar. Oficializado em 2015, o trabalho do GEAPEM teve início em 2009 como grupo de estudo, criado por docentes do Colégio Pedro II, como um espaço de discussão da Educação Musical contemporânea e, em consequência, de promoção de pesquisas e ações musicais práticas nesse arcabouço. Esse importante grupo de pesquisa ampliou seu escopo e, hoje, agrega também pesquisadores externos ao Colégio Pedro II.

Essa nova produção do GEAPEM é valiosa contribuição à docência na área da Educação Musical, refletindo o trabalho diuturno e comprometido de docentes – artistas e pesquisadores – nas salas de aula em que atuam. Como Chefe do Departamento de Educação Musical do Colégio Pedro II, saúdo o lançamento desse volume que proporciona, a tantos quantos acessarem suas páginas, propostas diversificadas e atuais de trabalho com a música, originadas de sua própria atuação. Que essas propostas inspirem docentes, estudantes e amantes da música!

Prefácio

Regina Marcia Simão Santos
(Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro)

Agradeço ao coordenador do Grupo de Estudo e Ação de Professores de Educação Musical do Colégio Pedro II, Prof. Dr. Roberto Stepheson, e a toda a equipe do GEAPEM, o convite para apresentar o livro *Reconstruindo sons: múltiplas atividades didático-musicais*. Muito me honra ter sido convidada para fazer a apresentação desta obra.

O Colégio Pedro II, criado no período do Império, desde o século XIX busca assegurar a todos os alunos da Educação Básica o direito à aprendizagem de um conhecimento de forma sistematizada, conforme declara a legislação brasileira no documento Base Nacional Comum Curricular, versão homologada em dezembro de 2017, ao tratar da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. O livro do GEAPEM registra esse compromisso, envolvendo docentes no exercício de uma escrita que requer parar para pensar, parar para refletir sobre a experiência — um exercício fundamental na profissionalização docente.

Reúnem-se nesta publicação do grupo de pesquisa GEAPEM bolsistas estudantes do ensino médio do CPII e profissionais com formação em Música, Musicoterapia, Educação, Psicopedagogia, Educação Estética, Design Gráfico, Comunicação Social/Jornalismo e em Mídia, Tecnologia da Informação e Novas Práticas Educacionais. Na área musical, apresentam formação acadêmica diversificada: licenciados, bacharéis, especialistas,

mestres, doutores, uma doutoranda e um pós-doutorando em Música.

São docentes com atuação em conservatórios de música e universidades, em projetos sociais e culturais, nas redes federal, municipal e estadual de Educação, em CIEP da SME/RJ, entre outros espaços e cenários educacionais.

São amantes da música e da Educação, com experiências diversas: locução, regência coral e de orquestra; edição em estúdios, edição e autoria de livros, direção de cinema, documentários e filmes, designer gráfico atuando em projetos de identidade visual e técnicas narrativas audiovisuais. São compositores, arranjadores, maestros, pianistas acompanhadores, instrumentistas e cantores atuantes no cenário brasileiro e no exterior; músicos com álbuns solo, produção fonográfica, criadores de trilhas para espetáculos, filmes e audiovisuais nacionais; autores de guias de orientação para aulas de Educação Musical; responsáveis pela organização de festivais e pela coordenação pedagógica de festivais de ensino coletivo de instrumentos e vozes, entre outras atividades. São profissionais premiados, destaques em palcos nacionais e internacionais.

E têm outros amores, citados nas biografias (jardinagem, fazer pão integral etc.).

Esta produção do GEAPEM é uma amostra do potencial de seus integrantes e da diversidade de perfis de formação e atuação profissional que representam. Tal riqueza assegura à instituição um debate profícuo e uma prática em múltiplas frentes e perspectivas

na Educação Musical escolar. O livro do GEAPEM traz uma amostra desses múltiplos caminhos e possibilidades.

A composição musical é a tônica de vários textos voltados para os anos finais do ensino fundamental e o ensino médio. A estratégia do jogo também está presente em diversos trabalhos.

Eduarda Brum, Natália Carvalho, Matheus Teixeira e Roberto Stepheson tratam da composição coletiva a partir de memórias musicais. Sob o título *Composição coletiva: juntando memórias musicais*, a proposta integra fraseologia, gestos rítmicos e melódicos, questões em torno da rítmica das palavras (por exemplo, a prosódia), gênero musical e forma/arranjo musical.

Composições e arranjos didáticos: criando música para ensinar e aprender é um convite de Maurício Durão aos professores para que criem materiais de ensino. Ele apresenta três composições musicais neste livro do GEAPEM. Com uma ciranda, trata, de forma lúdica, da representação das alturas pelos nomes das notas e auxilia no ensino das posições na flauta doce. Com um *rock'n blues*, demonstra a estrutura de 12 compassos do blues tradicional por meio de motivos melódicos, utilizados em seguida como material para improvisos e variações, reforçando a técnica instrumental e o estudo de aspectos musicais do gênero. Com um lundu, contempla o contexto histórico do século XIX, a apreciação dos ritmos dos batuques e mapeia potencialidades para banda de percussão, percussão corporal, canto com divisão de vozes e em cânone. A sobreposição de linhas melódicas autossuficientes, com sentido

musical independente, é um recurso explorado pelo autor com fins pedagógicos.

O *Jogo das pinturas musicais*, modelo lúdico criado por Bruno Stepheson, visa estimular a composição musical a partir de um conjunto de cartas. Sua natureza modular permite adaptações para os anos finais do ensino fundamental e o ensino médio. O jogo pode incluir ilustrações e pinturas que traduzam visualmente as composições.

Líliam Ameal propõe *O corpo no som: um circuito musical*, com os sujeitos circulando por quatro atividades: sons corporais, dança com papel, musiritmo e improvisação rítmica. A proposta pode ser aplicada na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e em espaços formais e não formais de Educação e Saúde. Enfatiza a expressão musical (improvisação e criatividade) e a sensibilidade, por meio da integração corpo-instrumento-mente.

Kokoleokô é o texto de Thelma Taets. A autora pensa a educação infantil a partir do movimento — elemento-chave para a organização do pensamento e construção do conhecimento. Realiza uma imersão em uma canção infantil tradicional de Gana, propondo cantar, produzir onomatopeias e realizar o canto dramatizado. A escuta de gravações em vídeo, com diferentes *performances* da canção, amplia a experiência estética e musical. A autora traz *links* para acesso ao material, o que torna o trabalho ainda mais enriquecedor.

Em *Vivenciando sons: atividades didático-musicais com duração e altura*, Milena Tibúrcio recorre ao método O Passo, de Lucas Ciavatta, alinhado aos estudos sobre cognição corporal. Detalha as atividades práticas propostas para os anos finais do ensino fundamental, descrevendo procedimentos e materiais. Utiliza o corpo para realizar uma espécie de ditado musical, posicionando os alunos em linhas e espaços desenhados no chão — uma *partitura humana*. Introduz, assim, a pauta gradativa e produz sequências melódicas conduzidas ora pelo docente, ora por um aluno regente, considerando a representação gráfica das alturas e durações.

Em *Pré-canto: uma proposta de preparação vocal*, Rebeca Vieira tem como público-alvo regentes de corais e cantores. Mapeia estratégias de aquecimento e preparação vocal, descrevendo exercícios que visam maior precisão na afinação e projeção da voz. Ressalta a importância do treino e da repetição para a construção da memória vocal.

Em *Jogo das questões musicais*, Ricardo Szpilman se inspira em Huizinga ao abordar o jogo e o jogar. Apresenta um modelo de jogo-aula para a construção de conexões sobre conteúdos da História da Música Popular Brasileira. Propõe questões a serem resolvidas colaborativamente, além de tarefas práticas musicais. O recorte abrange as décadas de 1950, 1960 e início de 1970, podendo ser adaptado para outros temas e faixas etárias. Destaca a autonomia dos participantes na gestão do conhecimento e do grupo, sem recorrer a aulas expositivas.

Tatiana Dumas propõe *Mundos sonoros imaginários* para os anos finais do ensino fundamental e o ensino médio. Convida à criação de civilizações fictícias nas quais o som desempenha funções inusitadas. O desafio é elaborar narrativas em que a produção sonora influencia a vida cotidiana, a organização social, as tecnologias e a cultura. Trata-se de um exercício de escuta, criação e imaginação sonora. A autora apresenta sugestões de roteiros, como *Filhos da Terra*, *Eco Profundo* e *Cidade Pulsante*.

Também como construção coletiva, Solange Abreu e Jean Molinari apresentam *Musicalidade abrangente e criação musical para canto coral*. Propõem a construção e execução de uma música no estilo bossa nova para coro a duas vozes, fundamentando-se no conceito de musicalidade abrangente, de Sérgio Álvares, e no método Jigsaw. A proposta integra experimentação musical e aprendizagem cooperativa, retomando a discussão sobre métodos ativos no contexto contemporâneo.

Em *Quebra-cabeça de sons: composição literomusical com o Reaper, celular e computador*, Roberto Stepheson apresenta uma proposta voltada para o ensino médio e superior. Professor e estudantes criam e manipulam peças de um jogo musical por meio de colagem sonora com ferramentas digitais. São utilizados *software* de gravação e edição de áudio (como o Reaper), celular para captação e computador (ou *tablet*). O autor descreve com clareza o passo a passo da proposta, incluindo gravação, edição, montagem e finalização dos áudios.

Parabéns à instituição, ao GEAPEM e aos autores pela relevante contribuição à Educação Musical.

Sumário

17
COMPOSIÇÃO COLETIVA: JUNTANDO MEMÓRIAS MUSICAIS

Eduarda Brum Alves
Matheus Teixeira da Silva
Natália Carvalho Ramos
Roberto Stephenson Anchiêta Machado

23
COMPOSIÇÕES E ARRANJOS DIDÁTICOS: CRIANDO MÚSICA PARA ENSINAR E APRENDER

Maurício Carvalho Durão Barbosa

37
JOGO DAS PINTURAS MUSICAIS

Bruno Stepheson de Souza Machado

45
JOGO DAS QUESTÕES MUSICAIS

Ricardo Goldfeld Szpilman

60
KOKOLEOKÔ

Thelma Taets

70
MUNDOS SONOROS IMAGINÁRIOS

Tatiana Dumas Macedo

78
MUSICALIDADE ABRANGENTE E CRIAÇÃO MUSICAL PARA CANTO CORAL

Solange Pereira de Abreu
Jean Philippe Abreu Molinari

90
O CORPO NO SOM: UM CIRCUITO MUSICAL

Líliam Cafiero Ameal

98
QUEBRA-CABEÇA DE SONS: COMPOSIÇÃO LITEROMUSICAL COM O REAPER, CELULAR E COMPUTADOR

Roberto Stepheson Anchiêta Machado

109
PRÉ-CANTO: UMA PROPOSTA DE PREPARAÇÃO VOCAL

Rebeca Vieira

117
VIVENCIANDO SONS: ATIVIDADES DIDÁTICO-MUSICAIS COM DURAÇÃO E ALTURA

Milena Tiburcio de Oliveira Antunes Caetano

124
Autoras/es

131
Integrantes do GEAPEM

COMPOSIÇÃO COLETIVA: JUNTANDO MEMÓRIAS MUSICAIS

Eduarda Brum Alves
Matheus Teixeira da Silva
Natália Carvalho Ramos
Roberto Stepheson Anchiêta Machado

Segmento: ensino médio

A atividade musical a seguir tem como intuito trabalhar a composição musical coletiva, mais especificamente, as construções da letra, do ritmo e da melodia de uma música. De maneira dinâmica, participativa, prazerosa e direcionada ao ensino médio, a atividade poderá ser realizada em dois ou três encontros, divididos em seis etapas.

Foto: Estudantes compondo



Fonte: acervo de Roberto Stepheson.

1ª etapa – ESCOLHA DO TEMA: a turma escolherá um tema que, conforme o desenvolvimento da atividade, poderá ser complementado ou até mesmo alterado.

Perguntas para ajudar a instigar a discussão e suscitar ideias: do que gostaríamos de falar na nossa música? Que mensagem queremos passar?

2ª etapa – CRIAÇÃO DA LETRA: com o tema definido, o professor pede que os estudantes falem palavras e alguém escreve, em uma parte da lousa da sala, as palavras sugeridas. Indica-se que o quadro seja dividido em três partes. Caso não caiba tudo, anota-se o restante no caderno. Com as palavras à vista, inicia-se a junção delas na segunda parte vazia da lousa, de maneira que frases sejam formadas. Recomenda-se não escrever frases longas. Por fim, na última parte vazia da lousa, juntam-se as frases em três estrofes, sendo que cada estrofe terá quatro frases. Das três estrofes, uma será escolhida para o refrão. No primeiro momento, na montagem das frases e estrofes, não precisa ter rimas. Contudo, quando a letra da música estiver mais avançada, isso acontecerá, se a turma quiser. Sendo assim, se necessário, palavras e frases poderão ser modificadas para as rimas. Por exemplo: se uma frase terminar com amor, a frase seguinte ou a terceira poderá terminar com a palavra dor, esplendor, flor ou calor.

Dica 1: as rimas podem acontecer a cada final de frase ou, de preferência, a primeira frase rimar com a terceira e a segunda frase rimar com a quarta, dentre outras possibilidades.

Atenção: como dito anteriormente, não é obrigatório ter rimas. Há letras de músicas, inclusive, sem rimas. Sendo assim, este quesito deverá ser discutido e escolhido pela turma.

Dica 2: escutar e verificar as letras de quatro músicas que possuam diferentes construções: duas, com rimas; e duas, sem.

Recomenda-se projetar, na lousa, as letras das músicas previamente selecionadas, enquanto é feita a apreciação dos áudios – com ou sem vídeos – das músicas correspondentes, para que todos possam escutá-las e compreender a fraseologia presente tanto na letra quanto na melodia, o que servirá de inspiração e de referência para a música que será criada pela turma.

3ª etapa – CRIAÇÃO DAS CÉLULAS RÍTMICAS E DAS MELODIAS: com a letra da música pronta, parte-se para a criação das células rítmicas e das melodias. Para que isso aconteça, o professor pede para os estudantes *cantarolarem* as frases da lousa, inicialmente todos juntos. Acontecerá, inevitavelmente, uma *confusão sonora*. Mas isso será bom para instigar e desinibir a turma. Depois, passando pelos estudantes, o professor pede que alguns, separadamente, cantem o que pensaram. O restante da turma escuta e busca repetir.

Esse processo deverá ser feito algumas vezes, até que as células rítmicas e melódicas se sobressaiam. Mesmo que demore um pouco, elas *vão aparecer*! Nessa parte, recomenda-se o apoio de um ou, no máximo, dois instrumentos musicais, melódicos e/ou harmônicos, como violão, guitarra, teclado e flauta, tocados sutilmente pelo professor ou pelos estudantes, pois ajudará na afinação e na

construção da melodia e da harmonia. **Toda essa parte deverá ser gravada**, para não se perder as ideias e também para ajudar na escolha das células.

Atenção: as células rítmicas provavelmente aparecerão com mais facilidade, dada a rítmica que cada palavra geralmente carrega consigo. Todavia, as melodias poderão *surgir* ou não. Caso não *apareçam*, ou sejam indefinidas, poderão ser trabalhadas frases/estrofes faladas, a exemplo do *Rap*. Para a confirmação das células rítmico-melódicas, as estrofes deverão ser gravadas. Se for necessário, caso haja dificuldade para firmar as células, a gravação poderá ser feita por etapas: frase a frase ou estrofe a estrofe. Depois, junta-se tudo o que foi criado. A turma escuta a gravação e decide se mantém o que foi feito ou se refaz alguma parte. Sugere-se criar três estrofes: duas com a mesma melodia, mas letra diferente, e uma estrofe com melodia e letra diferentes. Esse ponto será retomado na 5ª etapa.

4ª etapa – ESCOLHA DO ANDAMENTO E DO GÊNERO MUSICAL: com a música pronta (letra, ritmo e melodia), a turma parte para a escolha do gênero da música. Se quiserem, os estudantes poderão fazer experiências até que encontrem algo que agrade. Aqui, poderão ser feitas experiências de andamento (lento, médio ou rápido), levando-se em consideração o que possa combinar com a música e com os intérpretes (cantores e instrumentistas). Na hora de experimentar e de escolher o gênero musical, podem ser usados instrumentos de percussão ou mesmo bases rítmicas (*loops*) de aplicativos do celular ou da *internet*.

5ª etapa – ARRANJO MUSICAL: após a música pronta, inclusive com o gênero musical escolhido, a turma parte para o arranjo. Arranjo musical é um *jogo criativo* de combinações de sons, de texturas, de partes e de ideias musicais. Como ponto de partida, recomenda-se a seguinte forma/arranjo musical: Intro (introdução), parte A (1ª estrofe), parte B (2ª estrofe), parte C (3ª estrofe, que será o refrão com repetição), Intro novamente, parte A, parte B, parte C' (refrão, agora repetido quatro vezes) e finalização da música (um pequeno fechamento). As duas primeiras estrofes terão a mesma melodia, mas com letra diferente. A 3ª estrofe, para contrastar, deverá ter outra melodia, conforme adiantado na 3ª etapa. Se a turma quiser, poderão ser criadas três melodias distintas ou mesmo sem melodia, no caso de *Rap* ou algo do tipo. Resumindo, a forma da música ficará assim: INTRO, A, B, C, INTRO, A, B, C' e FINAL. De todo modo, a ordem das estrofes deverá ser definida pela turma, observando o enredo da música. Nesse arranjo, poderão ser usados os instrumentos musicais disponíveis da sala de música, bem como os instrumentos que os estudantes desejarem usar e tiverem domínio. O arranjo poderá ter um ou mais cantores, coro e o que mais a turma puder explorar. Também, como experimentações, instrumentos podem entrar ou sair, ter mudança de levadas e de solos vocais e instrumentais, dentre outras possibilidades, dependendo das ideias e das sugestões dos presentes. São muitas as possibilidades desse *jogo criativo*!

6ª etapa – REGISTRO DA MÚSICA: para finalizar a atividade, grava-se a música toda, em áudio ou, então, em áudio e vídeo. Poderão ser feitas quantas gravações forem necessárias. Contudo, cuidado para não ficar por demais exaustivo. Se houver indefinição

ou ficar cansativo, sugere-se escolher uma das gravações ou, então, encerrar a atividade e retomá-la na próxima aula. Até lá, a turma terá tempo para aprender melhor a música, maturar tudo e gravar com mais segurança.

Etapa bônus e desdobramentos: depois de concluída a tarefa, a turma poderá refazer a música, com outro andamento, outro gênero musical, outra instrumentação, outro solista e poderá ainda mudar a forma, o arranjo e ainda incluir mais estrofes. Não deixar de registrar (gravar) tudo. Por fim, a turma poderá compor outra(s) música(s).

Avaliação: realizada a atividade, abre-se uma roda de conversa, a partir das seguintes indagações: 1) Do que mais gostaram e o que menos apreciaram?; 2) Quais as dificuldades encontradas?; 3) O que poderia ser feito de maneira diferente?; 4) De 1 a 5, sendo 1 a menor nota e 5 a maior, que nota dariam à atividade? Expliquem a nota dada; 5) Espaço aberto para trazer algo mais que queiram.

COMPOSIÇÕES E ARRANJOS DIDÁTICOS: CRIANDO MÚSICA PARA ENSINAR E APRENDER

Maurício Carvalho Durão Barbosa

Segmento: ensino fundamental – anos finais

Criar composições e arranjos musicais pensados especificamente para o ambiente educacional é algo necessário, visto que o repertório precisa acompanhar os diferentes níveis de aprendizagem. Encaro a composição e o arranjo como ferramentas fundamentais no ensino da música – como materiais didáticos – que ajudam a despertar a criatividade, promover a inclusão e impulsionar o desenvolvimento técnico e expressivo dos alunos.

Compor e arranjar com foco didático me permite incluir, simultaneamente, pessoas com diferentes graus de atuação musical, desde quem está começando até quem já tem experiência, tornando a participação em práticas musicais mais acessível e integrada.

As composições aqui apresentadas foram criadas com base no programa educacional do Colégio Pedro II, voltadas para estudantes dos anos finais do ensino fundamental, mas com potencial para serem aplicadas em outros segmentos e contextos pedagógicos. Além disso, as músicas e arranjos criados por professores com objetivos didáticos têm um papel importante no engajamento dos estudantes, especialmente quando se leva em conta as características

individuais dentro de grupos com estudantes em diferentes níveis de desenvolvimento.

No ensino de música, percebo que o uso de composições que fazem parte do dia a dia dos estudantes favorece o envolvimento afetivo e estético, contribuindo para a aprendizagem de técnicas, fundamentos e reflexões sobre a prática musical. O arranjo, nesse contexto, é uma ação do professor, que os elabora conforme as necessidades e possibilidades do grupo com o objetivo de envolvê-lo em atividades musicais cujo repertório seja familiar.

Ao assumir a prática de composição de arranjos para repertório conhecido ou músicas de minha autoria, passo a atuar como agente de propostas musicais que estimulam o pensamento crítico e criativo enquanto se alinham ao currículo escolar. Acredito que muitos professores de música são capazes de compor ou de propor que estudantes também componham, pois a criação musical não é exclusividade de músicos com obras difundidas pela mídia tradicional ou digital: é uma possibilidade acessível e formativa que deve ser estimulada, especialmente quando se pretende abordar técnicas e assuntos variados em diferentes níveis de aprendizagem. Composições e arranjos criados com intencionalidade pedagógica tornam-se ferramentas eficazes para adaptar o ensino da música a diferentes contextos, habilidades e objetivos.

Neste trabalho apresento três composições musicais que criei especialmente para o livro de atividades pedagógicas do GEAPEM. Além delas, trouxe um exemplo com a intenção de contribuir diretamente para o desenvolvimento de diferentes habilidades em fases e contextos diversos de aprendizagem. No mais, as músicas

aqui destacadas são sugestões de arranjos abertos e estão livres para adaptações.

1) *Lá Faz Sol*

Um solfejo simples e divertido que se aproveita dos nomes das notas para formar palavras e versos que fazem sentido poético. Inspirada em outras obras semelhantes, como a versão de Chico Buarque para o espetáculo teatral *Os Saltimbancos*, encenado em 1977, a composição pode ser utilizada para reforçar a representação das alturas pelos nomes das notas musicais ou as posições na flauta doce. A melodia é bastante simples, principalmente no ritmo formado por semínimas, mínimas (incluindo suas pausas) e semibreves.

Esta atividade pretende promover a iniciação da flauta doce, o estudo dos nomes das notas e da escrita musical, contagem de tempos, marcação de compassos e a prática de uma dança brasileira: a Ciranda.

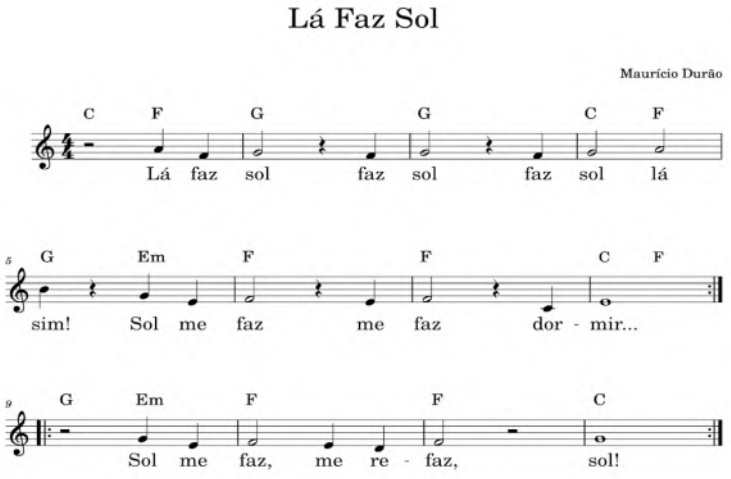
A Ciranda é uma dança coletiva bastante agregadora e divertida e, em sua forma mais simples, pode ser uma ferramenta que traz para o corpo a compreensão de elementos estruturantes da música de maneira lúdica e ativa.

São muitas as possibilidades de intervenções e arranjos que listo a seguir, sem a obrigatoriedade de realização na ordem apresentada:

- Cantar enquanto o professor toca um acompanhamento no violão ou no teclado, repetindo até que todos consigam cantar.

- Ensinar o ritmo da Ciranda nos instrumentos de percussão disponíveis e/ou com palmas e batidas nas mesas.
- Ler os nomes das notas sem escrevê-los e construir a letra da música.
- Pedir a um grupo que esteja em suas primeiras experiências com flauta doce para tocar apenas as mínimas e as primeiras notas de cada compasso.
- Pedir para que um grupo mais experiente toque as notas Fá e Sol na oitava aguda como um *eco* (tempos 2 e 3) nos 2º e 3º compassos e depois toque Mi e Fá da mesma forma nos 6º e 7º compassos.

As cifras para acompanhamento são apenas sugestões, podendo ser substituídas por outras que sejam da preferência do professor ou que estejam dentro das possibilidades de estudantes que tenham alguma experiência no violão ou em outro instrumento harmônico.



Fonte: acervo do autor.

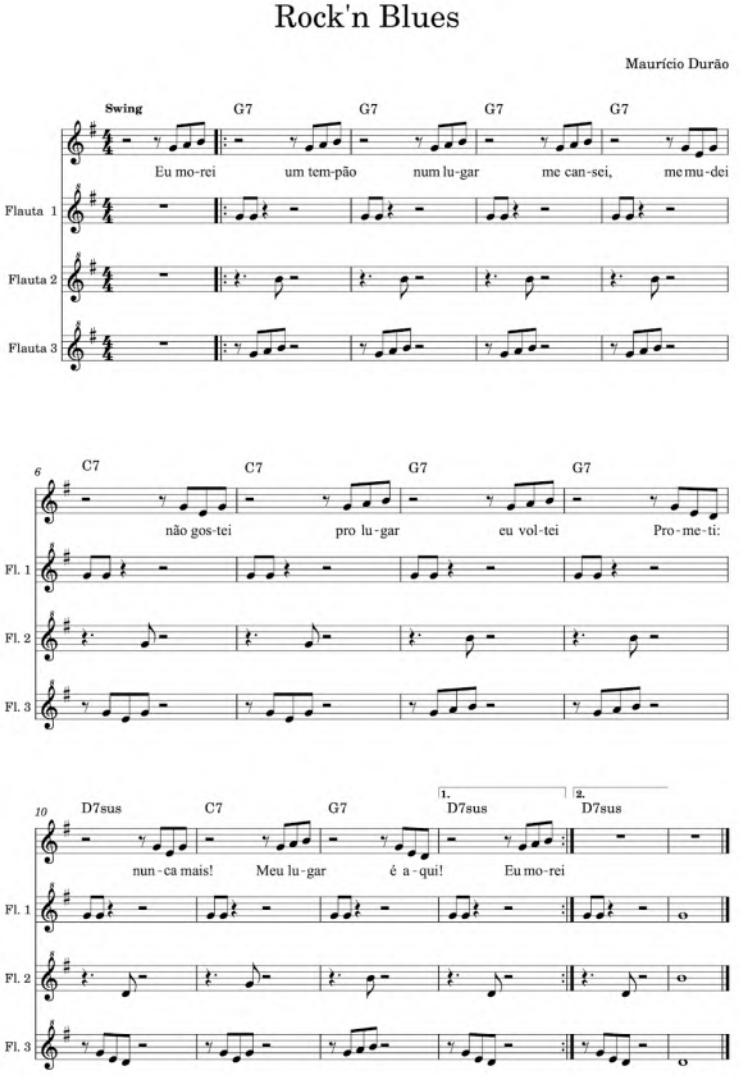
2) *Rock'n Blues*

A música demonstra e reforça a estrutura de 12 compassos do *Blues* tradicional por meio de pequenos motivos melódicos identificados com cada grau da harmonia (I, IV e V). Outra característica da composição é permitir imitações que podem evoluir para uma atividade de improvisação.

Os motivos apresentam apenas 3 notas, podendo gerar improvisos com uma nota, com o desenho em imitação ou invertido. O professor poderá sentir como os estudantes irão avançar para as variadas possibilidades, sempre pensando na diversão proporcionada pela invenção que vai surgindo.

Essas características possibilitam o reforço da técnica instrumental de estudantes iniciantes, seja na flauta doce ou em qualquer outro instrumento melódico. A leitura da pauta se apresenta como uma forma de identificar os motivos melódicos e associá-los a cada momento da sequência harmônica. A letra criada também é sugestiva para anunciar as trocas dos motivos e acordes, no caso da realização da atividade com instrumentos harmônicos.

A exploração dos diferentes gêneros relacionados com o *Blues* e com o *Rock* pode, ainda, gerar reflexões sobre a contribuição desses ritmos para a música ocidental atual. A opção pela indicação de *swing* – que indica que cada grupo de duas colcheias tenha a segunda atrasada, soando como quiálteras – faz parte dessas reflexões, mantendo o estudo conectado aos aspectos musicais do *Blues*, porém pode ser retirada, caso o professor deseje.



Fonte: acervo do autor.

3) *Lundu da Liberdade*

Os assuntos referentes à formação da identidade da música brasileira, tanto os aspectos sociais quanto os musicais, propriamente ditos, são de suma importância à formação dos estudantes. A criação do *Lundu da Liberdade* busca atender demandas surgidas na abordagem do tema em turmas do 8º ano do Colégio Pedro II que, além do contexto histórico do século XIX, levavam à apreciação dos ritmos característicos dos batuques africanos e seus descendentes no Brasil.

A música que criei reforça a prática de divisão rítmica, partindo da mínima, passando pela semínima na pulsação, dividindo em colcheias e chegando às semicolcheias, então desdobradas em grupos de semicolcheias e colcheias para formar um ritmo característico do Lundu. São quatro frases musicais, contendo versos com texto referente ao ambiente abolicionista presente na segunda metade do século XIX, que podem ser desenvolvidas de forma linear, em cânone ou com outra divisão de vozes que for conveniente.

Também há a possibilidade de se dispensar os elementos melódicos para que se evidencie o ritmo, com uma banda de instrumentos de percussão ou mesmo palmas e demais possibilidades percussivas. A letra pode reforçar os padrões rítmicos, facilitando a compreensão e a execução.

A melodia pode ser cantada ou tocada na flauta doce, apresentando ainda notas alteradas (Sib e Dó#). A tonalidade de Dó Maior pode

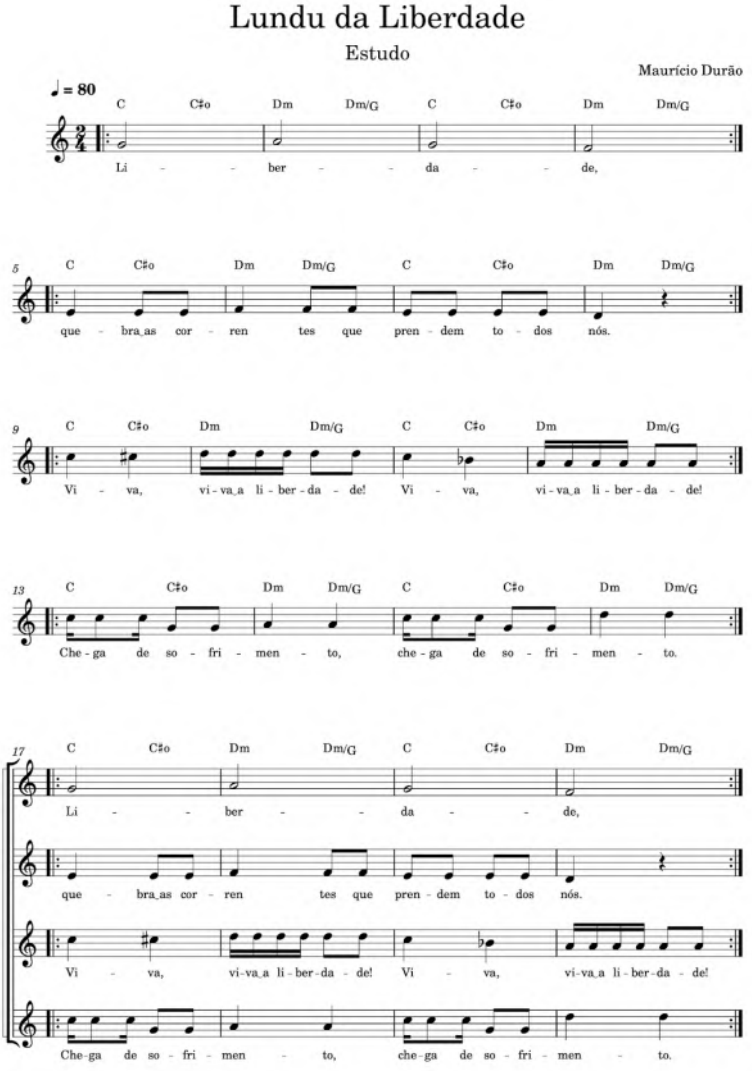
ser transposta para outras mais convenientes, dependendo das necessidades que surjam durante a ação pedagógica.

A composição, essencialmente vocal e percussiva, se apresentada em forma de cânone, é desafiadora para o ambiente escolar e até para grupos corais, que podem, também, ser espaços de educação musical, ainda que, por vezes, involuntários.

Outra possibilidade é a prática de cifras e de acordes para os estudantes de instrumentos harmônicos, como teclado e violão, afirmando a possibilidade de participações em vários níveis de domínio musical dos participantes. A sequência, com apenas quatro acordes que se repetem durante toda a música, é uma oportunidade para o desenvolvimento de técnicas relacionadas aos instrumentos e de conhecimentos sobre cifras e formação de acordes.

A primeira partitura, *Lundu da Liberdade - Estudo*, apresenta cada frase com *ritornello*, sugerindo estudo em forma de repetição – o professor canta ou toca e os estudantes repetem – para depois apresentar as quatro frases sobrepostas para que sejam cantadas, simultaneamente, por quatro grupos de estudantes, experimentando, assim, a harmonia entre as partes, em textura polifônica.

O segundo exemplo, *Lundu da Liberdade - Canon*, é a opção de execução em forma de cânone, em que todos os grupos cantam ou tocam, em uníssono, as frases em sequência e, depois, se dividem em quatro grupos, entrando um por vez, sempre partindo da primeira frase, conforme demonstrado na partitura mais à frente.

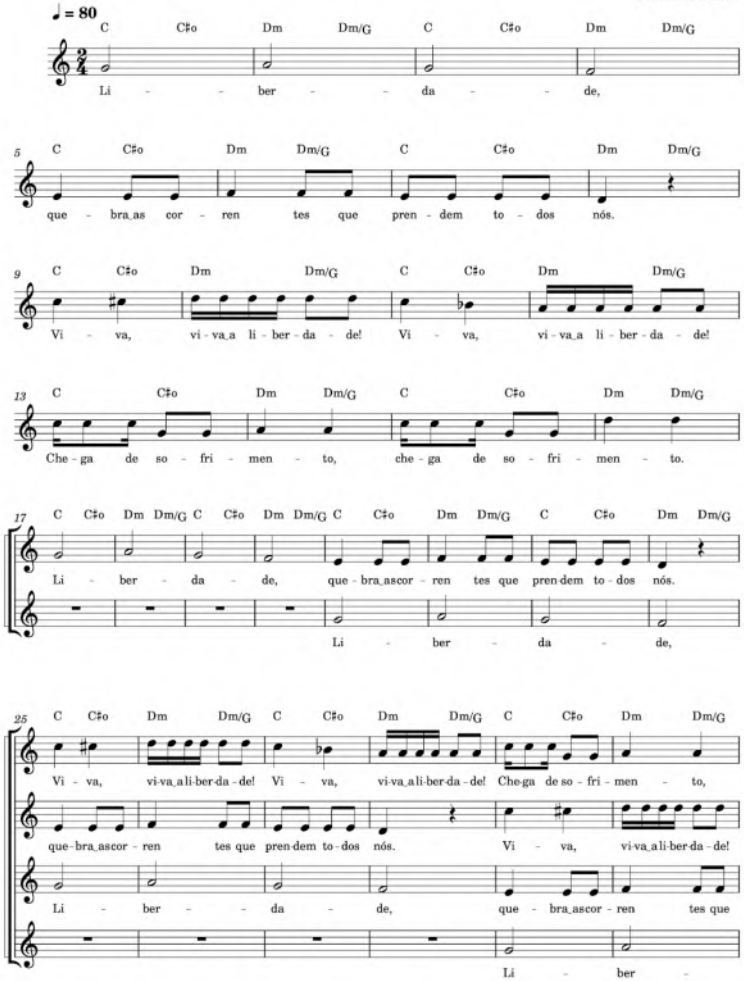


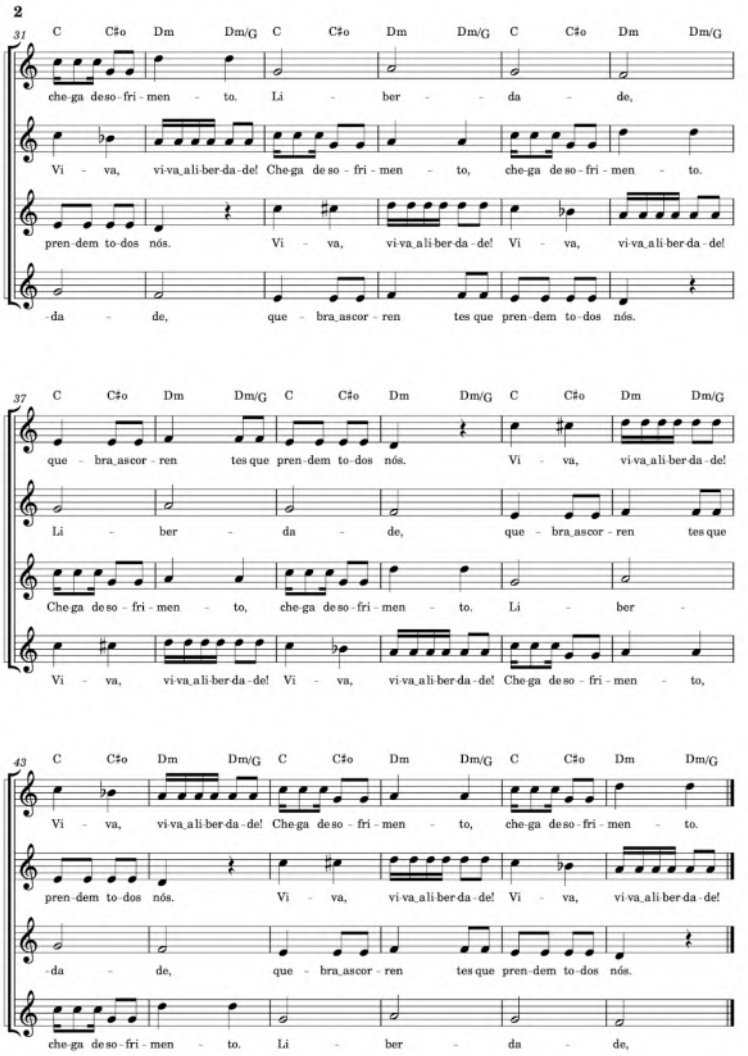
Fonte: acervo do autor.

Lundu da Liberdade

Canon

Maurício Durão





Fonte: acervo do autor.

Minha experiência com o canto coral e com a direção de grupos vocais amadores me mostrou o quanto é difícil, para iniciantes, realizar o canto harmonizado. Muito cedo, descobri

que o cânone, mesmo apresentando uma única melodia para todos, também não era solução fácil. Após compor alguns arranjos com harmonizações simplificadas de músicas populares, encontrei na polifonia um meio mais eficaz de dividir um grupo em vozes distintas: uma parte canta a melodia conhecida e outra uma linha melódica composta cuidadosamente para que possa soar, mais do que como acompanhamento, como uma melodia que faça sentido musical independente.

Depois de conquistadas concentração e habilidade, exigidas para o canto harmonizado, pude compor arranjos muito mais elaborados e ricos em detalhes. Cada grupo amador que se iniciava comigo já experimentava a prática de cantar arranjos direcionados para essa fase da descoberta das possibilidades do canto em grupo. Em determinado momento, decidi compor uma música especialmente para os primeiros ensaios: *Seguindo a Maré*.

Uma canção com três frases de oito compassos cada, com ritmos distintos e extensões ligeiramente diferentes, que poderiam ser cantadas sobrepostas umas às outras, conforme os cânones. Ensinei a primeira frase para todos e, como esperado, alguns participantes apresentaram alguma limitação vocal que os deixou desconfortáveis. Assim, introduzi a segunda frase, já composta com a intenção de incluir esse grupo e pedi que os dois grupos cantassem suas melodias

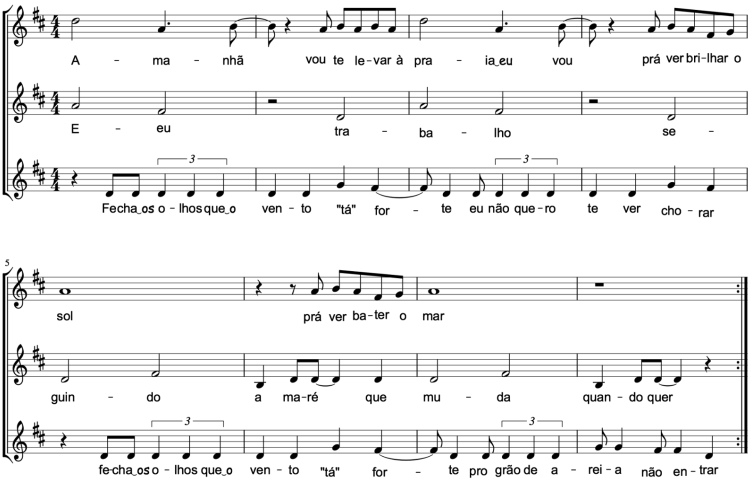
distintas ao mesmo tempo, oferecendo um acompanhamento de violão como apoio. A terceira frase veio assim que as duas anteriores foram absorvidas, abrindo um novo grupo para cantá-la. Depois que cada grupo se apropriou da sua melodia, estava completa uma experiência a três vozes em apenas um único ensaio, fato que os estimulou bastante.

Desta feita, *Seguindo a Maré* rompeu o ambiente de ensaio e se transformou em repertório de muitas apresentações, sendo requisitada por outros regentes de coro que, para minha alegria, a espalham pelo mundo. Essa composição possui dezenas de gravações realizadas por grupos de diversas partes do Brasil e de outros países – tanto grupos adultos quanto grupos infantis –, além de videoaulas e de publicação em um produto educacional de mestrado da cantora e professora Maíra Martins. A música tem sido apresentada, inclusive, como cânone, forma que eu mesmo nunca utilizei.

O que se apresentou nesta atividade foram composições didáticas, que se tornaram relevantes para as conquistas de aprendentes de música, e também como estímulo para que todos nós, professores, sejamos também criadores de nossos repertórios.

Seguindo a Maré

Maurício Durão



Fonte: acervo do autor.

Concluo, na esperança de ter inspirado alguém a compor para seus estudantes, lembrando que, quando sou músico em sala de aula ou dirigindo grupos em ensaios, sinto-me mais coerente com os impulsos que me levaram a seguir a música como forma de viver.

JOGO DAS PINTURAS MUSICAIS

Bruno Stepheson

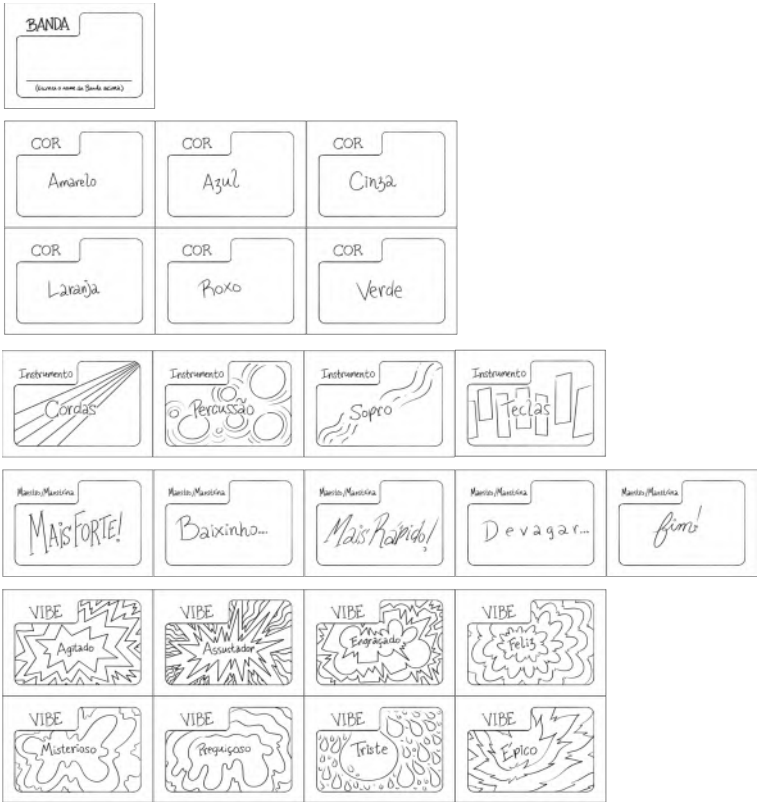
Segmento: ensino fundamental e ensino médio

O *Jogo das Pinturas Musicais* consiste em um modelo lúdico para estimular a composição musical. Como base, utiliza um baralho mediado pelo(a) professor(a) e pode ser realizado em um ou dois encontros. Sua natureza modular permite que possa ser adaptado para diferentes faixas etárias, segmentos, graus de instrução musical formal e número de participantes. Ao final, serão sugeridos alguns exemplos de variações para usos além da educação básica.

O modelo do jogo para imprimir está disponível para *download* gratuito[1], mas sua estrutura simples pode ser replicada artesanalmente com materiais acessíveis. Portanto, a falta de acesso a equipamentos de impressão não deve ser um impeditivo. Nesse caso, use as ilustrações a seguir como referência para a reprodução.

[1] Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1IEEkdEdmZRw-rQpCihCQbySI-CRbqeui?usp=sharing

Ilustração: Cartas do jogo



Fonte: Bruno Stepheson.

Elementos necessários para a atividade

1 - Estudantes, divididos em grupos (bandas)

Não há um número mínimo ou máximo de participantes por banda. Grupos menores são mais fáceis de administrar, mas a presença de muitos grupos pode tornar a administração do tempo

mais difícil. Uma das pessoas do grupo será o(a) Maestro/Maestrina.

2 - Professor(a)

Profissional que irá facilitar o processo criativo, organizar as apresentações e mediar o bate-papo sobre a experiência ao final da atividade.

3 - Baralho de Pinturas Musicais

Conjunto de cartas de diferentes categorias que irão guiar as composições. O caráter lúdico, aliado a estímulos visuais e elementos-surpresa, funciona como uma faísca inicial para o processo criativo, permitindo que os estudantes estabeleçam conexões com suas próprias experiências e repertório cultural na elaboração das composições.

Categorias de cartas

1) **Banda:** carta para que cada grupo escreva o nome de sua banda.

2) **Vibe:** caráter expressivo da música que irá guiar a composição.

    a) Agitado
    b) Assustador
    c) Engraçado
    d) Épico
    e) Feliz
    f) Misterioso

g) Preguiçoso
h) Triste

3) **Cor:** elemento abstrato, aberto à interpretação pessoal através da discussão entre as pessoas do grupo.

a) Amarelo
b) Azul
c) Cinza
d) Laranja
e) Roxo
f) Verde

4) **Instrumentos:** categoria de instrumento que irá liderar a composição. Os estudantes podem utilizar os instrumentos que quiserem na banda. Se não tiver instrumentos de uma ou mais dessas categorias disponíveis, basta retirar as cartas antes da atividade. Por último, a ênfase do jogo não está na virtuosidade, mas na criatividade. A ideia é estimular os participantes a buscarem sons e ritmos interessantes com qualquer coisa que tenham ao seu alcance.

a) Sopro
b) Cordas
c) Percussão
d) Teclas

5) **Maestro/Maestrina:** modificadores utilizados pelo(a) condutor(a) para guiar a banda.

a) Mais Forte! (aumentar volume da *performance*)

b) Baixinho... (diminuir volume da *performance*)
c) Mais Rápido! (aumentar andamento da *performance*)
d) Devagar... (diminuir andamento da *performance*)
e) Fim! (indica que a banda deve concluir a *performance*)

Como jogar

1 - Sorteio das cartas e batismo da banda (10min)

Cada banda retira uma carta da pilha de Vibes, uma da pilha de Cor e uma da pilha de Instrumento. Após decidirem quem será o(a) Maestro/Maestrina, essa pessoa recebe suas cartas de condução. Juntos, decidem qual será o nome da banda e recebem uma carta para registrarem a decisão.

2 - Tempestade de ideias e ensaio (20min)

As bandas discutem sobre a combinação recebida, enquanto o(a) professor(a) passa pela sala de aula ajudando e tirando dúvidas. É importante reforçar a natureza improvisatória do exercício. Não é esperado dos estudantes que escrevam partituras ou componham melodias e harmonias complexas, mas que, a partir de combinados simples, consigam brincar e experimentar, utilizando as cartas como ponto de partida.

3 - Apresentações (20min)

Após um breve momento de preparação, o(a) professor(a) começa a trazer as bandas, uma a uma, para se apresentarem. Novamente, vale relembrar o foco na brincadeira e na experimentação. Mantenha as

apresentações curtas, por volta dos dois minutos. Dessa forma, minimiza-se o risco de deixar alguma banda de fora dessa etapa.

4 - Bate-papo final (10min)

Pequena troca de ideias sobre o exercício.

- Do que gostaram e não gostaram?
- Qual(quais) parte(s) do processo foi(foram) mais desafiadora(s)? A concepção das ideias? O ensaio? A apresentação?
- Quais aprendizados e reflexões levarão da brincadeira?

A visão do(a) professor(a) é de grande valia nessa etapa. Seja ajudando os estudantes a formularem e conectarem suas opiniões, instigando novas reflexões ou, acima de tudo, motivando-os a enxergar a criatividade como algo que podem exercer de diversas formas em suas vidas.

Algumas considerações e sugestões

Adaptações

Não tenha medo de adaptar o jogo para as necessidades de cada turma. Se determinadas cartas não fazem sentido para o contexto, retire-as do baralho. Se a escolha das cartas fizer mais sentido que o sorteio, faça dessa maneira. Talvez, com o tempo, você queira complementar o baralho com novas cartas! Por que não?

O mais importante é manter o clima leve e receptivo a experimentações.

Número de encontros

É possível realizar a atividade em um ou dois encontros. As (meras) estimativas de tempo apresentadas acima são para a aplicação em uma sessão de uma hora. A vantagem de realizar a brincadeira toda de uma vez é garantir uma maior espontaneidade e foco no aspecto lúdico. O principal desafio para o(a) professor(a) é o gerenciamento do tempo, e é possível mitigar essa questão realizando as etapas 1 (Sorteio das cartas e batismo da banda) e 2 (Tempestade de ideias e ensaio) em um dia, e as etapas 3 (Apresentações) e 4 (Bate-papo final) em outro. Nessa modalidade, os estudantes têm, pelo menos, uma semana para criar e ensaiar as *performances* com suas bandas. Por um lado, é uma oportunidade para que desenvolvam suas ideias com mais calma. Por outro, perde-se um pouco da leveza e energia da aplicação em um dia. O maior tempo de preparo também pode fazer com que os estudantes sintam um pouco de pressão para tocarem *certo*, e a atuação do(a) professor(a) é fundamental para reiterar o propósito da brincadeira.

Pilha de cartas adicional: gênero musical

Conjunto de cartas para turmas mais avançadas, que estejam estudando ou já tenham familiaridade com diferentes gêneros musicais. Com essa variável, as composições tendem a estruturas mais formais, já que os elementos característicos de cada gênero colocam alguns limites na experimentação. Uma forma de tornar a inclusão desse baralho mais interessante é dar dois (ou mais) gêneros a cada grupo, para que os misturem como quiserem durante a *performance*.

Jogo coletivo... e individual!

O *Jogo das Pinturas Musicais* também pode ser utilizado como ferramenta de estímulo criativo individual, por profissionais e estudantes. Use as cartas para testar novas combinações de elementos musicais, tirando-as ao acaso para se desafiar ou usando-as como blocos de composição visual para inspirar novas ideias!

Compartilhar para inspirar

Ao final da atividade, por que não distribuir baralhos para os estudantes ou indicar onde podem baixar os arquivos para imprimir? Assim, podem dar sequência ao que aprenderam e continuar exercitando a criatividade.

Atividade multidisciplinar - Artes Visuais (Extra)

O *Jogo das Pinturas Musicais* funciona por meio do estímulo à realização de conexões criativas entre elementos visuais, sentimentais e musicais. As composições, por si só, já são um resultado interessante da experiência, mas é possível levar a brincadeira um passo adiante: gravando as apresentações, os estudantes podem realizar pinturas e ilustrações que traduzam visualmente as composições de suas bandas. Quais elementos os sons evocam? Explorar formas, cores, linhas, texturas e composições (dessa vez visuais) expandem o vocabulário criativo dos estudantes. Para tal, é recomendada a participação de educadores das Artes Visuais, para mediar e contextualizar esse novo processo. Quem sabe as artes não se tornam capas dos novos *singles* criados?

JOGO DAS QUESTÕES MUSICAIS

Ricardo Goldfeld Szpilman[2]

Segmento: ensino fundamental – anos finais – e ensino médio

Ferramenta lúdica para trabalhar teoria e prática, por meio de um jogo/aula/programa de auditório, onde a turma é plateia e jogador. Há, no texto, um diálogo com a obra *Homo Ludens,* de John Huizinga. Lidamos com interação, atenção, disposição, ética, agitação e ânimo ao utilizarmos o conhecimento de História da MPB: Bossa Nova, Festivais da Canção, Canção de Protesto, Tropicalismo e Jovem Guarda. O modelo deste jogo pode e deve ser adaptado a outros conteúdos, faixas etárias e disciplinas.

Introdução

Este modelo de jogo/aula foi cunhado, especificamente, para conteúdos de História da Música Popular Brasileira que abarcam, basicamente, os anos de 1950, 1960 e início dos 1970, mas pode e deve ser adaptado para outros conteúdos, faixas etárias e/ou disciplinas. O objetivo principal é possibilitar a utilização dos conteúdos de modo divertido. Porém não será possível realizar o

[2] Agradeço à amiga Prof.ª Dr.ª Inês de Almeida Rocha, parceira de editoração da *Interlúdio, revista* do Departamento de Educação Musical do Colégio Pedro II, e ao colega de *campus* Prof. Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima, pelas revisões e sugestões que muito valorizaram este texto. Temos aqui uma versão reduzida e mais objetivamente preparada para o livro do GEAPEM. Agradeço também ao GEAPEM e, em especial, aos organizadores do livro.

jogo sem uma prática musical regular: aulas de violão e de bateria, batucadas, canto, jogos rítmicos, trabalhos de criação e/ou *performance* em grupo, por exemplo. A prática dá sentido à parte mais teórica. Fiz uso do jogo desde que ingressei como professor de Educação Musical no Colégio Pedro II, em 2005. Ele se desenvolveu um pouco, além da adequação natural a cada ano e/ou turma, mas manteve-se basicamente o mesmo.

O jogo possibilita uma dose extra de ânimo para a teoria e a prática trabalhadas em sala, começando pela prática e seguindo com vídeos, textos, relatos de experiências com os[3] estudantes/familiares e discussões/reflexões, tanto anteriores quanto posteriores ao jogo. Huizinga (2000) desenvolve a ideia de que é através do jogar, em sentido amplo, que as civilizações se desenvolveram.

> O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (Huizinga, 2000, p. 5).

Este formato de jogo traz a cultura popular brasileira para o centro das atenções. Hoje, temos uma geração totalmente ligada à *internet*, cultura virtual, aos *games* e à cultura musical *Pop*, principalmente estrangeira. Nada disso é ruim por si só, apenas não deve ser exclusivo. São importantes ferramentas de comunicação/expressão e devem ter seu papel[4].

[3] Levando-se em conta qualquer gênero e mesmo o neutro, com todo o respeito, optamos por manter o masculino em sentido amplo, como prevê a língua portuguesa.
[4] Ver o trabalho realizado pelo Prof. Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima com estudantes e professores no Colégio Pedro II no *Núcleo de*

Jogo das Questões Musicais

A proposta a seguir poderá ser realizada com turmas de 15 a 35 estudantes. É aconselhável que se tenha um juiz, normalmente o professor, caracterizado como *apresentador de TV*, e um ou dois microfones, caso sejam muitos a jogar. A pontuação funciona assim:

- Resposta ou tarefa certa: 20 pontos;
- Passou para o Grupo: 10 pontos;
- Passou para o outro Grupo: 5 pontos, sem perder a vez.

O jogo consiste em uma dinâmica de programa de auditório. A base para se jogar é uma lista de questões, perguntas e tarefas, numeradas de 1 a 36. Cada número é utilizado uma única vez. São elas:

1) Cante um trecho musical de uma canção da Bossa Nova.
2) Comente sobre a revolução musical causada em 1958 por *Chega de Saudade*.
3) Cite duas Canções de Protesto.
4) Descreva em poucas palavras o que foi o Movimento Tropicalista.
5) Quando (época) foi o primeiro Festival da Canção? Fale um pouquinho sobre...
6) Diga o nome de duas personalidades pertencentes ao Tropicalismo.
7) Diga o nome de quatro personalidades da Bossa Nova.
8) Diga o nome de dois compositores da Canção de Protesto.
9) Cante um trecho musical de uma Canção de Protesto.

Games, Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME): www.nugame.org.

10) Toque 2 acordes ao violão ou no teclado.
11) Cante um trecho musical de uma canção Tropicalista.
12) Por que a Bossa Nova, enquanto movimento, se divide a partir de 1964?
13) O que os movimentos: Tropicalista, Jovem Guarda, Bossa Nova e Canção de Protesto têm em comum na Música Popular Brasileira, ou seja, onde eles se encontram?
14) Descreva, em poucas palavras, o que foi o Movimento da Jovem Guarda.
15) Cite 2 Canções dos Festivais da Canção.
16) Descreva em poucas palavras o que foram os Festivais da Canção.
17) Cite 3 nomes importantes relacionados aos Festivais da Canção.
18) Cante um trecho musical de uma canção da Jovem Guarda.
19) O que aconteceu no ano de 1964 que mudou a história do nosso país?
20) Qual o nome do *Presidente Bossa Nova*, que governou o Brasil de 1956 até 1961?
21) O que é uma Canção de Protesto e por que, geralmente, sua letra tinha duplo sentido?
22) A Semana de Arte Moderna de 1922 foi marcante na história da arte brasileira. Qual o movimento presente nos Festivais da Canção que foi, particularmente, influenciado por ela?
23) A que movimento se ligavam João Gilberto, Vinícius de Moraes e Tom Jobim?

24) Cite duas canções de Chico Buarque (de preferência dos anos de 1960 e 1970).
25) O que foi a Censura nos anos de 1960 e 1970 no Brasil?
26) Cite duas canções, que sejam parcerias entre Tom Jobim e Vinícius de Moraes.
27) Cite a canção de Vinícius de Moraes e Edu Lobo, interpretada por Elis Regina, que venceu em 1965 o primeiro Festival da Canção.
28) Quem criou a batida de violão característica do movimento da Bossa Nova, sendo considerado o *pai* deste movimento?
29) Bossa Nova é um tipo de Samba? Se sim ou se não, por quê?
30) O que acontece ao Samba de raiz quando a Bossa Nova estoura nas rádios do Brasil e do Mundo? Fale um pouquinho do contexto do Brasil.
31) Cite duas canções de Geraldo Vandré.
32) O que os Tropicalistas e a Jovem Guarda tinham em comum, musicalmente?
33) Qual a diferença entre a harmonia da Bossa Nova e as anteriores da MPB?
34) Cite duas canções Tropicalistas.
35) Mostre um batuque de samba no instrumento de percussão que desejar.
36) Descreva, em poucas palavras, o que foi a Canção de Protesto.

Divide-se a turma em dois ou três grupos. Cada grupo, a cada rodada, é representado por um estudante que escolhe um número

dentre os listados. Não há, a princípio, consulta aos textos ou *internet* durante o jogo. Mas pode ser uma estratégia interessante. A escolha desse estudante/participante que pede o número da questão, representando o grupo na primeira etapa, pode ser a partir da decisão de cada grupo e/ou em alguma ordem combinada pelo professor/juiz como, por exemplo, por fila de carteiras ou cadeiras ou por ordem da roda.

Se o estudante responder ou realizar a tarefa de modo certo, o seu grupo – digamos o grupo **A** – ganha 20 pontos. Caso responda/realize errado ou não saiba, a questão passa para o seu grupo. Tendo já combinado regras para se expressarem em sua resolução da questão enquanto grupo, nesse momento, qualquer membro pode dar a resposta ou realizar a tarefa, representando o grupo. Caso isso se dê, o grupo **A** ganha 10 pontos. Caso o grupo **A** não consiga, o grupo **B** – o outro grupo, pressupondo dois grupos – tem a possibilidade de responder/realizar, valendo 5 pontos, sem perder a vez, é claro. Este participante que pede a pergunta/tarefa não pode ser repetido antes que todos do grupo ocupem a função. A premissa – combinada antes – é que todos irão ao menos uma vez. São 36 questões, para cerca de 30 estudantes por turma, nesse modelo ora apresentado. Mas o número de questões não é fixo, varia de acordo com as circunstâncias: se a turma é maior ou menor, se a quantidade planejada de questões esgota o assunto...

Pode-se jogar de modo mais rigoroso, quando qualquer erro dá sequência ao jogo ou flexibilizar certos momentos. Por exemplo, quando o participante responde errado, é possível dar uma segunda chance, ao invés da questão ser passada diretamente ao grupo. Mas tudo precisa ficar bem combinado. Os participantes devem respeitar

as decisões do juiz[5]. Há questões que não podem, simplesmente, ser passadas de um grupo a outro pois tratam-se, por exemplo, de quatro nomes e o grupo inicial já falou dois nomes certos, mas não conseguiu dizer todos. Neste caso, ou se anula o ponto sem passar para o outro grupo, ou pode-se passar a pergunta para o outro grupo – caso este saiba os que faltam – e ambos os grupos ganham 5 pontos (10 pontos da segunda etapa divididos por dois). Não há problema de passar do aluno que pediu o número para o seu próprio grupo. Mas, assim fazendo, ou o grupo ganha 10 pontos ou 15, caso entendamos que 10 devem ser do grupo e 5 – metade de 10 – devem ser do estudante que pediu a questão e começou a responder. Tudo precisa ser combinado, de preferência, com os grupos ou decidido pelo juiz/professor/apresentador.

Analisando o Jogo

Os critérios acima mencionados – as *regras básicas*, podemos dizer – devem ser bem definidos, mas, na prática, deverão ser flexibilizados em função das características de cada número a ser pedido. É importante deixar claro, para quem lê este texto, que tudo o que está listado entre as 36 questões foi trabalhado – em maior ou menor grau de aprofundamento – em sala de aula, na teoria e na prática. Daí as respostas ou tarefas serem aceitas de acordo com esse aprofundamento que ocorreu em sala de aula.

Dos 36 itens da lista, existem padrões comuns como *Cante um trecho musical de uma canção Bossa Nova* ou *Diga o nome de quatro personalidades da Bossa Nova*, por exemplo, que serão presentes em

[5] O *senso comum* da turma deve sempre ser valorizado, mas, muitas vezes, há momentos em que o professor precisa assumir a condução e organizar as coisas, dar sequência ao jogo.

cada um dos cinco assuntos/conteúdos/temas: Bossa Nova, Festivais da Canção, Canção de Protesto, Tropicalismo e Jovem Guarda, podendo variar o número de nomes. Para Canção de Protesto, por exemplo, sugiro dois, que normalmente são: Geraldo Vandré e Chico Buarque. Ademais, para a Bossa Nova, há muito mais nomes conhecidos. Estes padrões e os assuntos devem estar dispostos, aleatoriamente, na lista das 36 questões e, propositalmente, nunca devem estar completamente agrupados. Com isso, busca-se impedir que, ao pedir o número, já se esteja buscando um determinado padrão de questão (cantar, comentar, dizer os nomes...) ou algum dos assuntos/conteúdos/temas específicos.

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (Huizinga, 2000, p. 33).

Dificilmente, alguma turma vai recusar o jogo, mas dar a opção de jogar é uma boa atitude. A proposta colocada não é a de decorar as informações, muito embora possa acontecer naturalmente, em consequência das aulas e da atividade. A proposta é a de se aventurar num jogo!

A lista, vista anteriormente, é utilizada durante o jogo, para ler as questões e ir marcando os números que vão sendo escolhidos. Quando não der tempo de realizar o jogo em um encontro, pode-se fazer marcas diferentes na lista (canetas de cores diferentes e/ou círculo, triângulo etc.) para cada turma. E anotar no verso, por exemplo, a pontuação para a continuação.

Precisa haver um tempo máximo para as questões serem realizadas, para que o jogo não se torne cansativo. Pode-se *contar* mais com o *bom senso* do que com o relógio. Mas este pode ser necessário!

Utilizamos, no jogo, uma dinâmica interna bem presente na elaboração das provas. Cada questão, das 36, possui informações que podem auxiliar, ou mesmo resolver, outras questões. Quando se realiza, por exemplo, a questão *3 - Cite duas Canções de Protesto*, estamos dando informações que podem ajudar à questão *8 - Diga o nome de dois compositores da Canção de Protesto* e dando a dica para a questão *9 - Cante um trecho musical de uma Canção de Protesto*. As três estão interligadas, seja qual for a primeira a ser escolhida. A repetição, neste caso, é muito boa para a fixação e tende a ampliar a potencialidade do jogador na sequência do jogo, favorecendo uma atenção especial. Assim, se deve *ficar/estar ligado* em tudo.

Problemas que podem surgir, geralmente, vêm da agitação excessiva da turma, do papel do professor como juiz e de questões éticas. Como já mencionado, quando um grupo não conseguir realizar por inteiro uma questão como, por exemplo, a *15 - Cite 3 canções de Festivais da Canção*, mas cita duas certas, não se pode, simplesmente, passar a vez ao outro grupo, valendo 5 pontos para este completar uma que falta. Então, quando isto ocorre, pode-se anular a questão ou, caso o outro grupo responda certo à canção que falta, dar 5 pontos para cada grupo (exemplo proposital com número ímpar, pois, com par fica mais fácil). O ideal é já explicar, no início, este critério, caso adotado. Outro motivo para polêmica é avaliar como certo ou errado, completo ou incompleto o discurso ou prática de um estudante ou grupo diante de um item do jogo. Devemos ter firmeza e arbitrar (proporcionalmente ao trabalho

desenvolvido em sala), pois os adolescentes podem entrar em *estado de revolta*.

A agitação da turma é natural e até tende a empolgar, mas deve permitir que o jogo possa fluir. Nada mais chato do que um jogo que fica parando constantemente. Essa agitação se dá pelo próprio jogo, pela competição, pela torcida dos estudantes, mas também por qualquer *polêmica* quanto a uma decisão do juiz/prof./apresentador. Algumas vezes, essas *polêmicas* se dão por mal entendidos, mas também por questões de conduta ética ou por *brincadeira* mesmo de alguns que descumprem as regras, *roubam*, seja dando a resposta/*soprando* ao estudante que está realizando a questão que pediu e/ou consultando os textos (como costumamos dizer: *colando*). Bem resolvido ou não, pode virar tumulto e até, por contrapartida, o *roubo* do outro lado, de modo vingativo! Este clima é muito ruim e deve ser evitado ao máximo. Como? Intervindo e esclarecendo o que ocorreu, perguntando a alguns de cada grupo o que houve e olhando nos olhos dos envolvidos, percebendo o que, e de que modo, aconteceu.

Deve haver espaço para argumentações. Resolver esses embates pode se tornar *muito pedagógico*. Geralmente, pergunto diretamente ao estudante que está respondendo e normalmente aceito sua resposta como verdadeira. Assim, sem dar muita margem a revoltas significativas, se não houve *roubo*, ganha-se os pontos e se houve, se foi *roubado*, perde-se a oportunidade de responder. Neste último caso, o negócio é passar a pergunta e seguir em frente: perde-se a chance de ganhar pontos. O grupo, quando há alguma atitude desleal ou sem ética, geralmente, muda sua conduta, por consciência e porque *se deu mal por culpa dos que atrapalharam a*

brincadeira. Um senso ético pode ser desenvolvido diante de um estímulo lúdico.

> O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. O elemento de tensão, a que acabamos de nos referir, desempenha no jogo um papel especialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace, o jogador quer que alguma coisa "vá" ou "saia", pretende "ganhar" à custa de seu próprio esforço (Huizinga, 2000, p. 13).

Em meio a seu clima intenso e até catártico, o jogo pode desenvolver muito o espírito de camaradagem e nortear éticas internas do grupo. De alguma forma, estudantes que são muito calados e alguns que são chamados de *nerds*, os *CDFs*, têm a possibilidade de se inserir um pouco mais através do jogo e, às vezes, até viram heróis. Como mencionado, o estudante que pede a questão em primeira instância, valendo 20 pontos, não pode ser repetido antes que todos no grupo venham a ocupar esta função uma vez. A premissa, combinada para o aceite do jogo, é a de que todos irão ao menos uma vez. Isso distribui a responsabilidade. *Todo mundo vai*, deve-se dizer à turma e, particularmente, àqueles que pretendem *escapar*. É muito raro um estudante não cumprir esta função de pedir pergunta/tarefa, só libero o estudante quando sinto que realmente ficará exposto e que lhe será prejudicial.

> O jogo é "tenso", como se costuma dizer. [...] Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo (Huizinga, 2000, p. 13).

O clima instaurado deve ser de respeito mútuo geral, norteando as relações entre os grupos e de cada grupo, internamente. O juiz/prof./apresentador deve ser dinâmico. Quanto mais se divertir, mantendo o controle da situação, é claro, mais fluência haverá. É necessário que saiba bem a matéria, muito embora possa haver, eventualmente, uma dúvida. Neste caso, o bom senso deve prevalecer e também se pode pesquisar nos textos, *internet* ou anular e/ou confiar numa eventual resposta desconhecida pelo professor. Como nos diz Freire (1996), o professor não tem de saber *tudo*, o processo educacional é de pesquisa e de trocas, mas esta dúvida deve ser sanada na aula seguinte, caso não seja na própria.

A competição é saudável até certo ponto, enquanto brincadeira respeitosa, mas não deve dar margem a xingamentos e/ou preconceitos. O jogo é um espaço de relações socioculturais, onde uma ética muito importante pode ser desenvolvida. Há uma *indústria cultural* muito poderosa e *massificadora*, em nosso momento extremamente globalizado. Assim, um pouco mais envolvidos em sua própria cultura, esperamos que nossos estudantes exerçam cidadania, a mais plena possível. Interessante notar que o clima *programa de auditório* é um mecanismo da mídia, utilizado neste jogo, para fins didáticos. Cantando, argumentando, tocando e brincando, ajudamos a forjar uma identidade cultural e ética.

Em nossa sociedade contemporânea, a escola precisa achar novas formas de captar a atenção dos estudantes. Estes estão cada vez mais seduzidos por mundos virtuais (*internet*, em geral, e *games*, em particular). Estes mundos virtuais possuem um potencial incrível e podem ser utilizados, também, para fins pedagógicos.

> As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza (Huizinga, 2000, p. 7).

A tensão do jogo pode ser muito saudável quando dinamiza a vida. Aprender pode ser muito mais eficiente com prazer, que deve não só ser sentido, mas também cultivado. Não imaginamos implementar um processo de ensino/aprendizagem em sala de aula regular dedicado apenas aos jogos. Isto até tiraria o seu caráter de exceção, de algo diferente. Utilizar jogos e brincadeiras pode e deve fortalecer o caráter prazeroso a que a educação como um todo precisa, mais do que nunca, perseguir. Inclusive, em muitas línguas jogar/brincar/tocar/representar são utilizados com uma mesma palavra. Em inglês: *play*, em alemão: *spiel*, em francês: *jouer*... Dessa forma, a música é concebida em muitas línguas/culturas como uma forma de jogo. Uma brincadeira que se faz sozinho ou em grupo, de modo descontraído ou até sério, mas, fundamentalmente, significativo e realizador.

Esse estímulo necessário e cada vez mais difícil de se gerar em sala de aula pode acontecer mais, a partir da utilização de jogos e brincadeiras. Costumo comprar bombons para todos! Então, de certa forma, dou o *prêmio* a todos, mas esta é uma opção pessoal.

> Jogamos ou competimos "por" alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é antes de mais nada e principalmente a vitória, mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la – como por exemplo a celebração do triunfo por um grupo, com grande pompa, aplausos e ovações. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio. [...] A pura avareza não comercia nem joga; nunca arrisca. E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando (Huizinga, 2000, p. 58-59).

Jogando, o grupo se organiza o suficiente para ter mais eficácia, para produzir melhor e mostrar a capacidade que possui de dar conta não só das questões, como também do próprio gerenciamento do grupo. Para poder *entrar pra valer na brincadeira*. É um momento para se produzir mais autonomia, ética e senso de responsabilidade, mesmo que, e principalmente, por ser divertido. Pois "no verdadeiro jogo é preciso que o homem jogue como uma criança" (Huizinga, 2000, p. 221), se entregando completamente à atividade. Mas a *competitividade* deve ser atenuada pelo *espírito esportivo*. Divertir-se é fundamental.

Aqui neste texto, o mais importante é o *modelo de jogo* e não a lista das 36 questões, que pode e deve ser adaptada a outros níveis de exigência, grupos, conteúdos, faixas etárias e disciplinas. Podemos ter mais práticas ou conteúdos, de acordo com o intuito, os conteúdos e práticas trabalhados e o momento com as turmas.

Sair do cotidiano nos torna mais aptos a esse cotidiano, pois cumpre função parecida à da meditação, por exemplo. Às vezes, é necessário certo distanciamento para perceber de modo diferente as coisas corriqueiras, assim não nos alienamos, mas nos colocamos em

contato com essas coisas sob diferentes perspectivas. Tenho refletido sobre a necessidade de criar mais materiais para atividades como essa, que divido carinhosamente com meus pares neste texto e com meus queridos estudantes em sala de aula.

Referências

HUIZINGA, John. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro e Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

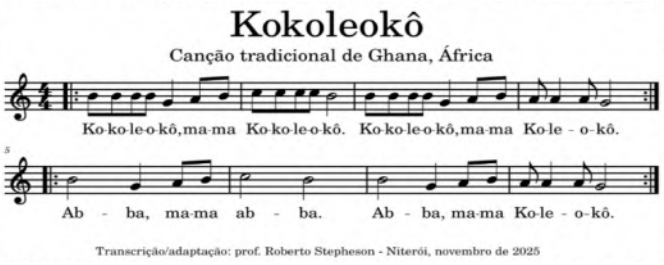
KOKOLEOKÔ

Thelma Taets

Público-alvo: educação infantil e terceira idade

Esta atividade busca apresentar a afetividade como condutor de um trabalho didático de Educação Musical, envolvendo crianças de três a cinco anos de idade, bem como paciência e respeito aos processos, olhar atento e escuta ativa às necessidades e empatia. Dessa forma, pode-se auxiliar a criança, que tem ainda mãe, pai, demais responsáveis e professores como referências, a desenvolver confiança e segurança em si mesma.

A aula de Educação Musical na educação infantil com crianças de 3 a 5 anos é sempre muito movimentada, cercada por alegria, diálogo e afetividade. A música, como ferramenta didática, pode proporcionar estímulo à realização e ao controle de movimentos específicos, contribuindo para a organização do pensamento, o que tende a favorecer a cooperação e a comunicação, enriquecendo o processo de construção do conhecimento.



Fonte: acervo da autora.

A proposta a seguir tem como objetivo vivenciar uma canção de origem africana que favorece a movimentação rítmica, a expressão corporal e a socialização. Em busca de ensinar e aprender um pouco da nossa ancestralidade, escolheu-se o *Kokoleokô*, um canto infantil tradicional de Gana, que significa *o galo canta*, expressão ganesa usada para dizer que está na hora de acordar. A letra é simples e repete a frase de uma criança que informa à mãe que o galo já cantou e, por isso, é preciso se levantar.

Destaca-se que a escolha do repertório foi baseada em ações que envolvem perceber e sentir, experimentar e criar. Com sua melodia fácil e ritmo marcado, a música favorece o canto, o acompanhamento e os movimentos.

Desenvolvimento da proposta

1) Com as crianças sentadas no chão, no primeiro momento em roda, apresenta-se a música de forma cantada com o uso de acompanhamento de um teclado, violão ou outros instrumentos musicais disponíveis.

2) De modo simples e descontraído, estimula-se que as crianças repitam as palavras da canção e, na sequência, cantem a melodia junto com o professor.

Ilustração: Vivência musical em roda



Fonte: Bruno Stepheson.

3) Em seguida, explica-se que o nome da música, *Kokoleokô*, significa *cocoricó.* Dessa maneira, entre risos e afeto, tem-se o significado.

4) Depois, no diálogo e no respeito ao tempo de cada um, abrem-se possibilidades, como imitar o galo cantando, no seu *kokoelokô* e no seu cocoricó. Pode-se propor uma interpretação criativa: dividir as crianças em dois grupos, que alternadamente imitam o canto do galo, cantando *kokoleokô* e/ou cantando cocoricó. Sempre com muita descontração.

5) Apresenta-se a música toda, cantando junto às crianças e, na sequência, destacam-se as palavras *aba* e *mama*, que são respectivamente, papai e mamãe. Culturas e idiomas diferentes são vistos por meio da expressão musical, traduzindo sentimentos que contagiam as crianças e podem despertar curiosidade, interesse e vontade de aprender.

6) Para se avançar e interagir um pouco mais, se aproveita para dialogar com as crianças sobre as tarefas do dia a dia, sobre o compromisso que elas nutrem com a escola e com os amigos. Esses momentos devem ser mediados pelo professor, sempre, com naturalidade, espontaneidade e atenção, porque a música favorece importantes momentos de reflexão para a vivência de valores éticos e prática da afetividade.

7) Na continuação, apresenta-se um vídeo animado da música, que traz uma sequência convidativa à expressão e à movimentação[6]. As crianças podem ficar de pé e iniciar os movimentos sugeridos pelas imagens do vídeo, com palmas, batidas de pés e mãos no peito. A sequência de movimentos é apresentada de forma fácil e divertida, como um jogo, prendendo a atenção das crianças.

Ilustração: Vivência musical com descontração e alegria



Fonte: Bruno Stepheson.

[6] Disponível em: https://youtu.be/jMWBMVxyi9E?si=4NPdkgXM0QrQcM7LO. Acesso em: 9 out. 2025.

8) Dialoga-se, em seguida, sobre o que sentiram ao ouvir a música ou sobre o que mais gostaram. Pode-se ler a mensagem apresentada na letra da música com as crianças, de forma a criar uma familiaridade maior entre o texto e a melodia. As palavras do texto, no idioma africano, produzem uma sonoridade agradável e diferente que estimulam as crianças a repetir.

9) O vídeo apresenta quatro etapas distintas, que as crianças podem seguir e realizar. A partir dele, outros movimentos podem ser criados.

10) Incentiva-se as crianças a cantarem, seguindo a voz guia do vídeo. A aprendizagem acontece por repetição, por imitação e por prática. Deve-se promover oportunidade para que todas as crianças sintam a música, compreendam as palavras e possam cantar com desembaraço, o que acontecerá progressivamente. É importante que o professor respeite as diferentes formas de expressão da criança, de sentir, reagir e realizar a atividade. O professor pode conduzir a aula buscando sempre manter um clima festivo, mediando as questões que possam surgir. Vale destacar que as crianças aprendem com facilidade, motivadas pelo encantamento da novidade e pelos vínculos afetivos com o professor, estabelecidos a partir da vivência musical.

Ilustração: Vivência musical em clima de festa



Fonte: Bruno Stepheson.

11) Para se ter diferente visão estética, e mais motivação, indica-se outro vídeo da música *Kokoleokô*, agora em cânone[7].

12) Após o segundo vídeo, primeiramente, pergunta-se às crianças o que está diferente e se propõe que experimentem cantar dessa outra forma. A música contém duas partes, com duas frases melódicas iguais em cada parte e, no segundo vídeo pode-se ouvir e entender que as melodias estão sobrepostas em cânone.

13) Proponho trabalhar a primeira parte da música, de forma alternada. Divide-se a turma em dois grupos, **A** e **B**. O grupo **A** inicia cantando, mais devagar, a primeira frase melódica junto com o professor. Depois, o grupo **B** canta a repetição da frase, da mesma forma, também devagar e com o auxílio da voz guia do professor. Indica-se o mesmo para a segunda parte da música. Deve-se repetir as frases melódicas, com grupo **A** e

[7] Disponível em: https://youtu.be/A0ykfv0pTis?si=aY4PEItpUXlotM1W. Acesso em: 9 out. 2025.

grupo **B**, respectivamente, iniciando um diálogo musical, um hábito de ouvir o que o colega está cantando e, ainda, esperar a sua vez de cantar. Na sequência das aulas, e com as crianças cantando com fluência, o professor pode voltar ao vídeo em que as crianças cantam em cânone e chamar a atenção das crianças para que reparem que o grupo **B** de crianças não começa a cantar a música junto com as crianças do grupo **A**. As crianças do grupo **A** iniciam primeiro e quando chegam à segunda parte da música, nas palavras *Aba* e *Mama* é que as crianças do grupo **B** começam a cantar, no início da música. Comenta-se com as crianças, que o grupo **B** começa a cantar a música quando as crianças do grupo A iniciam a segunda parte da música. A partir desse momento, pode-se propor uma nova divisão de vozes: todas as crianças passam a formar o grupo **A** e o professor passa a ser o representante do grupo **B**. Propõe-se que todas as crianças cantem a música duas vezes: na primeira vez, cantam em uníssono e, na segunda vez, elas representam o grupo **A** e o professor, o grupo **B**, iniciando, assim, uma primeira vivência de cantar em cânone, um trabalho de escuta atenta aos sons e à regência do professor.

14) Existe uma variedade de vídeos com crianças e jovens, do mundo todo, que podem ser explorados pelo professor para que o objetivo esperado seja atendido. À guisa de ilustração e de enriquecimento, o professor poderá apresentar as seguintes versões da música *Kokoleokô*, em diferentes *performances*, aplicabilidades e níveis de dificuldade[8]:

[8] Todos os vídeos são públicos, disponíveis na plataforma YouTube. Acesso em: 9 out. 2025 (todos os *links*).

Ilustração: Vivência musical diversificada



Fonte: Bruno Stepheson.

- https://www.youtube.com/watch?v=Sd0hdP4giYI - percussão corporal
- https://www.youtube.com/watch?v=UyyNnrIpamg - percussão com copos
- https://www.youtube.com/watch?v=FY6LjjZlGAw - coral infantil e palmas
- https://www.youtube.com/watch?v=ZElNkUqomME - partitura coral a 3 vozes
- https://www.youtube.com/watch?v=rSGRkWy5NOw - partitura de flauta doce
- https://www.youtube.com/watch?v=_KHTprCzldU - partitura de teclado

É oportuno destacar que, no objetivo maior de favorecer o desenvolvimento integral da criança, novos saberes devem ser ancorados em conhecimentos já sedimentados, independentemente da satisfação emotiva que a própria música possa gerar.

15) Na finalização do processo pedagógico-musical, após a compreensão da mensagem da música, trabalhada por meio de diálogos e de exercício de reflexão, oral e escrito, é importante que as crianças cantem a música diversas vezes, atendendo, inclusive, ao pedido das crianças, que, com certeza, pedirão para cantar, de novo. Isso porque elas poderão, como expansão, experimentar a fruição do conhecimento adquirido em seus principais aspectos: linguagem musical, afetiva e cognitiva. Uma nova percepção, um novo sentir. Um bem estar conquistado, realizado.

16) Cantar a música, no fechamento da atividade, faz a criança pensar em tudo o que aprendeu e no que está acontecendo à sua volta, simultaneamente. Assim sendo, são estabelecidas novas relações afetivas presentes em todas as aprendizagens e que são indispensáveis na relação professor/aluno. De forma lúdica e sensível, a atividade realizada favorece o entendimento de si mesmo e das questões que estão sendo vivenciadas.

Ilustração: Notas divertidas



Fonte: Bruno Stepheson.

Conclusão

Existe um repertório imenso de canções infantis de matrizes africanas e trazê-las para o dia a dia da sala de aula de Educação Musical é de grande relevância para a formação e construção da nossa identidade, bem como a valorização das diversas expressões culturais.

A linguagem musical é apontada como uma prática pedagógica capaz de contribuir para o desenvolvimento de funções psíquicas superiores em crianças, pois têm sua origem nas relações sociais que elas estabelecem com o mundo que as cercam. Capacidades mentais, como percepção, memória e pensamento compõem o psiquismo humano e são constituídas no decorrer de interações mediadas pela linguagem entre o indivíduo e o meio social. A linguagem, desde que o ser humano nasce, é um fator de excelência para o seu desenvolvimento e deve ser promovido em sala de aula de todas as formas.

A atividade musical aqui proposta teve como recurso fundamental o cantar em conjunto de uma música infantil tradicional de Gana. O canto coletivo é um momento de prazer e de alegria que faz a atenção dos envolvidos se voltar para a situação expressa de sentir a canção, esta manifestada na melodia e na mensagem que o texto contém. Da mesma maneira, o pensamento, o som e a palavra estão estreitamente ligados, unindo o cognitivo e o afetivo na ação de cantar. O som das vozes infantis quando cantam é principalmente envolvente e mágico.

MUNDOS SONOROS IMAGINÁRIOS

Tatiana Dumas Macedo

Segmento: ensino fundamental – anos finais – e ensino médio

A atividade *Mundos Sonoros Imaginários* convida os estudantes a explorar o som de maneira criativa, inventiva e crítica. A proposta consiste na criação de civilizações fictícias, em que o som desempenha funções distintas das que conhecemos. Os estudantes deverão elaborar narrativas, nas quais a produção sonora influencia a vida cotidiana, a organização social, as tecnologias e/ou a cultura.

Essa perspectiva promove uma ampliação das possibilidades de compreensão da escuta, da criação e da imaginação sonora, estimulando a percepção de que o som, em qualquer sociedade, atua como forma de expressão, elemento simbólico e fator de construção de identidades. Nesse sentido, a atividade busca desenvolver a criatividade e a capacidade de imaginar usos alternativos do som, ampliando o repertório de escuta e pensamento musical e a percepção das funções sociais e culturais que os sons desempenham em contextos diversos.

Para tal, os estudantes deverão, inicialmente, pesquisar/experimentar possibilidades sonoras diversas, produzidas por diferentes tipos de fontes sonoras, como sons corporais, instrumentos convencionais e/ou objetos variados (instrumentos não convencionais). Em seguida, deverão trabalhar colaborativamente, em grupo, a fim de criar mundos sonoros,

narrativas sonoras, pequenas cenas performáticas – sem falas – que integrem som (com altura definida ou indefinida), ritmo, silêncio, trechos de músicas conhecidas ou inéditas/autorais. Recomenda-se a realização de registros escritos/partituras para ajudar na concepção, organização e realização da narrativa sonora idealizada.

Por fim, recomenda-se o registro, em áudio e vídeo, da apresentação final dos *Mundos Sonoros Imaginários* criados, possibilitando não apenas a documentação do processo, mas também a reflexão posterior sobre as escolhas sonoras, criativas e interpretativas realizadas ao longo da atividade.

Orientações gerais para o desenvolvimento da proposta

Os alunos serão divididos em grupos de 4 a 6 pessoas e deverão inventar uma civilização em que o som desempenha papéis centrais na vida social. Cada grupo definirá, por exemplo:

a) Produção sonora: como essa civilização produz seus sons? Utiliza instrumentos, objetos, o corpo ou tecnologias próprias?;
b) Silêncio: existe silêncio absoluto? Ele é sagrado, proibido ou possui função social específica?;
c) Sons sagrados, proibidos ou curativos: existem? Quem pode produzi-los: todos ou apenas algumas pessoas? E com quais funções?;
d) Comunicação: ocorre pelo canto, por ritmos, por timbres, por cromatismos ou outras formas?;
f) Medicina: os tratamentos são baseados em frequências específicas, pulsos rítmicos?;

g) Agricultura: manejo, crescimento ou morte das plantas é estimulado por determinados timbres, alturas, durações sonoras?;
h) Marcação de tempo: horas e ciclos são definidos por ritmos, sons sem métrica, determinadas alturas ou padrões vibratórios?;
i) Comportamento social: as regras de convivência são orientadas por padrões sonoros, rítmicos, melódicos?;
j) Gastronomia: o som influencia o preparo, a escolha ou a conservação dos alimentos?;
k) Transporte: os deslocamentos são realizados por caminhos sonoros, vibrações ou durações sonoras específicas?

Cada grupo deverá, então, criar:

1) A narrativa da civilização.
2) A estética sonora do mundo.
3) Um esquete performático sem falas (somente sons).

A realização dessa proposta demanda aproximadamente três ou quatro aulas de dois tempos cada, contemplando: a apresentação da atividade; exercícios de escuta, sensibilização e experimentação; formação dos grupos; concepção da civilização fictícia; desenvolvimento da narrativa e da estética sonora; definição das funções do som; seleção dos instrumentos (convencionais ou não); distribuição de tarefas; ensaios; ajustes; gravação da apresentação e, por fim, apreciação das gravações e discussão final.

A seguir, serão apresentadas sugestões de roteiros de três *Mundos Sonoros Imaginários*:

Sugestão A: *Filhos da Terra*

Descrição geral da civilização: *Filhos da Terra* vivem em florestas. Cada planta produz sons apenas quando tocada pelo vento, criando uma paisagem sonora viva e irregular. As plantas crescem com melodias ascendentes. As melodias descendentes indicam folhas caindo ou colheita. Cada família utiliza, para comunicação cotidiana, um conjunto de melodias curtas particulares (motivos musicais próprios) que funcionam como marcadores de intenção (saudação, atenção, aviso, convite). Os habitantes falam, mas a fala é reservada apenas a momentos ritualísticos e o silêncio está associado à concentração e não a rituais.

Cena performática: *Entardecer no campo de flores*

1) Dois amigos caminham pelo campo de flores, conversando – cada um com um motivo musical próprio. Em determinado momento, percebem o vento, representado, por exemplo, por sons leves (como sacolas plásticas agitadas e/ou sopros agudos).
2) As plantas (interpretadas por outros alunos) emitem sons à medida que são tocadas pelo vento.
3) Um dos alunos canta um pequeno motivo ascendente, indicando o crescimento de algumas plantas.
4) As plantas, enquanto crescem, respondem com melodias curtas e aleatórias.
5) O motivo então muda para melodias descendentes. As plantas diminuem gradualmente a dinâmica dos sons até silenciarem. Folhas caem simbolizando a chegada do outono.

6) Os amigos se despedem e seguem caminho. O grupo finaliza com um conjunto de sons suaves em decrescendo (*fade out*).

   Sugestões de instrumentos: flautas doces, metalofones, sinos pequenos, copos afinados com água, apitos, ocarinas, kalimbas, vozes, percussão corporal, folhas de papel, sacolas e tampas plásticas.

Sugestão B: *Eco Profundo*

Descrição geral da civilização:

A civilização *Eco Profundo* vive em gigantescas cavernas escuras. Não há fala: toda comunicação acontece por meio de reverberações premeditadas. A principal habilidade deste povo é saber onde estão e como se locomover no escuro, orientando-se, dentro da caverna, por meio da produção de sons rítmicos e pela percepção de como os ecos se propagam pelo ambiente. O silêncio é valioso e vital para a sobrevivência, pois, somente no silêncio, pode-se ouvir, analisar e compreender plenamente como os ecos se desenham no espaço.

Cena performática: *A travessia*

1) O grupo simula atravessar uma caverna escura e profunda. A quantidade, a duração e a dinâmica dos ecos determinam tanto o número de passos quanto a direção do deslocamento.
2) Um integrante bate com um bastão no chão, desencadeando o eco inicial.
3) Os demais respondem com variações de intensidade e altura, simulando a propagação do eco.

4) Após alguns movimentos – ecos indicando seguir em frente, virar à direita ou à esquerda – surge um entrave quando um eco deixa de retornar.
5) O grupo tenta produzir novos sons até que o eco volte, indicando qual caminho seguir.
6) Quando o eco retorna, a caminhada prossegue e, ao final do percurso, todos produzem sons graves simultâneos, para simbolizar a saída da caverna.
   Sugestões de instrumentos: tambores, surdos, bastões, baquetas, tubos de PVC, reco-recos, coquinhos, pedras, latas de alumínio e percussão corporal.

Sugestão C: *Cidade Pulsante*

Descrição geral da civilização:

A *Cidade Pulsante* é uma metrópole construída sobre trilhos, cabos e estruturas metálicas. Toda a cidade vibra em ritmos constantes, metálicos e estridentes. O chão treme com trens subterrâneos, prédios que assobiam ao vento, pulsos regulares (como o de um coração) marcam o tempo cronológico. A comunicação depende da relação com os ruídos urbanos, e, cada grupo social domina um determinado *dialeto sonoro*: batidas de canos, arranhões em superfícies, estalos metálicos, sopros. Não existe silêncio! Ele é considerado uma ameaça, pois indica que algo está quebrado na cidade.

Cena performática: *O alarme!*

1) Sons urbanos se iniciam em conjunto, criando a ambiência da *Cidade Pulsante*: batidas leves, tilintar de chaves,

raspagens que imitam ruídos de metrô, fábricas e meios de transporte.

2) Um integrante percebe que um *bairro* começa a silenciar e faz um alerta com batidas rápidas.
3) Outro integrante se dirige à área silenciosa – enquanto o restante mantém o ambiente sonoro ruidoso da cidade – e experimenta diferentes sons para tentar reativar o bairro.
4) O problema é identificado, quando soa um som metálico grave, indicando uma *falha energética*.
5) O grupo cria uma sequência rítmica crescente para *reiniciar* o fluxo sonoro da região.
6) Ao final, todos produzem um ritmo forte e coordenado, simbolizando o retorno do pulso urbano.

   Sugestões de instrumentos: latas, canos, barras metálicas, chaves, moedas, caixas de papelão, garrafas plásticas, estalos com a boca, batidas no corpo e raspagens em superfícies diversas.

A avaliação dessa proposta deve acompanhar todas as etapas de desenvolvimento da atividade, tendo, assim, caráter processual, formativo e qualitativo. Serão considerados, entre outros aspectos, o envolvimento dos estudantes nas pesquisas e experimentações sonoras, a capacidade de trabalho colaborativo, a coerência entre a narrativa criada e as escolhas sonoras realizadas, bem como a diversidade e a intencionalidade dessas escolhas. A apresentação performática, o registro em áudio e vídeo e a apreciação posterior dos registros audiovisuais constituem momentos de análise, autoavaliação e reflexão, nos quais os estudantes podem reconhecer

suas decisões criativas, identificar desafios e vislumbrar possibilidades de desdobramentos e/ou novas criações.

MUSICALIDADE ABRANGENTE E CRIAÇÃO MUSICAL PARA CANTO CORAL

Solange Pereira de Abreu
Jean Philippe Abreu Molinari

Segmento: ensino médio

A presente proposta tem como objetivo a construção coletiva e a execução de uma música no estilo bossa nova, para canto coral, a duas vozes. O ponto de partida é uma melodia-tema, que pode ser apresentada por um ou mais estudantes ou pelo professor, em uma turma regular de 1ª série do ensino médio. Durante as aulas, serão abordados: (a) exercícios de relaxamento, com técnicas respiratórias ansiolíticas e de autoconsciência psicocorporal importadas da ioga, da educação somática, e da terapia cognitivo comportamental; (b) breve histórico da bossa nova; (c) características da bossa nova; (d) prosódia; e (e) aspectos do canto em grupo, tais como postura, afinação, ritmo, textura, sincronização, balanço sonoro, homogeneidade tímbrica e dicção de palco, dentre outros.

A turma criará, juntamente com o professor, as melodias e letras da primeira voz e da segunda, para todas as seções da música. O professor poderá criar e executar o acompanhamento instrumental, ao violão ou ao teclado, de acordo com o ritmo e a harmonia da bossa nova, com suas características basilares. Caso algum aluno

tenha habilidade, deverá juntar-se ao professor com seu instrumento ou assumir, sozinho, o acompanhamento instrumental. Com base no conceito de (re)unificação do saber musical fragmentado, delineado pela musicalidade abrangente[9] (Álvares, 2016), a proposta busca ratificar o desenvolvimento de um saber transdisciplinar, defendendo um enfoque transversal no microcosmos das práticas criativas poéticas e interpretativas, por meio da vivência musical integralizada, multidisciplinar e significativa.

A atividade aqui proposta poderá ser desenvolvida de acordo com as especificidades de cada turma, ao longo de seis a oito semanas. As atividades devem ser realizadas, na sequência indicada, no decorrer das aulas. A duração de cada atividade deve ficar a critério do professor.

Na primeira aula, o professor apresenta a proposta a ser realizada com a turma; e, utilizando o método ativo[10] em educação, denominado sala de aula invertida[11] (Lovato *et al.,* 2018), solicita aos estudantes uma pesquisa sobre o que é bossa nova: origem, história, características e principais compositores. Em seguida, o professor realiza um debate com os estudantes acerca do resultado da pesquisa. Após, foca na apreciação musical e apresenta, para os

[9] Designa um processo integrado de experimentação de conteúdos musicais, tradicionalmente vivenciados em disciplinas isoladas, em uma proposta educativa de (re)unificação do saber musical fragmentado (Álvares *et al.*, 2017, *on-line*).

[10] Abordagem pedagógica que estimula processos de ensino-aprendizagem em uma perspectiva reflexiva e crítica, na qual o estudante possui papel ativo e é corresponsável por seu aprendizado.

[11] "[...] modalidade de *e-learning* ('aprendizagem eletrônica'), com o conteúdo e as instruções sendo estudados pelos alunos de forma *online* e a sala de aula sendo o local para trabalhar os conteúdos já estudados de forma colaborativa" (Lovato *et al*., 2018, p. 163).

estudantes, áudios e/ou vídeos de exemplos canônicos[12] do repertório da bossa nova.

Em seguida, o professor aborda a estrutura musical A-A-B-A da música *Garota de Ipanema*, de Tom Jobim e Vinícius de Moraes, representativa do gênero bossa nova. Após as explicações sobre a forma musical, o professor faz com os alunos uma série de exercícios de relaxamento, a fim de estimular a concentração e acalmar a mente. A série de exercícios pode ser realizada, sempre que necessário, especialmente no início dos encontros, para que a criação coletiva e o canto em grupo aconteçam de forma mais concentrada e tranquila. A série pode ser alterada, a critério do professor, com inclusão, substituição ou retirada de exercícios.

Inicialmente, o professor solicita que os estudantes movimentem lentamente a cabeça, girando-a no sentido horário, inspirando, pelo nariz, descendo até encostar o queixo no peito; e, expirando, pela boca, subindo até deitar a cabeça sobre a nuca. O mesmo movimento deve ser realizado no sentido anti-horário, com controle da respiração. O exercício deve ser repetido duas vezes. Dando continuidade aos exercícios de relaxamento, o professor solicita que os estudantes inspirem, levantando os ombros, e expirem, abaixando-os, com os braços bem soltos, diversas vezes. Em seguida, os estudantes levam a cabeça de baixo para cima, e de cima para baixo, em movimento vertical, três vezes. A seguir, o professor solicita que os estudantes levantem os ombros, inspirando,

[12] Exemplos de vídeos com repertório de bossa nova:
(a) https://www.youtube.com/watch?v=rEi9dscAOm8;
(b) https://www.youtube.com/watch?v=KJzBxJ8ExRk; e
(c) https://www.youtube.com/watch?v=g6w3a2v_50U. Acesso em: 1 nov. 2025.

prendendo o ar e soltando-o, lentamente, pela boca, como um suspiro, com som *Ahh,* ao abaixar os ombros, com os braços relaxados. Após, o professor deve realizar, com o grupo, a respiração *pranayama*[13] e o exercício ansiolítico que consiste em contornar uma das mãos, usando a ponta do dedo indicador da outra mão, com atenção à respiração. O professor, então, propõe que os estudantes realizem a série de exercícios de relaxamento, no início de cada aula, para aliviar as tensões, o que pode auxiliar na melhora da concentração e no estímulo à criatividade.

Após, professor e grupo definem o assunto que será abordado na letra da música a ser composta em sala de aula. Com o assunto definido, parte-se para a criação da primeira estrofe do poema, que servirá de letra para a seção A da música. A partir de um tema musical, proposto pelo professor ou por um ou mais estudantes, deve ser composta a melodia principal da seção A, adequada à primeira estrofe do poema criado. O professor e os estudantes precisam estar atentos à prosódia, buscando o casamento perfeito entre melodia e letra. O professor pode, também, dividir a turma em grupos e cada grupo pode, simultaneamente, criar um trecho diferente da melodia. Após, os grupos são reorganizados, por meio da redistribuição de seus integrantes. Cada novo grupo tem a tarefa de juntar os trechos distintos criados, formando uma grande melodia para toda a seção A. Depois, o professor pode propor uma votação em sala para escolher, dentre as melodias criadas, qual, de fato, comporá a seção A. Este pode ser considerado um exemplo de aplicação da metodologia ativa em educação musical, denominada

[13] Técnica de respiração, proveniente da ioga, que consiste em tapar uma narina de cada vez, com o dedo, e respirar com a outra narina, de forma lenta e profunda.

aprendizagem cooperativa, por meio do método *Jigsaw*[14] (Lovato *et al.*, 2018).

Em cada encontro, é importante que o docente, ou um estudante, utilize o violão ou o teclado como instrumento acompanhador. Para construir a harmonia das seções A e B, o professor pode dividir a turma em três grupos e realizar experimentações, a partir do canto de diferentes combinações de notas simultâneas. Assim, cada grupo canta uma nota diferente, ao mesmo tempo, formando um acorde. Este processo pode ser repetido quantas vezes forem necessárias, a fim de que os alunos testem as possibilidades e selecionem aquelas que considerarem mais adequadas para harmonização da música. Caberá ao professor, ao executar os acordes elencados pelos alunos, acrescentar complementos e tensões típicos da linguagem jazzística, tão empregada pela bossa nova.

Dando continuidade à atividade, os estudantes devem cantar em uníssono a melodia da seção A, com vogal *a* e, posteriormente, com a letra da primeira estrofe do poema. Na sequência, o professor orienta os estudantes em relação a aspectos do canto em grupo: postura, dicção, afinação e ritmo, dentre outros. A seguir, professor e turma se voltam à criação da segunda estrofe do poema, que servirá, também, de letra para a melodia principal, na repetição da seção A da música.

[14] *Jigsaw* significa quebra-cabeça. A metodologia, pioneira no ensino cooperativo, envolve grupos de alunos, que ensinam uns aos outros um assunto do qual têm conhecimento. Foi desenvolvida pelo psicólogo Elliot Aronson, em 1978, no Texas (Lovato *et al*., 2018).

A metodologia *Jigsaw* pode, novamente, ser empregada, agora, em relação à criação da letra da segunda estrofe do poema. É necessário, sempre, observar a prosódia. Após a seleção da segunda estrofe do poema, os estudantes devem realizar o canto em uníssono da melodia principal da seção A, com a letra da segunda estrofe e, em seguida, o canto em uníssono da seção A, duas vezes, com letra das duas primeiras estrofes do poema. O professor deve, sempre, orientar os estudantes quanto a aspectos do canto em grupo, tais como: (a) homogeneidade tímbrica, a partir da uniformização das formas bucais; (b) precisão rítmica, a partir da uniformização de momentos para respiração e acentos prosódicos; e (c) treino da dicção; com correção de eventuais problemas críticos de ritmo e utilização de técnicas *staccato,* com auxílio do uso de grupamentos onomatopeicos, para apoio cognitivo.

Em seguida, professor e turma criam a terceira estrofe do poema, que servirá de letra para a melodia principal da seção B da música. Com a letra pronta, o grupo compõe a melodia principal da seção B, observando sempre a prosódia. Após, os estudantes realizam o canto em uníssono da melodia principal da seção B, com vogal *a* e, posteriormente, com a letra da terceira estrofe do poema. O professor orienta os estudantes quanto a postura, dicção, afinação e ritmo, corrigindo-os sempre que necessário. É importante solidificar, no decorrer das aulas, não somente a construção da *poiesis* musical, mas, também, da *poiesis* interpretativa, elencando elementos pictóricos musicais, como acentos, dinâmicas, articulações diversas e mudanças tímbricas, a fim de acentuar o sentido de determinadas palavras dentro do contexto semântico da letra da canção.

O processo se repete, ao longo das aulas, visando a completude da canção composta coletivamente. É importante observar a fase de planejamento de cada aula e do projeto como um todo. Esta didática pode ser encarada no seu macrocosmo como uma metodologia baseada em um projeto transdisciplinar, pois a letra da música pode ter alguma conotação crítica histórica ou literária, dentre outras possibilidades. Dessa forma, matérias como geografia, história, português e outras podem ser estudadas, transversalmente.

No momento seguinte, o grupo realiza o canto em uníssono da melodia principal das seções A-A-B, com suas respectivas letras. É necessário realizar contrastes de caráter entre as seções A e B, tanto em relação à letra quanto à melodia, à harmonia e, quiçá, ao ritmo, justificando porque, embora as seções A e B componham uma única peça, estas são diferentes entre si.

Após, a turma, sob orientação do professor, cria, com observação da prosódia, a quarta estrofe do poema, que servirá de letra para a melodia principal da reexposição da seção A da música. Em seguida, a turma canta em uníssono a melodia principal da seção A, com a letra da quarta estrofe do poema, observando postura, dicção, afinação e ritmo, dentre outros. Ao final do encontro, o grupo canta em uníssono a melodia principal das seções A-A-B-A, com suas respectivas letras, com acompanhamento instrumental realizado pelo professor ou por um aluno, ao teclado ou ao violão, e de acordo com as orientações do primeiro quanto a aspectos do canto em grupo.

Vale destacar, aqui, que a proposta não é fechada: ela pode ser ampliada. Caso o professor considere adequado para seu grupo,

pode incentivar uma abertura de vozes. Pode, também, criar alguns contracantos para os estudantes começarem a perceber os contrastes texturais ao longo da peça, tais como monofonia *versus* polifonia, e dobramentos em terças e/ou quintas, contrastando/contrapondo texturas densas *versus* rarefeitas. O professor pode, ainda, alternar momentos solistas com momentos corais, em estilo responsorial *versus* estilo antifônico[15]. Além disso, pode aproveitar que a seção A se repete para introduzir um A' e mostrar as variações entre A e A'; os floreios melódicos; as improvisações melódicas; e os (re)arranjos harmônicos e texturais. Pode, inclusive, trabalhar a prática coral a duas, três ou quatro vozes, a depender da idade dos alunos. Dessa forma, de modo ainda mais abrangente, pode ser possível conectar forma musical com percepção musical, prática e técnica coral.

No momento seguinte, após realizar os exercícios de relaxamento e o canto da melodia principal completa, com letra, o professor e o grupo criam a melodia da segunda voz da seção A. Prosseguindo, os estudantes, sob orientação do professor, adaptam ou criam a letra total ou parcial das duas primeiras estrofes do poema para a melodia da segunda voz da seção A, observando a prosódia na correspondência entre melodia e letra. Após a criação da melodia da segunda voz e a adaptação/criação da letra correspondente para a seção A e para sua repetição, o grupo canta, em uníssono, a melodia da segunda voz do trecho A-A, com letra, observando postura, dicção, afinação e ritmo. Caso o professor opte pela aplicação em coro, a duas vozes, pode preparar o grupo, realizando exercícios de

[15] Antífona é uma melodia curta, utilizada na liturgia cristã, antes e após a recitação de um salmo. Fora do contexto religioso, esta nomenclatura é, geralmente, usada para coros independentes que interagem entre si: canto antifonal ou coros antifonais.

percepção de díades melódicas e harmônicas; e propondo atividades de reconhecimento de naipe com prática da memória musical, as quais consistem em exercícios de memorização e entoação de trechos melódicos inseridos em polifonia simples, com duas ou mais melodias, apresentadas separadamente e, depois, executadas sincronamente.

Em seguida, a turma, sob orientação do professor, cria a melodia da segunda voz da seção B. É importante contrastar as tonalidades entre as seções A e B e realizar exercícios de reflexão para apreciação musical, investigando as diferentes sensações e emoções despertadas nos alunos, não somente pela letra da música, em determinados trechos, mas, também, pela melodia e pela harmonia. Vale provocar a percepção de que a "harmonia é o adjetivo da melodia" (Bernstein, 1973, tradução nossa) e provocar, também, reações, conforme a teoria dos afetos, ao usar diferentes escalas modais e tonais na melodia, debatendo as distintas emoções suscitadas pelo caráter intrínseco da mesma. Além disso, o professor pode confrontar, em debate crítico, a correspondência entre o caráter melódico, o caráter harmônico e o caráter da letra textual.

Após, o grupo cria ou adapta a letra para a segunda voz desta seção, baseada na letra da terceira estrofe do poema, com observação da prosódia na correspondência entre melodia e letra, e seguir conforme feito anteriormente.

Em outro momento, o grupo cria ou adapta a letra da quarta estrofe do poema para a melodia da segunda voz da seção A. Em seguida, canta esta melodia com sua letra correspondente, com atenção a aspectos do canto em grupo. Vale atentar para as qualidades de

balanço sonoro entre as distintas vozes; e trabalhar a escuta ativa e crítica dos alunos, a fim de que consigam se ouvir e se autoajustar, realçando a melodia e colocando os contracantos ou o acompanhamento em segundo plano de volume.

Com a música completa, contendo duas vozes para as seções A-A-B-A e suas letras correspondentes, o professor classifica as vozes dos estudantes, indicando o grupo que executará a primeira voz e o grupo que executará a segunda. Após, o professor deve ensaiar separadamente cada grupo, a fim de que cada estudante apreenda e execute adequadamente sua voz. O grupo, então, canta a música completa, a duas vozes, com letra, observando os aspectos do canto em grupo, tais como postura, dicção, afinação e ritmo. O professor realiza, ainda, outros ensaios com o grupo, para aprimoramento da *performance*. A depender da idade, é possível realizar esta mesma proposta, a três vozes, caso os estudantes do sexo masculino já tenham passado pela muda vocal.

A avaliação do professor, relativa à proposta, deve ser processual, levando em conta a participação, a assiduidade, o comprometimento, a dedicação, o desenvolvimento dos aspectos musicais e o desempenho de cada estudante. O professor pode, ainda, propor no início das atividades, uma autoavaliação, por escrito, dos alunos, registrada em um diário individual, em que os alunos, além de narrarem suas autodescobertas, também coloquem seus anseios, ponderações, desejos e receios, vivenciados durante as atividades. Assim, os estudantes podem relatar suas impressões sobre a experiência vivida e a possível contribuição desta para seu aprendizado musical. A organização inicial em grupos pode dividir a turma em quatro casas ou times, similar ao mundo mágico de

Hogwarts em Harry Potter, tomado aqui como modelo de gamificação. As avaliações podem, também, ser aplicadas intragrupo, nesse esquema gamificado, de forma a avaliar a participação do indivíduo dentro do coletivo, com os alunos avaliando os colegas do mesmo time/casa a partir de um debate crítico, e fomentando um senso de pertencimento, bem como o espírito de equipe e o sentido comunitário.

É interessante que o professor organize a participação do grupo em um evento escolar ou realize uma apresentação pública final da música composta, como epítome do projeto transdisciplinar. Para isso, é necessário realizar ensaios gerais pré-concerto, com passagem de som, posicionamento de coro, etiqueta de concerto e afins. Esta culminância deverá, também, compor a avaliação do professor.

Referências

ÁLVARES, Sérgio Luís de Almeida. Considerações sobre a educação musical na diversidade sob a perspectiva da musicalidade abrangente. *In*: ÁLVARES, Thelma Sydenstricker; AMARANTE, Paulo (orgs.). **Educação musical da diversidade**: construindo um olhar de reconhecimento humano e equidade social em educação. Curitiba: CRV, 2016. p. 73-110.

ÁLVARES, Sérgio Luís de Almeida *et al*. Musicalidade abrangente: processos integrados de produção, transmissão e aquisição de conhecimento musical em situações formais, não formais e informais de ensino e aprendizagem na diversidade etnográfica das vivências musicais no Brasil. *In*: **Projeto de Pesquisa do grupo Educação Musical, Musicalidade Abrangente e Diversidade Cultural**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2017 [*On-line*]. Disponível em: https://ppgm.musica.ufrj.br/musicalidade-abrangente-na-pos-modernidade-processos-integrados-de-producao-transmissao-e-aquisicao-de-conhecimento-musical-em-situacoes-formais-nao-formais-e-informais-de-ensino-e-aprendizagem-na/. Acesso em: 14 nov. 2025.

BERNSTEIN, Leonard. **The unanswered question**, n. 2 - Musical Syntax [S.l.: s.n.], 1973. 1 vídeo (96min). Disponível em:

https://youtu.be/r_fxB6yrDVo?si=3G9dVomlJmNEghou. Acesso em: 14 nov. 2025.

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; LORETO, Elgion Lucio da. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, Canoas, v. 20, n. 2, p. 159-173, mar./abr. 2018. Disponível em: http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3690. Acesso em: 14 nov. 2025.

O CORPO NO SOM: UM CIRCUITO MUSICAL

Líliam Cafiero Ameal

Público-alvo: educação infantil, ensino fundamental, espaços formais e não formais de educação e saúde

A proposta consiste na realização de um circuito musical com quatro atividades: Sons corporais, Dançando com o papel, Musiritmo e Improvisação rítmica, que podem ser realizadas, nesta ordem, em quatro momentos/estações, na mesma aula ou oficina. Neste contexto, circuito musical é a circulação das pessoas pelas quatro atividades. O intuito dessas experiências musicais é proporcionar atividades em que o corpo experimente diferentes sensações, levando em consideração as pesquisas que nos mostram que nosso cérebro tem uma ligação profunda e está diretamente conectado à música (Muszkat, 2012); e que o ser humano tem predisposição para produzir e desfrutar de comportamentos musicais (Ilari, 2006; Levitin, 2010). Assim sendo, nossa pretensão é proporcionar aos participantes momentos de envolvimento com a criatividade, expressão musical; improvisação; sensibilidade; e diferentes sensações e emoções, através da integração corpo-instrumento-mente musical.

Seguem as atividades na ordem em que pensamos e experimentamos.

1) SONS CORPORAIS

Figura 1: Cartões com imagens



Fonte: Bruno Stepheson.

Materiais utilizados:

Cartões com imagens de partes do corpo humano, a serem utilizadas para produzirem sons (figuras com palmas, estalos de dedos, choro, riso, beijo, dentre outras).

Objetivos didáticos:

Reconhecer o próprio corpo e os sons que ele pode produzir; experimentar, descobrir e inventar sons com o próprio corpo; desenvolver a percepção auditiva, através de sons corporais; reconhecer timbres por meio da experimentação sonora de sons do corpo; movimentar-se para produzir sons; e estimular a atenção, concentração e memória (ouvir, reconhecer, discriminar e produzir sons).

Dinâmica da atividade:

Nessa atividade, os participantes farão a leitura sonora de imagens disponibilizadas em cartões plastificados (figuras com palmas, estalos de dedos, choro, riso, beijo, dentre outras). Para facilitar a leitura sonora, antes de começar essa etapa, conversaremos sobre os sons que nosso corpo produz.

Habilidades exercitadas:

Atenção, concentração e memória; percepção auditiva; motricidade e criatividade.

2) DANÇANDO COM O PAPEL

Figura 2: Papéis celofanes



Fonte: acervo da autora.

Materiais utilizados:

Folhas de papel celofane coloridas, cortadas em quadrados, medindo aproximadamente 50 x 50 cm.

Estímulo sonoro (uma música popular de grande repercussão nas mídias e outros meios de comunicação), que será disponibilizada em caixa de som ambiente.

Objetivo didático:

Proporcionar a experiência sensorial, por meio da manipulação do papel celofane em sincronia com um estímulo musical.

Dinâmica da atividade:

Através do manuseio do papel celofane, friccionando-o, será vivenciada a dinâmica do pianíssimo ao fortíssimo, articulações rítmicas em variados planos sonoros, efeitos percussivos com as mãos e com o papel, e o que mais as pessoas criarem com o material.

Habilidades exercitadas:

Percepção auditiva, tátil e rítmica; integração sensório-motora; criatividade; memória; motricidade e concentração.

3) MUSIRITMO

Figura 3: Instrumentos musicais



Fonte: acervo da autora.

Materiais utilizados:

Instrumentos de percussão com timbres e materiais diferentes. No exemplo da imagem acima, temos: 1 pandeiro pequeno de pele, 1 pandeiro médio de pele, 2 triângulos médios de metal, 2 claves de rumba de madeira, 2 ganzás de metal, 1 atabaque de madeira, 1 caxixi de palha com sementes e 2 pandeirolas de plástico com pares de soalhas de metal. Os instrumentos podem variar de acordo com o acervo e criatividade de cada educador.

Estímulo sonoro (um *pot-pourri* com baião, choro e samba). Utilizamos nessa etapa trechos de músicas populares brasileiras, disponibilizadas em caixa de som ambiente. Os ritmos musicais também podem variar de acordo com o trabalho e interesse de cada professor.

Objetivos didáticos:

Reconhecer timbres variados por meio da manipulação de instrumentos musicais diversificados em tamanhos e materiais; reconhecer e acompanhar três ritmos musicais brasileiros, tais como: baião, choro e samba; estimular a atenção, a concentração e a memória auditiva; e proporcionar a integração e a interação entre os participantes ao tocarem em conjunto.

Dinâmica da oficina:

Cada participante poderá experimentar os instrumentos musicais disponíveis para essa atividade. Logo após, irão escolher um dos instrumentos para acompanhar os ritmos das músicas, que serão disponibilizadas em caixa de som ambiente.

Habilidades exercitadas:

Percepção auditiva, tátil e rítmica; atenção, concentração e memória auditiva; e integração sensório-motora.

4) IMPROVISAÇÃO RÍTMICA

Materiais utilizados:

Instrumentos de percussão com timbres e materiais diferentes. Usaremos os mesmos instrumentos da experiência anterior: 1 pandeiro pequeno de pele, 1 pandeiro médio de pele, 2 triângulos médios de metal, 2 claves de rumba de madeira, 2 ganzás de metal, 1 atabaque de madeira, 1 caxixi de palha com sementes e 2 pandeirolas de plástico com pares de soalhas de metal.

Folhas de papel celofane coloridas, cortadas em quadrados, medindo aproximadamente 50 x 50 cm.

Sons do próprio corpo.

Objetivos didáticos:

Estimular a criatividade, a memória e habilidades cognitivas; proporcionar o acompanhamento de ritmos variados que surgirão das improvisações rítmicas realizadas por eles; e estimular a interação e a integração entre os participantes ao tocarem em conjunto.

Dinâmica da atividade:

Um dos participantes começa a improvisar um ritmo e os outros deverão acompanhar criando uma sequência rítmica, podendo colocar melodia e letra na sequência improvisada. Nesta atividade os participantes poderão utilizar os instrumentos de percussão disponíveis, o papel celofane e sons do próprio corpo para fazerem os ritmos.

Habilidades:

Percepção auditiva, tátil e rítmica; atenção, concentração e criatividade; motricidade; e integração sensório-motora.

Avaliação

A avaliação poderá ser individual e em grupo, realizada ao final do circuito com os participantes, abrindo-se, para tanto, um debate para a troca de experiências, desencadeado pelas seguintes perguntas: qual atividade você mais gostou e por quê? Como você se sentiu durante as atividades? Você já participou de alguma experiência musical antes? O que foi mais desafiador para você nessas atividades? Sugere alguma mudança nas atividades?

Essas atividades também podem ser realizadas no contexto da inclusão de pessoas com necessidades específicas, em escolas ou em espaços que trabalhem com experiências musicais e com musicoterapia. Nesses casos, a interação entre os participantes, por meio da realização das atividades musicais propostas, pode auxiliar a comunicação social, a relação interpessoal, a compreensão de si mesmo e a expressão das emoções.

Referências

ILARI, Beatriz. Apresentação. *In*: ILARI, Beatriz Senoi (org.). **Em busca da mente musical**: ensaios sobre os processos cognitivos em música – da percepção à produção. Curitiba: UFPR, 2006. p. 11-18.

LEVITIN, Daniel J. **A música no seu cérebro**: a ciência de uma obsessão humana. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

MUSZKAT, Mauro. Música, neurociências e desenvolvimento humano. *In*: JORDÃO, G.; ALLUCCI, R. R.; MOLINA, S.; TERAHATA, A. M. (coord.). **A música na escola**. São Paulo: Allucci & Associados Comunicações, 2012. p. 67-69.

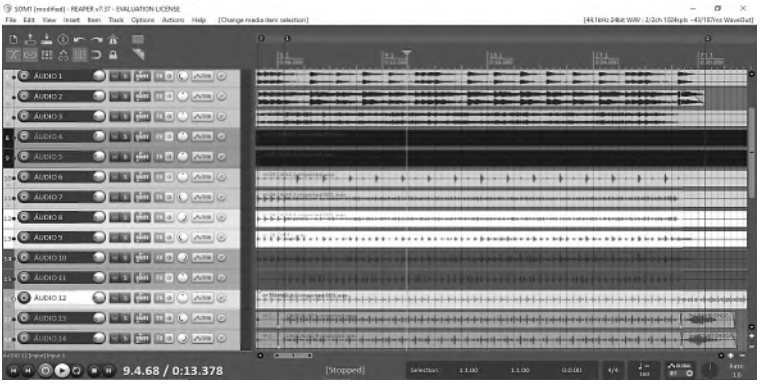
QUEBRA-CABEÇA DE SONS: COMPOSIÇÃO LITEROMUSICAL COM O REAPER, CELULAR E COMPUTADOR

Roberto Stepheson Anchiêta Machado

Segmento: ensino médio e ensino superior

O que se segue é uma proposta de atividade de colagem sonora com a utilização de ferramentas eletrônico-digitais, em que o professor e seus estudantes poderão criar e manipular as peças de um instigante e divertido jogo musical: o *Quebra-cabeça de sons*. Para tanto, serão utilizados os seguintes recursos: Reaper, celular e computador.

Foto: *software* Reaper com gravações à mostra



Fonte: acervo do autor.

Preliminares

O Reaper é um potente *software* de gravação e de edição de áudio. É aberto, gratuito e está disponível para os sistemas operacionais Windows (64-bit), Linux x86_64 e MacOS Universal[16]. Todavia, para que se consiga realizar a atividade, é necessário ter alguma experiência prévia no referido editor. Pelo menos, o básico. Quem não o conhece, recomendo que veja tutoriais no *site* do Reaper[17], no YouTube[18] ou na *internet*.

Alternativa de editor de áudio: a indicação é que se utilize, preferencialmente, o Reaper, pois todas as exemplificações de edições deste texto são dele. Mas essa manipulação pode ser procedida em outros *softwares*, inclusive *on-line*[19]. Caso não se consiga usar o Reaper, e quem for editar os áudios tiver domínio em outro editor com funcionalidades similares, essa alternativa poderá ser considerada. De certa maneira, boa parte das ações dos editores de áudio *multipistas* (ou *multitrack*) são próximas. Chega-se aos mesmos resultados, mas por caminhos diferentes. Sendo assim, os exemplos e comandos aqui destacados deverão ser interpretados e adaptados para o outro *software*, no que for possível ser atendido.

Quanto ao celular, que fará a captação dos áudios, pode ser utilizado aparelho de qualquer marca e modelo. Hoje, todos os

[16] Para baixá-lo, acesse: https://www.reaper.fm/download.php. Acesso em: 1 nov. 2025.
[17] https://www.reaper.fm/userguide.php. Acesso em: 1 nov. 2025.
[18] https://www.youtube.com/watch?v=seYr7bexAVQ, https://www.youtube.com/watch?v=d84uHsg9bns, https://www.youtube.com/watch?v=m6TntGljmbU&list=PLkGfzx9ndXakrlchsM80XVNCRjaiFFsS5, entre outros. Acesso em: 1 nov. 2025.
[19] Audacity, Ardour, MixPad, BandLab e Soundtrack (este último é prático e é manipulado *on-line*).

celulares vêm com aplicativos nativos de gravação de áudio e de vídeo[20], que salvam os arquivos nos formatos MP3, WAVE, FLAC, AAC, OGG, WMA, MPEG4, AVI, dentre outros, de acordo com o modelo e o fabricante do dispositivo.

Mas o que fazer se os áudios não abrirem no Reaper? Este *software* aceita diversos formatos de áudio e também de vídeo. Contudo, se os arquivos não abrirem, verifique o formato de gravação do celular utilizado e, se não tiver um programa ou aplicativo que faça conversão para MP3 ou WAVE, procure na *internet* alguma plataforma (*on-line*) que realize essa tarefa. Há várias plataformas que fazem conversões rápidas, descomplicadas e gratuitamente[21]. Mas tenha bastante cuidado com os *sites* danosos!

Com relação ao computador, pode ser fixo (de CPU) ou portátil (*laptop*). Se o dispositivo for mais antigo e não aceitar a versão recente, veja no provedor do Reaper as versões anteriores para *download* que rodem no equipamento e sistema operacional a ser utilizado. Em último caso, como opção, é possível usar *tablet* ou celular. Hoje, há aplicativos de edição de áudio para dispositivos móveis, gratuitos ou pagos.[22]

Se o Reaper não funcionar adequadamente após a instalação no computador, se não conseguir abrir e tocar as pistas (*tracks*), se acontecer algo inesperado, ou ainda, se não conseguir achar os

[20] Se gravados em vídeos, os áudios dos vídeos deverão ser extraídos e convertidos para MP3 ou WAVE.
[21] Como, por exemplo, o FreeConvert: https://www.freeconvert.com/pt. Acesso em: 1 nov. 2025.
[22] Para Android: Bandlab, J4T Multitrack Recorder, n-Track Studio, MixPad Multitrack Mixer Free e Zentracker. Para iOS: Auria Pro, GarageBand, MultiTrack DAW, Prime MultiTrack e Zentracker.

comandos ou para elucidar dúvidas de como configurar a placa de som (interna ou externa), repetindo, veja tutoriais.

A atividade aqui desenhada pode ser realizada em duas etapas de um ou dois encontros. Mas o tempo de conclusão vai depender do desenvolvimento da atividade, do tempo de aula, assim como da desenvoltura na manipulação dos equipamentos (celular e computador) e do *software* de edição (Reaper ou outro).

Em duas etapas, a intenção é que se grave e se monte um grande arquivo de sons: as *peças do jogo*. A primeira é destinada à gravação dos áudios, na classe ou em qualquer lugar que se queira do ambiente instrucional. Se o professor achar que é cabível, também poderá conversar com a turma para evitar palavras/expressões inadequadas. A segunda etapa é para a edição dos áudios, a ser realizada, preferencialmente, com o acompanhamento da turma. Para tal, é premente ter um *setup* montado na sala de aula: computador conectado à caixa de som, celular e, se possível, projetor.

O uso do projetor é, por demais, interessante e indicado, pois os estudantes poderão acompanhar, além do áudio, também as edições visualmente e, por conseguinte, participar ativamente das escolhas, bem como aprender a manipular o *software* em tela. Caso não seja possível montar o equipamento indicado, a edição poderá ser realizada por alguém que tenha equipamento e experiência em edição de áudio, que apresentará o áudio editado à turma. As modificações ocorrerão a partir das indicações dos participantes, considerando o caráter coletivo da atividade, algo a ser estimulado.

Agora, vamos à atividade?

Atenção! Gravando!

Ilustração: Nuvem de palavras cantadas



Fonte: acervo do autor.

Para começar, cada estudante grava cinco palavras cantadas. À vontade! Não precisa se preocupar com a afinação, se *canta bem* ou não. Apenas *soltar a voz* descontraidamente, cantarolar algo. Outras questões: quem *não conseguir* ou não quiser cantar, não há problema. A palavra a ser gravada também poderá ser falada, além de sons vocais silábicos e sons aleatórios. De todo modo, a mesclagem de canto, fala, sílabas e sons aleatórios é interessante e bem-vinda, pois dará um bom contorno e contraste na montagem e no resultado.

Para não ficar cansativo, tanto para quem está gravando como para quem aguarda a sua vez, é indicado que a gravação aconteça em revezamento de cinco rodadas. Essa dinâmica poderá ser alterada, conforme o envolvimento dos participantes e o desenvolvimento da atividade. Ademais, pode acontecer de alguém não querer gravar ou outro se empolgar e pedir para gravar mais um pouco.

Atente-se que, se houver na turma vinte estudantes, por exemplo, serão gravados cem áudios (arquivos), aproximadamente. Isso proverá, sem dúvida, um substancial material a ser explorado. Contudo, para que se consiga concretizar a tarefa dentro da aula e do tempo previsto, recomendo selecionar até vinte palavras, para um resultado curto, ou até quarenta palavras, para uma versão maior. Depois, se houver tempo e a turma quiser, é possível retomar o que foi feito e expandi-lo. Vide desdobramentos na parte final.

Seleção e edição dos áudios no Reaper

Gravados os áudios no celular[23] – e convertidos para MP3 ou WAVE, se houver a necessidade –, abre-se o Reaper no computador. Para uma boa organização do material, também para se conseguir achar os arquivos facilmente, crie, antes de fazer as edições, as seguintes pastas no computador:

- ÁUDIOS CELULAR: pasta de destino dos áudios do celular.

[23] Estes deverão ser colocados na pasta da atividade do computador (ÁUDIOS CELULAR). A conexão do celular (com os áudios gravados) com o computador pode ser via cabo, *bluetooth* ou os áudios poderão ser enviados para um *Drive* ou plataforma de transferência de arquivo para serem baixados (guardados) e compartilhados.

- EDIÇÃO REAPER: pasta maior e, dentro dela, crie duas pastas: PROJETO, para guardar o projeto salvo (com o nome da atividade), e MIXAGEM, para a finalização/mixagem da atividade.

Aberto o Reaper, na tarefa de comandos, crie uma pista vazia e insira todos os áudios gravados (da pasta ÁUDIOS CELULAR). Serão abertas, automaticamente, várias pistas, uma abaixo da outra. Se forem cem áudios na pasta, por exemplo, serão abertas cem pistas. Atenção: a cada ação, salve o projeto (*Control + S*).

Primeiramente, feche (*mute*) todas as pistas/áudios. Depois, abra uma a uma para conferir se estão tocando e se o áudio ficou bom. Mantenha fechado ou exclua os áudios ruins. Para ficar somente o som desejado, corte o excedente de cada áudio: cortar a sobra que vem antes e a que fica depois (espaço de silêncio, ruído, sons alheios)[24].

Conferidos e pré-editados os áudios (cortados), mova o áudio escolhido para a esquerda ou direita e coloque-o no ponto desejado: clique no áudio e o arraste. Caso mude a ordem dos áudios das pistas, que se abriram na sequência da pasta de destino, arraste toda a pista para a ordem da sequência que está sendo montada, movendo-a para cima ou para baixo (clicar no lado esquerdo e arrastá-la). Outra alternativa é gerar uma pista nova e montar uma sequência com os áudios, colocando um após o outro (copiar e

[24] Na parte inicial a ser excluída, clique com o botão esquerdo do *mouse* no ponto desejado, aperte a letra *S* do teclado (é feita uma separação), dê um clique na parte a ser excluída e aperte *Delete* no teclado. Faça o mesmo procedimento para excluir a parte posterior.

colar), até que todos fiquem em uma única pista. Repetindo, recomenda-se selecionar entre vinte e quarenta palavras/sons.

Essa seleção demanda certo tempo, pois é necessário ver, rever, escutar, experimentar e escolher tudo atentamente, repetidas vezes, para então decidir o que combina melhor, de acordo com as preferências, a sequência montada e o resultado: esperado ou inesperado! Inesperado porque os participantes poderão se surpreender positivamente com o que se apresenta. E este é um dos pontos positivos desta atividade! Explore, faça e refaça esta etapa até que se chegue a um resultado sonoro satisfatório.

Para concluir, ajuste os volumes (mixagem), de maneira que todos os trechos/áudios fiquem equilibrados: mesmo volume ou o mais próximo disso.[25]

Finalização

Após montados e ajustados os áudios, salve o projeto e o *renderize*[26] no Reaper[27], na pasta MIXAGEM.

[25] No Reaper, selecione o trecho a ser ajustado e dê dois cliques. Se abrirá uma janela para os ajustes. No botão *Volume/pan*, mova-o à direita, se quiser aumentar o volume, ou à esquerda, se quiser diminuí-lo, e clique em *Ok* para confirmar a ação. Se tiver dúvida ou quiser saber mais, acesse o tutorial.

[26] *Renderizar* é salvar, juntando todas as pistas gravadas em mono ou em estéreo. Recomendo em estéreo.

[27] *File => Render... => Render 1 file*. No *Directory*, escolha a pasta de destino; no *File name*, escreva o nome da atividade (título); no *Sample rate*, mantenha o que está na configuração padrão (44100); no *Channels*, deixe *Stereo*; no *Formate*, escolha MP3 (*enconder by LAME project*); para finalizar, clique em *Render 1 file*.

A cada mixagem, salve o novo arquivo gerado com nome diferente. Ex.: Som1, Som2, Som3. Isso porque, depois, poderá ser escolhida a melhor versão, bem como não se excluirá os demais arquivos.

Dica importante: o volume final (*renderizado*) não pode ficar alto demais, pois poderá *estourar* (saturar), tampouco pode ficar muito baixo. O ideal é que chegue próximo a 1db do topo. De todo modo, se passar do ponto e o volume saturar, o *led* do painel de volumes do Reaper (*Control + M*) ficará vermelho. Então, no botão de volume do Mixer (*MASTER*), abaixe o volume geral para dentro do permitido (-1db) e *renderize* o projeto novamente. Repita este processo até ficar bom.

Pronto! O que se fez, conforme explicitado no título, foi a montagem de um alegre *Quebra-cabeça de sons*.

Parabéns!

Mas que tal melhorar e expandir o que foi elaborado até aqui, agora com desdobramentos e novas ideias? A turma conseguiu acompanhar bem a atividade e gostou do resultado? Se a resposta for afirmativa, vamos nessa?

Desdobramento 1

Para avançar, melhorar ainda mais a atividade e alargar a experiência, abra um novo projeto com uma pista vazia no Reaper e insira a atividade criada nessa nova pista. Na sequência, abra uma segunda pista e acrescente outros sons, como efeitos sonoros, sons da sala, sons da escola, sons de instrumentos musicais gravados pelos próprios estudantes e professor, sons baixados da *internet*, sons de

aplicativos de celular, sons de arquivos e o que mais se desejar. Abra o *Pan*[28] das novas pistas, colocando-as mais à esquerda ou à direita, parcialmente ou em 100%. Agora, abra uma terceira pista e acrescente o trecho de uma música, que funcionará como trilha sonora de fundo[29]. Nessa nova etapa, se souber e quiser, poderão ser inseridos efeitos sonoros em determinados pontos, como *reverb*, *delay*, *phaser*, *flanger*, distorção, equalização, efeitos de *pan*, dentre muitos outros recursos do Reaper[30]. Ajuste os volumes das três pistas (na janela de volumes: *Control* + *M*) e *renderize* o projeto. Faça experiências e aguce a imaginação!

Salve o novo projeto (com outro nome) e o *renderize*.

Desdobramento 2

Caso se queira e seja possível, repita tudo para a obtenção de outros resultados. Ou ainda, áudios novos poderão ser criados, recriados, baixados, expandidos, mesclados.

Desdobramento 3

Os estudantes, no laboratório de informática, poderão pegar os arquivos gravados (disponíveis no *Drive on-line* e compartilhado) e

[28] O som vai soar mais em um lado do fone de ouvido (terá o volume mais alto), do lado esquerdo ou do lado direito.
[29] Corte o trecho que deseja usar, de acordo com o tamanho da atividade inserida na primeira pista. Faça *fade out* e *fade in*. No início, para o *fade in*, passe o *mouse* no canto superior da trilha (aparece uma figura), clique e arraste para a direita. No final da trilha/pista, para o *fade out*, passe o *mouse* no canto superior da trilha (aparece uma figura), clique e arraste para a esquerda. Se não conseguir, veja como fazer no tutorial.
[30] Selecione o ponto a ser alterado, clique no botão *FX*, escolha o *Plugin* e clique no botão *Add* para confirmar a ação e abrir a janela do efeito. Na janela, poderão ser feitas regulagens do efeito, assim como poderão ser usadas regulagens pré-formatadas (*preset*).

fazer as suas próprias edições. Ou então, quem quiser e conseguir, poderá montar em casa o seu próprio quebra-cabeça sonoro.

Exemplo

Acesse, veja e escute um exemplo que preparei usando os recursos apresentados nesta atividade: https://youtu.be/Yr-3VrHy4no[31].

Recomendação final

Explorem (professor e estudantes) o seu *Quebra-cabeça de sons* e, principalmente, DIVIRTAM-SE!

[31] Recomendo usar fone de ouvido para perceber melhor a mixagem e os efeitos sonoros utilizados. Acesso em: 1 jan. 2026.

PRÉ-CANTO: UMA PROPOSTA DE PREPARAÇÃO VOCAL

Rebeca Vieira

Público-alvo: regentes de corais e cantores

Ideia central: nesse material, vamos conhecer um pouco sobre o funcionamento da nossa voz e aprender a utilizar esse conhecimento para cantar melhor. O enfoque será em estratégias de aquecimento e preparação da voz para a prática vocal. Para tanto, vamos realizar exercícios e práticas vocais, cuja realização independa do local ou do acesso a um instrumento auxiliar, utilizando trechos de canções da música popular brasileira, como estratégia. O resultado esperado é uma voz aquecida, de forma independente, antes de iniciar os ensaios ou apresentações propriamente. Assim, será possível ter uma afinação mais precisa, maior projeção da voz e menos desgaste vocal.

1) Nosso corpo é o nosso instrumento. Um corpo cansado e tenso tende a transmitir uma voz de igual modo. Antes de cantar, deve-se buscar dormir bem, comer alimentos leves e vestir roupas confortáveis. Corpo e mente devem estar preparados para esse momento. Recomenda-se que faça alongamentos habituais, principalmente, de face, pescoço e tronco.

Exercícios

a) Pode-se, por exemplo, alongar o pescoço movimentando levemente a cabeça em movimentos de *sim*, *não* e *talvez*; fazer uma suave rotação da cabeça; realizar um giro de ombros, rotacionar os pulsos; abrir e fechar as mãos; deixar os pés e a cabeça em um eixo imaginário fixo e girar o quadril em movimento circular; soltar as pernas com pequenos chutes laterais e por fim rotacionar os pés/tornozelos. O enfoque desses exercícios é trabalhar as articulações ativando a circulação sanguínea e consequentemente a irrigação dos músculos; favorecendo a sensação de bem-estar e relaxamento.

2) Se comparado a outros instrumentos, podemos considerar que nós, seres humanos, somos um instrumento de sopro. Logo, se respiramos bem, cantamos melhor. Por isso é importante que façamos exercícios para motivar a movimentação respiratória para além do habitual, ampliando nossa capacidade respiratória e administrando a saída do ar na fonação.

Exercícios

Eleve os braços lateralmente, acima da cabeça. Nessa posição, suas costelas estarão abertas. Abaixe os braços lateralmente à posição inicial, mas busque manter a sensação das costelas abertas e postura alinhada. A seguir, faça os exercícios propostos abaixo:

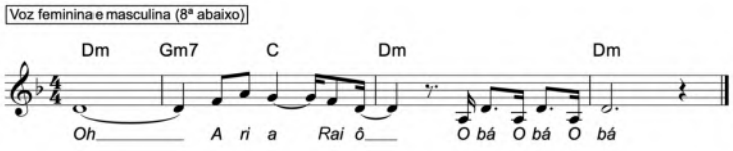
a) Inspirar abrindo as costelas, conter o ar por 3 segundos, expirar em *ssssss...* longo e contínuo;

b) Inspirar abrindo as costelas, conter o ar por 3 segundos, expirar contando *1, 2, 3, 4...* e assim continuamente, emendando os números em uma só expiração, sem gastar o ar residual;

c) Inspirar e soprar o balão em uma só expiração, caso não tenha balão disponível, colocar a mão na frente dos lábios e soprar, inflando as bochechas simulando o soprar de um balão.

d) Aquecer a voz com respiração longa e subida tonal gradativa com a música *Mas que nada,* de Jorge Ben Jor. Cante o trecho abaixo em uma só expiração e para aumentar o grau de dificuldade, diminua o andamento, exigindo assim, mais tempo de sustentação respiratória ao cantar o trecho musical.

Partitura 1: *Mas que nada* (Jorge Ben Jor)

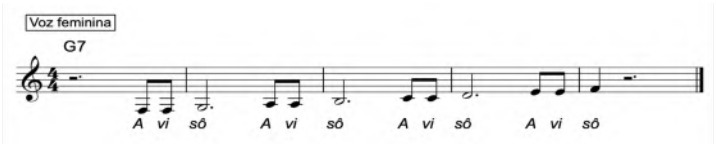


Fonte: transcrição da autora[32].

a) Aquecimento da voz no registro de peito/grave: cante o trecho da música *Festa*, de Anderson Cunha, conhecida na interpretação da cantora Ivete Sangalo:

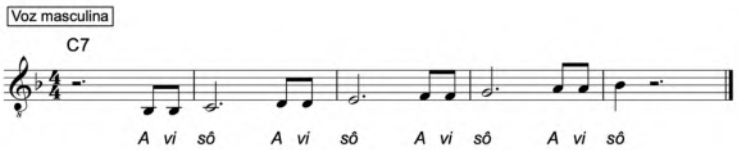
[32] Música lançada em 1963, no álbum *Samba esquema novo*, de Jorge Ben (hoje, Jorge Ben Jor), pelo selo Philips.

Partitura 2: *Festa* (Anderson Cunha)



Fonte: transcrição da autora[33].

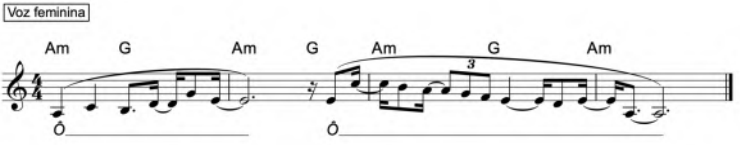
Partitura 3: *Festa* (Anderson Cunha)



Fonte: transcrição da autora.

b) Aquecimento da voz no registro mix/médio: cante a vocalização da música *Canto das três raças*, de Mauro de Oliveira e Paulo César Pinheiro, conhecida na interpretação da cantora Clara Nunes:

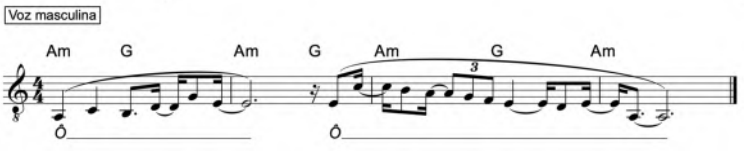
Partitura 4: *Canto das três raças*
(Mauro de Oliveira e Paulo César Pinheiro)



Fonte: transcrição da autora[34].

[33] Música lançada em 2001, no álbum *Festa* (*single*), de Ivete Sangalo, pela gravadora Universal.
[34] Música lançada em 1976, no álbum *Canto das três raças,* de Clara Nunes, pela gravadora EMI-Odeon.

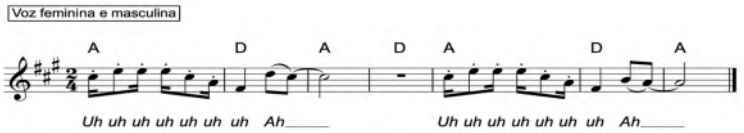
Partitura 5: *Canto das três raças*
(Mauro de Oliveira e Paulo César Pinheiro)



Fonte: transcrição da autora.

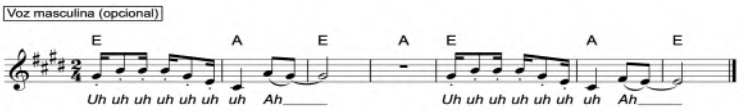
c) Aquecimento da voz no registro de cabeça/agudo: cante a vocalização da música *A novidade*, de Gilberto Gil, Herbert Vianna e João Barone, conhecida na interpretação do cantor e compositor Gilberto Gil e da banda Paralamas do Sucesso:

Partitura 6: *A novidade*
(Gilberto Gil, Herbert Vianna e João Barone)



Fonte: transcrição da autora[35].

Partitura 7: *A novidade*
(Gilberto Gil, Herbert Vianna e João Barone)

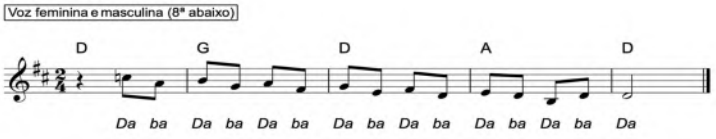


Fonte: transcrição da autora.

d) Realizar o aquecimento vocal, aliando treino de agilidade vocal com o *solo* da música *Asa branca*, de Luiz Gonzaga:

[35] Música lançada em 1986, no álbum *Selvagem?*, da banda Paralamas do Sucesso, pela gravadora EMI.

Partitura 8: *Asa branca* (Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira)



Fonte: transcrição da autora[36].

4) O som produzido pelas pregas vocais vai ser amplificado pelos espaços supra glóticos, que estão acima das pregas vocais. Estimule esses setores abrindo bem a boca, separando os dentes, elevando ou abaixando palato e, movimentando a língua. Busque articular melhor as palavras, para que o som possa escoar e para que o texto se torne mais inteligível para o ouvinte. A seguir, da letra *a* a letra *d*, encontram-se exercícios que trabalham diretamente com os articuladores, com o enfoque na dicção. Nas letras *e* e *f*, encontram-se exercícios voltados para o estímulo dos ressonadores.

Exercícios

a) Vibração de lábios e/ou língua em *trrrr...*;

b) Rotação da língua com os lábios fechados, passando a língua pela frente dos dentes;

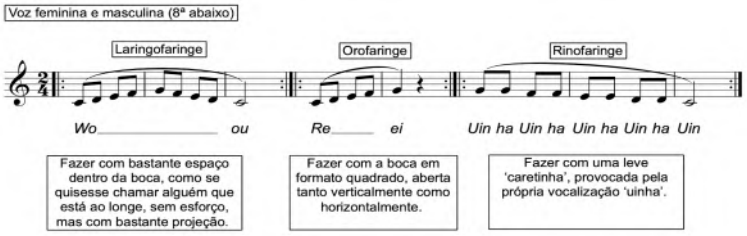
c) Mastigar, emitindo um som *uhmmm...*, com *bocca chiusa*;

d) Falar o texto que será cantado, com articulação exagerada;

e) Aquecer a voz, experimentando diferentes tipos de ressonância:

Partitura 9: Exercícios vocais

[36] Música lançada em 1947, no álbum *Asa Branca (single)*, de Luiz Gonzaga, pela gravadora RCA.



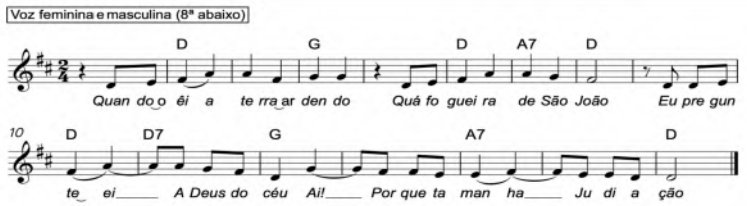
Fonte: transcrição da autora[37].

*Começar na escala de Dó Maior e ascender em semitons.

As vocalizações propostas acima foram escolhidas por motivar o tipo de ajuste necessário para estimular maior participação de determinado setor de ressonância.

f) Aplique os diferentes tipos de ressonância na canção abaixo. Primeiramente, substitua a letra de *Asa branca* pelas vocalizações acima (*Wou, Rei!, Uinha*). Em seguida, com ajuste vocal feito nas vocalizações, aplique, agora, cantando a letra da música *Asa branca*:

Partitura 10: *Asa branca* (Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira)



Fonte: transcrição da autora.

Perceba a diferença nas sonoridades, na predominância de harmônicos, ora mais graves, ora mais agudos, mesmo cantando a música na mesma tonalidade. Isso se dá pela mudança dos espaços

[37] Exercícios vocais de aulas de canto, sem registro ou gravação prévia.

de ressonância, ora expandido, ora comprimido, alterando a reverberação da nota emitida pelas pregas vocais e o timbre final da voz.

5) Observações finais: esse material foi elaborado de forma a proporcionar uma experiência ampla sobre os diferentes elementos que compõem o aquecimento vocal. Porém, o aquecimento, como o próprio nome diz, é uma preparação para o que virá, um pré-canto, portanto não devemos nos prolongar nessa etapa para não gerar fadiga vocal. O ideal é que o aquecimento dure entre 10 e 15 minutos. O(A) regente ou cantor(a) deve escolher um conjunto de exercícios que atenda melhor às necessidades vocais de seu grupo ou suas próprias necessidades vocais e às demandas do repertório a ser cantado. Também pode-se optar por mesclar exercícios para que sirvam a mais de uma função. Por exemplo, pode-se escolher um trecho de dificuldade dentro do repertório e trazê-lo para o aquecimento de forma gradativa. Esta pode ser uma boa escolha, não somente para preparar a voz, como, também, para proporcionar maior segurança na hora de executar a canção. A voz é uma habilidade natural que aprendemos no convívio social, já a técnica vocal é estudo e treino. O(A) cantor(a) pode sentir dificuldades iniciais em executar os exercícios, mas deve persistir e não desistir. O aperfeiçoamento da técnica vocal exige treino, repetição, para que, com o tempo, se crie uma memória vocal e se alcance outro patamar neuromuscular. Bons estudos!

VIVENCIANDO SONS: ATIVIDADES DIDÁTICO-MUSICAIS COM DURAÇÃO E ALTURA

Milena Tiburcio de Oliveira Antunes Caetano

Segmento: ensino fundamental – anos finais

Esta proposta tem o objetivo de apresentar aos estudantes os conceitos básicos relacionados aos parâmetros de duração e altura, a partir de uma série de atividades práticas. Foi planejada para os 6º e 7º anos, mas pode contemplar tanto alunos mais novos quanto mais velhos, necessitando apenas de adaptações na condução. Para o contexto apresentado, serão necessárias cerca de quatro aulas, que podem acontecer sequencialmente ou não.

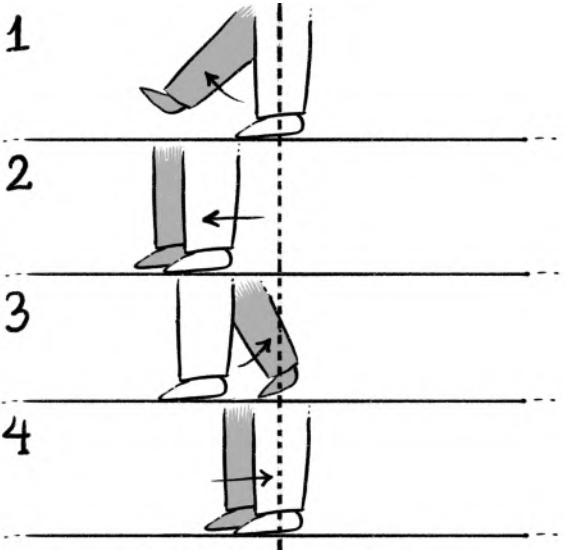
O primeiro procedimento didático possibilita a vivência do pulso e tem referência no método *O Passo,* elaborado por Lucas Ciavatta. Pede-se aos alunos que fiquem de pé, dispostos em um semicírculo, em um local em que eles possam se movimentar. O professor toca a marcação da pulsação, sem interrupção, acentuando o primeiro tempo, a cada grupo de quatro tempos. É sugerido o uso do pandeiro para que seja possível a circulação do professor entre os estudantes. Pode-se também utilizar uma base gravada.

Inicia-se o movimento de andar marcando a pulsação, utilizando um passo para cada pulsação. O andar irá trabalhar a noção de regularidade que existe na pulsação. O movimento consiste em dar

dois passos para frente – um com cada pé – e dois para trás, fazendo um pequeno movimento de locomoção e retornando ao lugar de origem. Marca-se um ciclo de quatro passos, realizados em quatro pulsações. Cada ciclo representa um compasso. Tem-se então um compasso quaternário.

O professor exemplifica e, ao realizar o movimento, conta os tempos, associando o movimento à contagem, da seguinte forma: 1) um passo à frente, com o pé direito; 2) outro passo à frente, com o pé esquerdo se posicionando ao lado do direito; 3) um passo atrás, com o pé direito; e 4) outro passo atrás, com o esquerdo. Todos fazem juntos, andando na marcação e contando os tempos 1, 2, 3 e 4, até o movimento ficar fluido.

Figura 1: Movimento



Fonte: Bruno Stepheson.

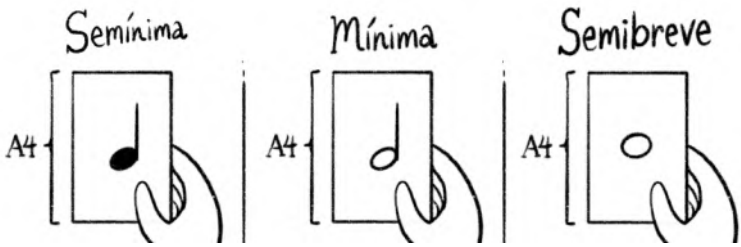
A etapa seguinte é parar de contar os tempos em voz alta e pedir para que os estudantes continuem contando mentalmente, para que eles consigam localizar os tempos dentro do ciclo. Pede-se para eles baterem palmas em tempos específicos. O professor indica o tempo falando o número e fazendo o sinal com as mãos. Os alunos batem palma no tempo indicado, no compasso seguinte. A contagem interna e o movimento continuam. O importante, nesse momento, é que o professor dê comandos claros, indicando o tempo com a antecedência necessária, para que os alunos respondam com as palmas.

Vivenciada a pulsação, é apresentada a possibilidade de um som ter diferentes durações, tendo o passo como medidor. Pede-se que alguém sugira, com o uso da voz e articulando a sílaba *tá*, um som com altura definida e confortável para a maioria. O professor mostra o *tá,* com duração de um pulso, associando o som ao movimento de um passo. A turma toda canta fazendo o ciclo de quatro passos, com quatro *tás*, sendo um para cada pulso. Canta-se alguns ciclos de quatro tempos, preenchidos por notas com a duração de um passo. Em seguida, mostra-se outras possibilidades de duração, com a introdução da noção de dobro e metade. Continua-se o movimento, preenchendo os compassos com notas de dois tempos, expressos corporalmente com dois passos. Por fim, ocupa-se todo o compasso com apenas um som. Dessa forma, os alunos cantam uma mesma nota com a duração demonstrada em um, dois e quatro passos, a partir da indicação oral e gestual do professor. Aqui, pode-se introduzir também a duração de meio tempo, a depender do desenvolvimento da turma.

Estando bem compreendido, pode-se brincar, indicando em ordem aleatória as diferentes durações do som. Um aluno pode ser o regente e usar os dedos para indicação. Será necessário observar continuamente o desenvolvimento dos estudantes para auxiliá-los, retornando sempre à etapa inicial de somente marcar os tempos com o passo, caso seja preciso.

No próximo estágio, são apresentadas as figuras de duração da semínima, mínima e semibreve, desenhadas, cada uma, em uma carta do tamanho de uma folha A4. Na apresentação, é destacada a característica da proporcionalidade entre as figuras. O professor escolhe a semínima para durar um tempo e explica que, com isso, a mínima terá a duração de dois tempos e a semibreve, de quatro tempos. Os sons cantados são associados às figuras. Os alunos continuam fazendo a marcação com o movimento e entoam a nota com altura pré-combinada com as diferentes durações, a depender da carta mostrada. Um grupo de alunos cria uma ordem de apresentação das cartas para que os colegas realizem a leitura.

Figura 2: Cartas

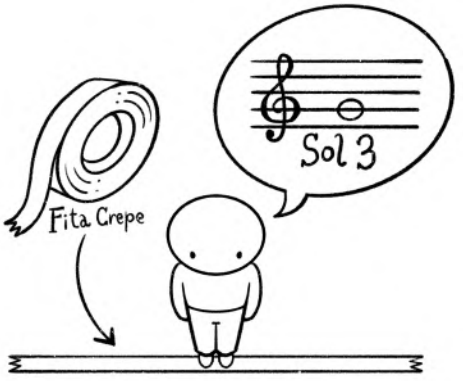


Fonte: Bruno Stepheson.

Terminada a vivência da duração, o conceito da altura é apresentado com o recurso da partitura humana. É feita uma linha no chão com o uso de fita crepe. O professor combina com a turma que aquela

linha será o local da nota Sol3. Os alunos serão as notas musicais e, quando estiverem em cima da linha, representarão a nota Sol3. Três alunos se posicionam sobre a linha. O primeiro estudante segura a carta da semínima. O professor explica que a turma irá cantar/tocar, com instrumento melódico, a nota Sol3, com a duração de semínima, na quantidade necessária para preencher um compasso quaternário. O segundo estudante segura a carta da mínima. O grupo canta/toca duas notas (Sol3) com duração de dois tempos cada. Por fim, o terceiro estudante segura a carta da semibreve que é cantada/tocada pelo grupo com um único som com a altura do Sol3 e duração de quatro tempos. Os estudantes variam a ordem das figuras para os colegas fazerem a leitura. Pode-se também variar o andamento do exercício: lento, moderado e rápido.

Figura 3: Partitura humana



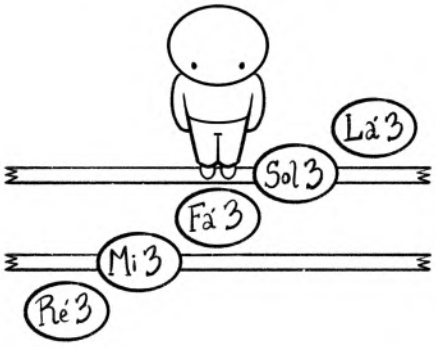
Fonte: Bruno Stepheson.

Em seguida, são apresentadas as notas vizinhas Lá3 e Fá3. O aluno que representará a nota Lá3 ficará acima da linha e o que representará o Fá3 ficará abaixo. Com os alunos dispostos acima, abaixo ou em cima da linha, cria-se uma sequência com essas três

notas. Neste momento, as cartas são guardadas e define-se uma mesma duração para todas as notas. Esta etapa é importante para que os alunos percebam os parâmetros sonoros de forma isolada. Em seguida, um único aluno cria uma sequência, movimentando-se ao longo da linha, indicando as notas Fá3, Sol3 e Lá3 na ordem inventada por ele. O grupo lê. Outros estudantes são convidados a criar suas sequências.

Outra linha é marcada no chão, paralela à primeira. Amplia-se, assim, a quantidade de notas disponíveis: de Ré3 a Lá3. O professor entoa as notas, mostrando os seus lugares na pauta de duas linhas que está marcada no chão. A turma é dividida em três grupos grandes. Cada grupo cria uma sequência de notas, todas com a mesma duração, dispondo os alunos na ordem escolhida. Os outros alunos leem, cantando ou tocando.

Figura 4: Partitura humana 2



Fonte: Bruno Stepheson.

Em seguida, acrescenta-se as outras durações, a partir do uso das cartas. O grupo escolhe a duração de cada nota. Cada aluno que está na partitura segura a carta correspondente à duração da sua nota. A

turma lê. Para finalizar, o professor toca ou canta algumas frases musicais que contenham as notas e durações trabalhadas. Recomenda-se aumentar gradativamente a dificuldade, começando com poucas notas e durações. Os alunos, em conjunto, registram as frases, dispondo os colegas no local correto da pauta e segurando a carta correspondente à sua duração.

Esta atividade pode, ainda, ter outros desdobramentos, como a introdução de outras figuras de duração, das pausas e das outras linhas do pentagrama. A ideia é vivenciar com o corpo; cantar e/ou tocar as diferentes alturas e durações; perceber as características dos sons; criar sequências melódicas com consciência; e reconhecer e fixar os sinais de leitura e escrita musicais, a partir de uma série de atividades lúdicas e ativas.

Autoras/es



Diretor de cinema, editor do Cuscuz Studio e membro do GEAPEM desde 2015. É graduado em Designer Gráfico (INFNET), com ênfase em técnicas narrativas audiovisuais. Dirigiu os filmes: *Colaboradores: de olho nos invisíveis*; *Closet: uma odisseia em 150BPM*; *Coisas que não fazem sentido*; *A Menina-Garça*; e o documentário *Mulheres e migrações forçadas no Rio de Janeiro*, junto ao LABIMI-UERJ, onde atua como Técnico de Inovação Tecnológica. Com o Cuscuz Studio, lançou os livros *As viagens de Ricky – o planeta perfeito*, com Rafael Brasil; *Meu vizinho super-herói;* e *Família Cuscuz*, com Mayara Caldas, além de ter atuado como diretor criativo e editor em mais de 30 livros, de diversos autores. Liderou projetos de *branding* e identidade visual em escala nacional e internacional, junto a empresas como Granado Pharmácias, Phebo Perfumaria e Atama Fight Gear.

E-mail:
brunostepheson.cinema@gmail.com



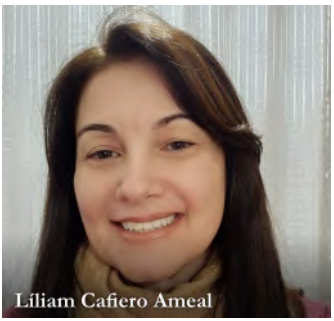
Crescendo entre pessoas apaixonadas pela arte, Eduarda sempre teve a música circulando em seu sangue. Desde pequena, dormia mais facilmente com música e, através dela, interagia com o mundo, participando de grupo coral, aulas de violão e apresentações artísticas. A essência da música e suas vibrações são primordiais para a formação do ser humano; afinal, música não é apenas a combinação de letras e acordes, mas uma injeção de emoções no corpo. Para a autora, a música é o que permite prosseguir, apesar de pesares, servindo como combustível em qualquer momento da vida. Atualmente, é estudante do curso de Meio Ambiente do ensino médio do Campus São Cristóvão III / Colégio Pedro II, e vive sua maior experiência no grupo *Caleidoscópio Musical CP2*, projeto de música do qual é bolsista.

E-mail:
dudabralves@gmail.com



Regente adjunto do Coral da UFES, é doutorando em Música/Cognição Musical em Práticas Criativas (UFRJ), mestre em Música/Regência Coral (UFRJ), bacharel em Música/Regência Orquestral (UFRJ) e concluiu a Escola de Regência Navarro Lara (ABRSM). Tem experiência em: direção pedagógico-musical; regência de orquestra, coral e ópera; canto lírico; acompanhamento e correpetição ao piano; *El Sistema*; e Técnica Alexander. Foi professor e regente do Ópera Studio, do Coletivo das Artes. Participou de festivais, regendo concertos em: Finlândia, México e Venezuela. No Brasil, atuou como regente de concertos, em festivais de Curitiba, Gramado, São Paulo e Espírito Santo. Realizou produções operísticas, recitais de piano e regências sinfônicas e corais, em: Theatro Municipal do Rio de Janeiro; Sala Cecília Meirelles; Sesc Glória; e Salão Leopoldo Miguez (UFRJ). Em Vitória (ES), atua, também, como: regente dos corais infantis da CRIARTE; maestro e um dos organizadores do *Festival CantarES*, da UFES; maestro do CoraLivre Jaceguay Lins; pianista acompanhador, na Pimenta Dance Ballet & Art; e regente do Coral da EEFM Mestre Álvaro, do programa Música na Rede. Em 2025, atuou como regente do *ballet O Quebra-Nozes Capixaba*. É idealizador e coordenador pedagógico do *Festival Nacional de Ensino Coletivo de Instrumentos e Vozes*; e coordenador pedagógico e fundador da Maestro Molinari Soluções Educacionais.

E-mail: molinarimusician@gmail.com



Professora de Educação Musical do Colégio Pedro II, pedagoga e musicoterapeuta. É natural de Leopoldina (MG), onde iniciou sua formação musical; concluiu cursos técnicos de piano, violão e flauta doce; e atuou como professora e coordenadora, no Conservatório Estadual de Música Lia Salgado. Residente no Rio de Janeiro desde 2007, trabalhou em escolas públicas – estaduais e municipais – e particulares, além de participar de projetos sociais e culturais. É mestre em Educação, Gestão e Difusão em Biociências (UFRJ), bacharel em Flauta Doce (CBM-CEU), licenciada em Música (CBM-CEU) e especialista em Musicoterapia (CBM-CEU). Desde 2013, é professora efetiva de Educação Musical do Colégio Pedro II, atuando no ensino básico, desenvolvendo projetos de ensino e oficinas de inclusão por meio da música. Além do GEAPEM, é membro do grupo de pesquisa Saúde com Arte, da UFRJ.

Email: liliamameal@gmail.com



Violinista e estudante do curso de Meio Ambiente do ensino médio do Campus São Cristóvão III / Colégio Pedro II. Nessa instituição, é integrante e bolsista do Caleidoscópio Musical CP2 e participou dos seguintes projetos: *Restauração de Ambiente Degradados*, no Horto Florestal; *Meio Ambiente, Preservação de Possível Erosão*; e *Educação Ambiental Contra a Poluição*.

E-mail: m7hustxr@gmail.com



Músico, compositor, arranjador e regente. É professor de Educação Musical do Colégio Pedro II, mestre em Educação Básica (CPII), licenciado em Música (CBM-CEU), bacharel em Piano (CBM-CEU) e estudou composição, na UFRJ. Venceu o Festival EBC 2017 (melhor música infantil) com *Meu irmão*, do seu álbum *Novas luas*. Seus arranjos são interpretados por corais no Brasil, Canadá, Portugal, Alemanha e Venezuela, como sua composição *Seguindo a maré* (popular no YouTube). Criou trilhas para material multimídia das exposições no MNBA nos anos 1990 (Dalí, Picasso, Botero) e para teatro, desde 2002, destacando-se O *velho da horta*, *Filme noir* e *Pluft* (Cia. Pequod). Participou como músico e compôs para filmes e materiais de audiovisual nacionais. Em 2025, suas músicas contidas no espetáculo *As belas coisas da vida* venceram o prêmio CBTIJ.

E-mail: mauriciodurao@gmail.com



Compositora, cantora e educadora musical brasiliense (DF), reside no Rio de Janeiro, desde 2004. É professora efetiva de Educação Musical do Colégio Pedro II, desde 2007. É mestre em Música (UFRJ) e licenciada em Música (UNB). Possui três álbuns solo: *Sonho estrada coração* (2020), *Canto de mãe* (2016) e *Milena Tibúrcio* (2005). Participou ainda do álbum *À moda brasileira* (2004), com a Orquestra de Violões de Brasília; e do EP *Nelson Faria convida Milena Tiburcio – um café lá em casa* (2019). Teve músicas gravadas por Ilessi; Rogério Caetano; Jéssica Ellen; Ordinários; Zé Mulato e Cassiano; Joana Duah; Orquestra de Violões de Brasília; Juliana Diniz, entre outros. Compôs músicas para as trilhas sonoras dos espetáculos *Enluarada* (2019); *MãNATú* (2018); *Presépio de hilaridades humanas* (2001); e *Zezinho e o anjo marmanjo* (2000). No cinema, fez músicas para a trilha sonora do filme *Celeste e estrela* (2002), de Betse de Paula; e assinou com Rogério Caetano a trilha do curta *As andanças do Nosso Senhor sobre a terra*, no episódio *Os rins da ovelha* (Animatic, 2004). Publicou artigos na Revista Interlúdio e capítulo no livro do GEAPEM *Reflexões e práticas na educação musical do século 21* (2021).

E-mail: milenatiburciocaetano@gmail.com



Ex-estudante do ensino médio do Colégio Pedro II que se interessa por entender como a música pode transformar vidas. Ao longo de sua trajetória nessa instituição, participou do coral Cora Coral; monitorias de Desenho e Filosofia; do projeto *Ditadura nunca mais: o CPII enquanto espaço de memória*; e do grupo Caleidoscópio Musical CP2, no qual também foi bolsista. Essas experiências ampliaram sua visão da relação humana com a música e como, por meio do passado, é possível compreender o presente e as relações sociais. Sua curiosidade se desenvolveu ainda mais quando percebeu que, graças às artes, principalmente à música, realidades podem ser mudadas, expostas e escutadas. Além disso, a educação é o primeiro passo para que o mundo da expressividade chegue a todos, como defendeu Ana Maria Gonçalves em palestra no CPII, da qual Natália também participou.

E-mail: carvalho.natalia2006@gmail.com



Cantora, professora, pesquisadora da voz e locutora. Atualmente, desenvolve pesquisas em seu pós-doutorado sobre criatividade na *performance* vocal (UNIRIO). É doutora em Música (UNIRIO), mestre em Música (UNIRIO), especialista em Psicopedagogia/Saberes (UFES) e licenciada em Música (UFES). Formada na técnica do *Belting* Contemporâneo, criada pelo maestro Marconi Araújo, tornou-se referência na área, ministrando cursos e oficinas pelo Brasil e difundindo o tema na série *on-line Belting contemporâneo*. Como intérprete, transita do trabalho solo a *performances* com formações sinfônicas. Recebeu o prêmio de Melhor Intérprete no *7º Festival Nacional de Música de Colatina/ES* e integrou o grupo vocal Ordinarius, com o qual realizou turnês pela América Latina, Europa e Estados Unidos e lançou o álbum *Notável*, em homenagem a Carmen Miranda. Desde 2018, integra o Duo Vieira, ao lado do violonista Ricardo Vieira, com quem lançou *Pérolas para Jobim*, indicado ao Prêmio Profissionais da Música. Tem experiência em locução comercial, *jingles* e criação de personagens. Atua como professora de canto e preparadora vocal. Foi professora de Educação Musical do Colégio Pedro II, entre 2013 e 2025, e atualmente integra o corpo docente do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe.

E-mail: rebecavieiracantora@gmail.com



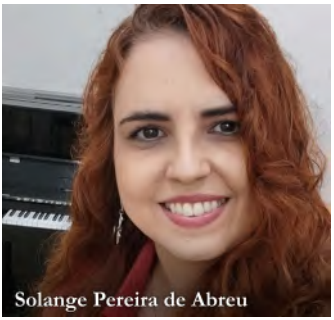
Compositor, arranjador, multi-instrumentista carioca e professor de Educação Musical do Colégio Pedro II, onde desenvolve diversos projetos. Tem mestrado em Música, pós *lato sensu* em Educação Estética e licenciado em Música, todos pela UNIRIO. Fez cursos com os educadores musicais Murray Schafer, Violeta Gainza, Keith Swanwick e Regina Márcia Simão Santos, entre outros, além de *workshops* de regência com maestros de vários países. É regente coral atuante, desde 1997, gaitista de MPB, Blues e Jazz, além de premiado compositor em música erudita, tendo logrado o 1º lugar no *Festival Nacional da Rádio MEC*, categoria: *Música Clássica*, em 2018 e 3º lugar no *Festival Internacional Franz Liszt*, 2020. Em música popular, conquistou o 1º lugar no *Kaiser Pop*, em 1995. Além disso, em 2014, uma de suas composições ficou entre as 10 melhores do *Concurso Nacional de Marchinhas da Fundição Progresso*. No Núcleo Popular Céu na Terra, participa da Cantoria de Reis e toca Sax no Bloco. É maestro do Rancho Praça Onze Klezmer Carioca, com álbum e videoclipe lançados em 2023. De família de músicos, segue a tradição de seus antepassados – como *O Pianista* do filme de Polanski – e ama tocar com os filhos. Adora ler e escrever, jardinagem, mitologias em geral e fazer pão integral!

E-mail: ricardo@szpilman.com



Compositor, arranjador, saxofonista e flautista, atuou com grandes nomes da música brasileira, dentre eles Adriano Giffoni, Altay Veloso, Arariboia Jazz, Bangalafumenga, Banda Vitória Régia, Batuque de Pife, Cláudio Nucci, Davi Moraes, Elba Ramalho, Elza Soares, Emílio Santiago, Leny Andrade, Marcelo Camelo, Maria Rita, Moraes Moreira, Moreno Veloso, Nilson Chaves, Paulo Sérgio Feital, Pepeu Gomes, Preta Gil, Simone, Reppolho e Zé Ricardo, entre outros. Em 2024 e 2025, participou do premiado musical *Elis, a musical*. Lançou três trabalhos fonográficos: *Paisagem* (2003), *Olha o pife* (2006), *Noite samba jazz* (2021/2022), *Algumas cores* (2025) e *Sonoras paisagens* (2026), além de EPs e vídeos nas plataformas de música e de vídeo. Foi integrante do Sembatuta e produziu dois discos do grupo: *Sembatuta* (1999) e *Sembatuta com tempero* (2004). É doutor em Música (UNIRIO), mestre em Música (UFRJ), especialista em Mídia, Tecnologia da Informação e Novas Práticas Educacionais (PUC-RIO) e licenciado em Música (UNIRIO). Natural de Fortaleza (CE), mudou-se para a cidade do Rio de Janeiro em 1991 e, desde 2017, reside em Niterói. É professor titular do Departamento de Educação Musical do Colégio Pedro II, onde atua no ensino básico, na pós-graduação e coordena o grupo de pesquisa GEAPEM.

E-mail: robertostepheson@gmail.com



Doutora em Música (UFRJ); mestre em Música (UFRJ); especialista em Educação Musical (CBM-CEU); bacharel em Piano (UFRJ); licenciada em Música (CBM-CEU); e graduada em Comunicação Social – Jornalismo (UFRJ). É professora de Educação Musical do Colégio Pedro II, desde 2014. Atualmente, é coordenadora de curso e professora de Prática Instrumental Individual (Piano) do Ensino Médio Integrado/Técnico em Instrumento Musical, do Colégio Pedro II; coordenadora do GEAPEM; e docente da Especialização em Práticas Musicais na Educação Básica, do Colégio Pedro II. Foi professora de Educação Musical e regente dos corais do Colégio Pentágono, de 1998 a 2006. Foi professora de Educação Musical e regente do coral do Colégio Criativo, de 2007 a 2014. Foi Professor I (Regente) da Secretaria Municipal de Educação da cidade do Rio de Janeiro, de 2001 a 2014. Tem vasta experiência em Educação Musical, tendo atuado como professora de pós-graduação, ensino técnico, ensino regular e cursos livres. Realizou inúmeros recitais como pianista solo, pianista acompanhadora e pianista de grupo de música de câmara em: III FIRSC, na Finlândia; Escola de Música da UFRJ; CBM; Teatro do SESC de Madureira; Colégio Pedro II; Colégio Pentágono; dentre outros. É autora do livro *Chiquinha Gonzaga e o teatro musicado* (2018); de artigos publicados na ABEM e na ANPPOM; e autora de capítulo e organizadora do livro *Reflexões e práticas na educação musical do século 21* (2021), do GEAPEM.

E-mail: solangeabreu647@gmail.com



Doutora em Música (UFRJ), mestre em Música (UFRJ), licenciada em Música (UNIRIO) e bacharel em Piano (UFRJ). Possui especialização em Práticas Musicais na Educação Básica (CPII) e em Piano Acompanhamento (CBM-CEU). É professora efetiva do Departamento de Educação Musical do Colégio Pedro II, desde 2023, e atuou como docente na rede pública municipal de Mesquita (RJ) entre 2013 e 2023. Foi pianista da Fundação de Arte de Niterói (FAN), atuando junto à Companhia de Ballet da Cidade de Niterói (CBCN), entre 2008 e 2023. Paralelamente à prática docente, desenvolve intensa atividade pianística, com ênfase no repertório contemporâneo brasileiro. Ao longo de sua carreira, vem realizando primeiras audições de obras de compositores renomados e jovens compositores, entre eles: Almeida Prado, Armando Lôbo, Guilherme Bertissolo, LC Csekö, Marcos Nogueira, Marisa Rezende, Paulo Costa Lima, Tato Taborda e Yahn Wagner; além de recitais em importantes salas, séries musicais e eventos nacionais e internacionais, como Bienal de Música Brasileira Contemporânea, Jornadas de Música Contemporânea da ABAICAM (Bolívia) e Ulster Bank Belfast Festival at Queen's (Irlanda do Norte).

E-mail: tatianadumas@gmail.com



Doutora em Música (UFRJ), mestre em Música (UFRJ), bacharel em Piano (UFRJ) e licenciada em Música (UFRJ). Tem experiência em pesquisa na área de ensino da ética e educação musical. Foi autora responsável do projeto de Educação Musical para educação infantil da Secretaria Municipal de Educação da cidade do Rio de Janeiro, realizado no Centro Integrado de Educação Pública Compositor Donga, no período de 2004 a 2009. É professora aposentada da rede pública de educação básica da cidade do Rio de Janeiro, pelo Núcleo de Arte da Escola Municipal Silveira Sampaio. De 1989 a 2022, foi professora do Colégio Garriga de Menezes, no qual teve o seu *Guia de Orientações*, em três volumes, adotado pela instituição para uso nas aulas de Educação Musical, como elemento de integração para construção da ética e da cidadania por meio da música. Atuou como professora de Educação Musical no Colégio Pedro II (2023-2024) no Centro de Referência em Educação Infantil de Realengo/CREIR, onde realizou oficinas em eventos realizados pelo Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Específicas (NAPNE) e pelo Setor de Orientação Educacional e Pedagógica (SOEP). Dentre elas, *Sons do CREIR*; *Mar é maré*; e *Sentindo os sons*. Participou ainda do *1º Encontro de Culturas Negras do CREIR / Ayoluwa I*, com a oficina *Brinquedos cantados*.

E-mail: thelmataets@hotmail.com

Integrantes do GEAPEM

Bruno Stepheson de Souza Machado (UERJ)
Fernando Trocado Maurity (FAETEC)
Jean Philippe Abreu Molinari (UFES)
Johnson Joanesburg Anchieta Machado (UFG)
Jupter Martins de Abreu Júnior (IF-RJ)
Líliam Cafiero Ameal (CPII)
Maurício Carvalho Durão Barbosa (CPII)
Milena Tibúrcio de Oliveira Antunes Caetano (CPII)
Paulo Roberto de Oliveira Coutinho (CPII)
Rebeca Vieira de Queiroz Almeida (CODAP-UFS)
Ricardo Goldfeld Szpilman (CPII)
Roberto Stepheson Anchiêta Machado (CPII)
Samuel de Andrade Gomes (CPII)
Solange Pereira de Abreu (CPII)
Tatiana Dumas Macedo (CPII)
Thelma Nunes Taets (SME-RJ)
Thiago Ferreira de Aquino (CPII)

RECONSTRUINDO SONS: MÚLTIPLAS ATIVIDADES DIDÁTICO-MUSICAIS

Desde sua criação, inicialmente como aglomerado de estudo e depois passando a atuar como grupo de pesquisa, o **GEAPEM – Grupo de Estudo e Ação de Professores de Educação Musical** – promove e participa de eventos artísticos, culturais e acadêmicos. Na sua produção, de modo sempre alinhado ao seus propósitos e nome, sobretudo no campo da ação e do fazer musical, lançou, em 2017, a música Percoral; em 2020, o vídeo Acabou chorare, em homenagem ao artista Moraes Moreira; e, em 2021, lançou o livro Reflexões e práticas na educação musical do século 21. Agora, em 2026, apresenta seu segundo intento literário, de título **Reconstruindo sons: múltiplas atividades didático-musicais**, que disponibiliza, gratuitamente, propostas pedagógicas advindas das práticas profissionais de seus integrantes, direcionadas a diversos níveis e modalidades de ensino, adaptáveis à realidade dos que forem se aproveitar deste livro.

Muito mais do que um material didático, o que se traz são proposições de incentivo à prática, à experimentação e à inquietude de reconstrução sonora, que podem – por que não? – dar subsídios e ideias disparadoras a educadores e educandos. É o que esperamos que aconteça!

Aproveitem!

CUSCUZ
studio