

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS

GLICIA RANA DA CUNHA MACHADO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO DO JOGO EM
PIAGET: ADAPTANDO JOGOS MUSICAIS PARA O ENSINO DE VIOLINO

MANAUS

2018

GLICIA RANA DA CUNHA MACHADO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO DO JOGO EM
PIAGET: ADAPTANDO JOGOS MUSICAIS PARA O ENSINO DE VIOLINO

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação,
apresentado à Universidade do Estado do
Amazonas UEA, como requisito para a obtenção
do grau de licenciado em Música.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Caroline Caregnato

MANAUS

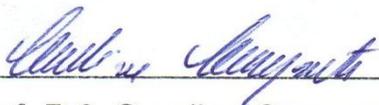
2018

TERMO DE APROVAÇÃO

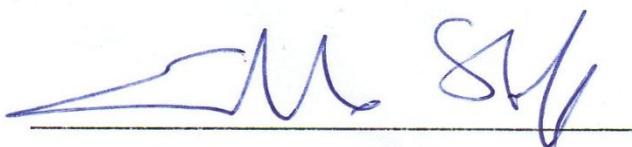
Glicia Rana da Cunha Machado

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO DO JOGO EM PIAGET: ADAPTANDO JOGOS MUSICAIS PARA O ENSINO DE VIOLINO

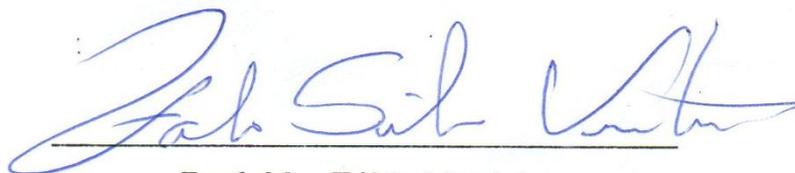
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado pelo curso de Música, da Escola Superior de Artes e Turismo da Universidade do Estado do Amazonas, pela seguinte banca examinadora:



Prof. Drª. Caroline Caregnato
Orientador (UEA)



Prof. Dr. Edoardo Sbaffi
Membro da banca (UEA)



Prof. Ms. Fábio Ventura
Membro da banca (UEA)

Manaus, 30 de Novembro de 2018.

RESUMO

O tema deste trabalho é o lúdico e a aprendizagem do violino. Nele será abordado o processo de desenvolvimento da criança e a forma como ela lida com o lúdico. O objetivo geral deste trabalho é propor jogos musicais para o ensino de violino, que trabalhem a aprendizagem de leitura musical, visando faixas etárias específicas. Os objetivos específicos dessa pesquisa são: compreender a necessidade do lúdico ao longo do desenvolvimento geral e musical da criança; adaptar jogos para o ensino de violino partindo de jogos existentes, para educação musical; e classificar os jogos musicais elaborados, considerando faixas etárias específicas. Este trabalho parte da necessidade de se compreender o lúdico no desenvolvimento geral e musical da criança. Considerou-se o fato de que a autora tem um constante contato com crianças, pois ensina violino em aulas particulares. Como metodologia, foi feita uma revisão de literatura em que se observou que a criança pode se relacionar com o lúdico de maneiras diferentes, e em que se discutiu o jogo em Piaget. Além disso, foi apresentada a adaptação de jogos de educação musical, propostos por algumas autoras da área, para o ensino do violino. Como resultado foi possível adaptar jogos envolvendo não apenas cartas, mas também envolvendo ordens práticas, em que os alunos tinham que obedecer a comandos. Ainda foi possível relacionar cada um desses jogos às etapas de desenvolvimento do jogo, como proposto em Piaget.

Palavras-chave: Lúdico; Jogo em Piaget; Jogos Musicais; Ensino de Violino.

ABSTRACT

The theme of this work is the ludic and the learning of the violin. It will address the child's development process and the way it deals with the ludic. The general objective of this work is to propose musical games for the teaching of violin that work the learning of musical reading, aiming at specific age groups. The specific objectives of this research are: to understand the need of the ludic one during the general and musical development of the child; adapting games for the teaching of violin starting from existing games, for musical education; and to classify the elaborated musical games, considering specific age groups. This work starts from the need to understand the ludic in the general and musical development of the child. It was considered the fact that the author has a constant contact with children, because she teaches violin in private lessons. As a methodology, a literature review was carried out in which it was observed that the child can relate to the play in different ways, and in which the game was discussed in Piaget. In addition, it was presented the adaptation of musical education games, proposed by some authors of the area, for the teaching of the violin. As a result it was possible to adapt games involving not only letters, but also involving practical orders, in which students had to obey commands. It was still possible to relate each of these games to the development stages of the game, as proposed in Piaget.

Keywords: Ludic; Games in Piaget; Musical Games; Violin's teaching.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. A LUDICIDADE NO ENSINO DA MÚSICA.....	8
3. O DESENVOLVIMENTO DO JOGO EM PIAGET.....	12
4. JOGOS.....	14
4.1 JOGOS PEDAGÓGICOS PARA EDUCAÇÃO MUSICAL.....	14
4.1.1 Edifícios de vizinhos.....	14
4.1.2 Jogo do condomínio.....	17
4.1.3 Dominó de vizinhos.....	19
4.1.4 Jogo do par.....	20
4.1.5 Jogo das janelas.....	22
4.1.6 Bingo de som curto e longo.....	24
4.1.7 Bingo de movimento sonoro.....	25
4.1.8 Jogo das cartelas.....	27
4.2 EDUCAÇÃO MUSICAL E DEFICIÊNCIA: PROPOSTAS PEDAGÓGICAS.....	28
4.2.1 Fichas de altura.....	29
4.2.2 Baralho ou bingo sonoro.....	31
4.2.3 O mestre.....	32
4.2.4 Cama de gato.....	33
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

O tema deste trabalho é a importância do lúdico para a aprendizagem do violino. Nele será abordado o processo de desenvolvimento e a forma como a criança lida com o lúdico, propondo-se adaptar jogos que possam ser utilizados como ferramenta de ensino.

Este trabalho parte da necessidade de se compreender o lúdico no desenvolvimento geral e musical da criança. Considerou-se o fato de que a autora tem um constante contato com crianças, pois ensina violino em aulas particulares. Muitas vezes tais crianças, por estarem em desenvolvimento, não compreendem alguns conteúdos da música, e apresentam dificuldades, por exemplo, em associar a leitura de partituras ao instrumento. Alguns alunos com quem já trabalhei sabem ler partituras, mas se perdem quando é necessário encontrar as notas no instrumento. Com isto, ao longo das aulas que ministro desenvolvi jogos que contribuíssem com a aprendizagem do instrumento, por meio dos quais a criança entendia onde estava cada nota no violino. Partindo dessa experiência, pensou-se em como seria interessante compreender como a criança se relaciona com o lúdico, e como se utilizar do lúdico como ferramenta metodológica para o ensino do violino.

Este trabalho contribuirá para que outras pessoas, como professores em formação, professores já atuantes e pais compreendam a importância do lúdico na vida da criança e também possam estimular seus filhos, alunos e futuros alunos a aprenderem um instrumento musical de uma forma diferenciada. As crianças, por estarem em fase de exploração, se relacionam de forma benéfica com jogos, pois estes lhes trazem um aprendizado estimulante. Logo, é importante os pais e professores, sempre que puderem, utilizar jogos. No caso dos pais, como um reforço em casa do que é trabalhado na aula de violino, e os professores, como método de ensino.

Este trabalho será também mais uma contribuição para o acervo da Universidade do Estado do Amazonas, pois os trabalhos em que se estuda o desenvolvimento da criança, sua relação com a música, e o lúdico como ferramenta metodológica ainda são raros nesse contexto. Em uma breve busca pelo acervo, pode-se notar que a maioria dos alunos em suas pesquisas de campo se debruçam sobre o ensino do violino, sobre

escolas de música, sobre ensino de música em escolas e etc., mas não focam a ludicidade no ensino de instrumento.

E como devem ser propostos alguns jogos musicais para o ensino de violino, que trabalhem a aprendizagem de leitura musical, visando faixas etárias específicas? Esse é o problema que deverá ser respondido com o decorrer da pesquisa.

O objetivo geral deste trabalho é propor jogos musicais para o ensino de violino, que trabalhem a aprendizagem de leitura musical, visando faixas etárias específicas. Os objetivos específicos dessa pesquisa são: compreender a necessidade do lúdico ao longo do desenvolvimento geral e musical da criança; adaptar jogos para o ensino de violino partindo de jogos existentes, para educação musical; e classificar os jogos musicais elaborados, considerando faixas etárias específicas.

Como hipóteses de resposta para o problema de pesquisa desse trabalho, acredito que os jogos serão elaborados em forma de cartas, por meio das quais as crianças possam trabalhar em equipes ou competir entre si. Será interessante também construir jogos de tabuleiro, em que a criança joga um dado e deve “andar” determinadas “casas” que irão conter alguma atividade musical que deverá ser realizada por ela. Os jogos poderão ser distintos ou adaptados para cada faixa etária, pois cada uma costuma brincar e participar de jogos de uma forma diferente.

Como metodologia para a realização do trabalho, primeiramente, será feita uma revisão de literatura. A revisão de literatura contribuirá para se saber o que outros pesquisadores falam sobre o assunto a ser estudado. Prodanov (2013, p. 131) diz que a revisão de literatura:

[..] demonstra que o pesquisador está atualizado nas últimas discussões no campo de conhecimento em investigação. Além de artigos em periódicos nacionais e internacionais e livros já publicados, as monografias, dissertações e teses constituem excelentes fontes de consulta.

As discussões em monografias, dissertações e teses irão contribuir para o andamento da pesquisa, nos informando sobre como outros pesquisadores usam o lúdico em suas aulas e quais as suas opiniões sobre o lúdico no ensino.

Na segunda parte do trabalho serão desenvolvidos os jogos. Será pensado em quais são as maiores dificuldades de leitura das crianças e o que diz a revisão sobre ludicidade e desenvolvimento. A partir destas dificuldades, serão adaptados para o ensino de violino alguns jogos de educação musical já existentes. Pretende-se também classificar os jogos adaptados em faixas etárias específicas.

Este trabalho está dividido em dois capítulos de revisão de literatura e contém uma terceira parte com a apresentação dos jogos. O primeiro capítulo irá abordar a ludicidade no ensino da música. O segundo capítulo irá abordar o desenvolvimento do jogo em Piaget. O terceiro capítulo apresentará os jogos pesquisados e adaptados durante este trabalho.

2 A LUDICIDADE NO ENSINO DA MÚSICA

Para a criança a música está relacionada ao brincar, e isto mostra o caráter lúdico que a música tem na infância. O lúdico tem exatamente esse significado, de “brincar”. Segundo Santos (apud ALBRECHT, 2018) neste brincar estão incluídos jogos e brinquedos. O brincar é um modo de ser da criança. É a sua forma de se relacionar com o mundo e se desenvolver. Bellocchio e Werle (2013, p. 108) defendem que:

O brincar, para além de uma atividade que ocorre em um determinado período de tempo, é o modo de ser, de estar, de experimentar o mundo. É a forma de narrar das crianças pequenas, o meio que as possibilita integrar-se ao mundo social, e dele fazer parte, representando-o. Neste contexto, é importante compreender o brincar como forma fundamental de expressão, ação e interação social da criança no mundo [...]

O lúdico funciona para a criança como um mecanismo de aprendizado e representação do ambiente externo, e contribui para suas relações sociais. De acordo com Santos e Cruz (apud ALBRECHT, 2018, p. 115),

a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...].

Segundo Louro (2006), a importância do jogo vem de um longo tempo. Filósofos como Platão, Aristóteles e, posteriormente, Quintiliano, Montaigne e Rousseau, destacaram a importância do jogo, e em dado momento tal foi introduzido na educação. Louro (2006) cita que foi com Froebel que o jogo passou a fazer parte do currículo.

Campagne (apud LOURO, 2006) relacionou o jogo educativo a duas funções:

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

Campagne (apud LOURO, 2006) menciona que o equilíbrio dessas duas funções é o objetivo do jogo educativo. É importante, para o professor, ter o objetivo do jogo nítido para que nas aulas ele não se torne apenas um entretenimento, e sim uma forma de o auxiliar a alcançar os objetivos das aulas. Kishimoto (1998) diz que a maioria dos educadores tem uma dúvida ao relacionar o jogo com a educação: se o jogo educativo utilizado em sala de aula tem um fim em si mesmo ou é um meio que permite alcançar certos objetivos. Utilizando jogos na aula de música, pode-se ter um tipo de visão sobre o assunto, já que o jogo permite o erro, a exploração, a criatividade e muitas vezes a socialização da turma, servindo como ferramenta de aprendizagem e não como mera recreação. Portanto, o jogo é um meio de contribuir com o ensino da música. Alain (apud LOURO, 2006) menciona que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução dos problemas. Chateau (apud LOURO, 2006) valoriza o jogo por seu potencial para o aprendizado moral, integração no grupo social e como meio para aquisição de regras.

Louro (2006) afirma que é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso vale para todas as faixas etárias, pois o jogo apresenta elementos do cotidiano e permite o envolvimento dos participantes, assim como também o professor pode participar, não apenas ensinando, mas estimulando os alunos em suas ações e práticas.

Miranda (2013a) cita que o lúdico estimula a criança de forma natural em diversos aspectos da sua cognição como a atenção, a concentração, a memória, o imaginário, a agilidade, e a coordenação motora, demonstrando desta forma ser essencial ao processo de ensino-aprendizagem. Mas, nem sempre a brincadeira é considerada essencial para o desenvolvimento. Albrecht (2018) diz que é possível encontrar quem reclama de uma sala de aula em que as crianças não estão sentadas em silêncio ouvindo a professora.

A criança, em suas ações, sempre procura brincar. Muitas vezes, no ensino, a maneira mais rápida de se conseguir que a criança entenda determinados assuntos é os transformando em brincadeira. Isso também acontece no ensino da música.

Bellochio e Werle (2013), em sua pesquisa, observaram como resultado parcial que algumas experiências musicais das crianças acontecem quando ela está brincando:

[...] Alguns resultados parciais da pesquisa indicam que a experiência musical ocorre por meio do brincar, o qual permeia todas as ações das crianças. Independente da atividade que estejam realizando, as crianças encontram formas para brincar, criar, imaginar e explorar sonoramente os elementos que consideram significativos em cada momento. [...] (BELLOCHIO; WERLE, 2013, p. 105)

Bellochio e Werle (2013) em outro trecho citam:

Pensar em música na infância implica em considerar os inúmeros significados que a criança atribui às sonoridades com que convive, conhece, explora e tem contato. A criança percebe a sonoridade presente no seu cotidiano e a partir dela recria a realidade. Utiliza essa sonoridade para criar e compor suas brincadeiras, de modo que atribui novos significados e amplia seu repertório de jogos simbólicos.

Com isto podemos ver o quanto a criança, em suas explorações, une a brincadeira com a música.

A relação da criança com a brincadeira é compreendida como algo que é necessário para o desenvolvimento e construção das representações mentais. Devres (apud ALBRECHT, 2018) cita Piaget, afirmando que para o desenvolvimento da criança, e quanto menos idade ela tiver, mais o jogo é essencial. Com a brincadeira as crianças adquirem experiências, e com isso têm a possibilidade de representar e compreender a realidade ao seu redor.

Na proposta de Albrecht (2018) é utilizado o lúdico para o ensino do piano, mas podemos utilizar uma citação dessa autora também para o ensino do violino:

A proposta de uma abordagem lúdica no ensino particular de piano mostra-se pertinente como recurso didático, pois desperta o interesse da criança, sendo a forma pela qual vem a construir o seu conhecimento (ALBRECHT, 2018, p. 115)

Com tal afirmação podemos ver que o caráter lúdico no ensino do instrumento desperta a atenção das crianças e faz com que elas explorem tal atividade. A aula de instrumento possuindo um caráter lúdico para as crianças terá mais significados para elas, estimulando, assim, a atenção e criatividade do aluno. Miranda (2013b, p. 53), em seu livro, faz a seguinte afirmação:

Elementos como criatividade, expressão, imaginação, socialização, tomada de consciência do novo, são alguns aspectos que se encontram latentes no processo de ação dos jogos musicais [..]

Pode-se assim verificar que o jogo, além de despertar o interesse da criança, promove outros tipos de benefícios. Assim, poder-se-ia pensar que o lúdico no ensino da música, aliado com os jogos, é o melhor método para a iniciação musical. Albrecht (2018) cita que Piaget acreditava que um bom método educacional é aquele que permite à criança fazer qualquer coisa que quiser. Pulaski (apud ALBRECHT, 2018, p.119) parafraseia Piaget dizendo:

o que ele de fato quer dizer, e que vem defendendo há meio século é que “quando a criança se interessa pelo que faz, é capaz de empreender esforços até o limite de sua resistência física”.

Isso demonstra o quanto é importante procurar mecanismos para que a criança se interesse pela música. Contudo, deve haver um respeito com relação ao desenvolvimento de cada uma. Piaget (apud ALBRECHT, 2018) fala sobre isso afirmando que o ideal do aprendizado não é se aprender o máximo e obter altos resultados, mas sim aprender a aprender e se desenvolver.

3 O DESENVOLVIMENTO DO JOGO EM PIAGET

No desenvolvimento da criança, o jogo é essencial. Ele pode ser definido como uma atividade que tem um fim em si mesma, em oposição a outras atividades que têm um objetivo externo, como conseguir alguma coisa ou resolver um problema. Segundo Bruner (apud DELVAL, 1998) o jogo está ligado à etapa de imaturidade da criança e isso permite que ela resista à frustração e volte a tentar novamente, o que é importante quando se está aprendendo.

Segundo Delval (1998), o jogo aparece no homem desde muito cedo. Tal surge de forma gradativa e tem uma longa evolução, com o surgimento de vários tipos de jogos se prolongando até a idade adulta. Baranita (2012, p. 37) parafraseia Piaget a esse respeito da seguinte forma:

Para Piaget (1990) o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estágios do desenvolvimento cognitivo. Assim, a cada etapa do desenvolvimento está relacionado um tipo de jogo que acontece da mesma forma para todos os sujeitos.

Compreendendo que todos passam pelas mesmas etapas de desenvolvimento, é possível relacionar determinadas ações que as crianças realizam e estabelecer, desta maneira, mecanismos de ensino, respeitando cada etapa em que elas estão. As etapas de desenvolvimento do jogo foram classificadas por Piaget (apud BARANITA, 2012). Os principais tipos de jogos são o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras.

Nos primeiros anos de vida a criança começa a realizar movimentos que inicialmente tem um objetivo, como o de movimentar a cabeça para olhar algo. Depois se pode perceber que a criança realiza movimentos simplesmente pelo prazer de se movimentar. Ela também emite sons, agita os braços e as pernas, anda, movimenta objetos, corre, entre outros. Esse tipo de movimento é chamado de jogo de exercício.

Os jogos simbólicos aparecem por volta de 2 a 6 anos. Piaget (apud BARANITA, 2012, p. 39) diz que a principal característica desse jogo “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos seus desejos”. Isto é, a criança assimila a realidade através do jogo simbólico, o que lhe proporciona uma forma de expressão própria. Oliveira (2000) diz que o jogo simbólico, ao representar o que a criança vê e sente, é uma forma privilegiada que ela tem de aprender a lidar com as relações sociais. Como exemplo podemos utilizar o menino que usa de um controle

remoto como carrinho, e nele ele faz movimentos e balbucia sons de motor, criando assim seu jogo simbólico.

O jogo simbólico é um jogo individual, mas pode ser jogado envolvendo outras crianças. Os símbolos utilizados por ela podem adquirir significado dentro da situação e da atividade e podem ser compartilhados com as outras crianças. Um mesmo objeto pode ter significados diferentes, como no caso do controle remoto que em um momento era um carrinho e mais tarde veio a ser um avião.

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

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

O jogo não deve ser somente executado da melhor forma possível nessa fase, como também visando impedir que o outro vença. Isso faz com que o sujeito se coloque no ponto de vista do outro, algo muito importante para o desenvolvimento social. Inicialmente as crianças brincam sozinhas, mas ao longo do seu desenvolvimento passam a estabelecer relações com as outras, e isso as leva a se organizar e alcançar metas.

4 JOGOS

A terceira parte deste trabalho trata da revisão de livros que abordam jogos pedagógicos para educação musical. Buscou-se utilizar a ideia principal destes jogos, mas com adaptações que envolvessem o violino. Este capítulo vai estar subdividido de acordo com algumas obras de referência que trazem jogos para educação musical.

4.1 JOGOS PEDAGÓGICOS PARA EDUCAÇÃO MUSICAL

O livro “Jogos pedagógicos para educação musical” é fruto do trabalho das autoras Rosa Lúcia dos Mares Guia e Cecília Cavalieri França (2015). Ele apresenta 85 jogos de cunho coletivo, que estão organizados em sete capítulos e que se alternam em diferentes modalidades como: dominós, jogos da memória, formação de pares, trilhas e etc. Adaptaremos alguns destes jogos para que envolvam o violino.

4.1.1 Edifícios de vizinhos

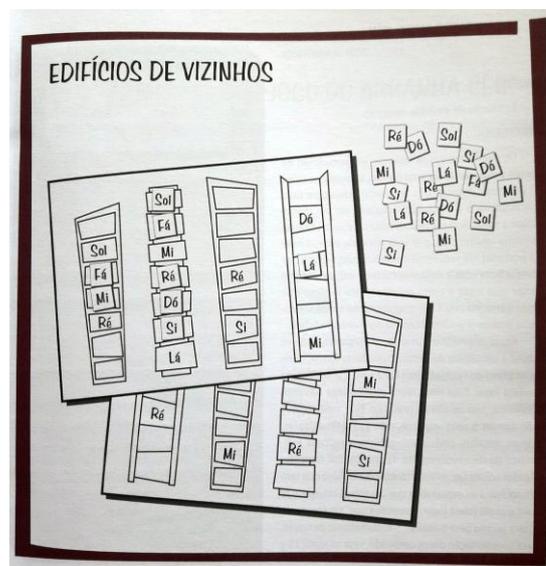


Figura 1-Edifícios de vizinhos. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 34).

CONTEÚDO:

Nomes de notas e sua ordenação.

OBJETIVO:

Esse jogo tem por objetivo formar padrões escalares, que no jogo são denominados de edifícios.

MATERIAIS:

Fichas com nomes de notas e cartelas de prédio.

PROCEDIMENTOS:

As fichas são colocadas em um monte, viradas para baixo. Cada aluno recebe uma cartela para preencher com as fichas. Cada cartela de edifício apresenta uma nota preenchida para referência. Em cada rodada o aluno retira uma ficha de um monte e verifica se ela se encaixa na sua cartela. As fichas que não se encaixarem deverão ser descartadas e compradas por outro participante. O jogo termina quando todos tiverem preenchido suas cartelas.

ADAPTAÇÃO:

Como modificação, pode-se usar no lugar da cartela de edifício uma imagem com o espelho do violino, e a nota de referência seria a correspondente às notas das cordas. No caso, esse jogo possuiria 4 cartelas, começando com as notas MI-LÁ-RÉ-SOL.

Este jogo pode ser utilizado para crianças que estejam na fase do jogo de regras, pois nele as crianças devem obedecer a regras, como esperar sua vez e procurar as cartas corretas. Além disso, o jogo possui uma meta, que é a de preencher toda a cartela. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

A seguir temos exemplos de cartelas com o nome de todas as cordas/notas para serem preenchidas durante o jogo.

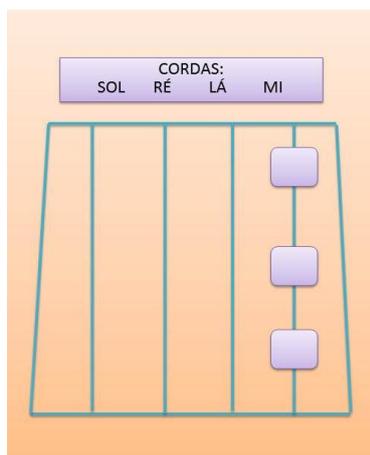


Figura 2- Cartela corda/nota Mi. Fonte: A AUTORA.

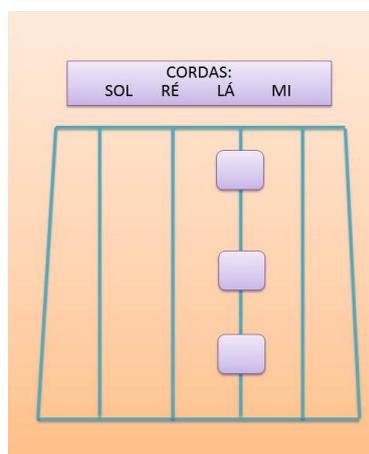


Figura 3- Cartela corda/nota Lá. Fonte: A AUTORA.

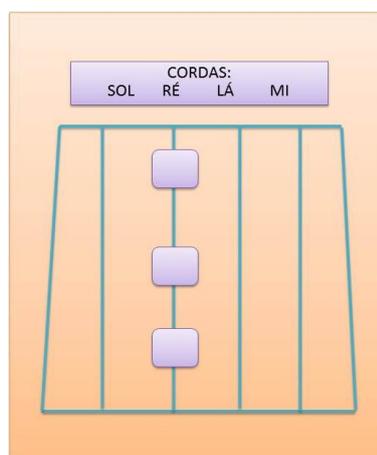


Figura 4- Cartela corda/nota Ré. Fonte: A AUTORA.

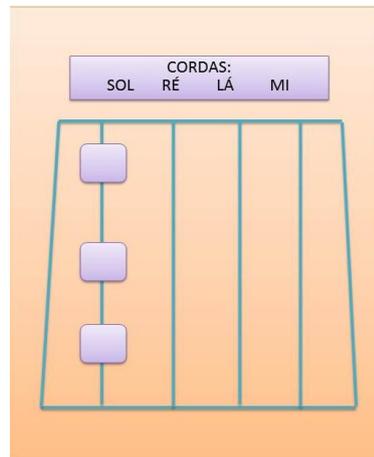


Figura 5 - Cartela corda/nota Sol. Fonte: A AUTORA.

4.1.2 Jogo do condomínio

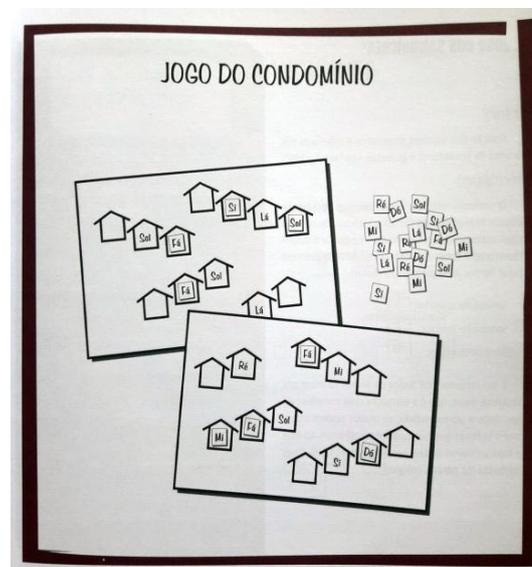


Figura 6- Jogo do condomínio. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 38).

CONTEÚDO:

Associação entre nomes de notas.

OBJETIVOS:

Esse jogo tem por objetivo a fixação dos vizinhos superiores e inferiores em posição diagonal.

MATERIAIS:

Cartelas contendo duas ou mais casinhas com deslocamento em diagonal e fichas com nomes de notas.

PROCEDIMENTOS:

Cada participante recebe uma cartela. As fichas viradas para baixo são colocadas sobre a mesa. A cada rodada, o aluno retira uma ficha do monte e verifica se ela encaixa na sua cartela. As fichas que não se encaixarem deverão ser descartadas, podendo ser compradas por outros participantes. O jogo termina quando todos tiverem preenchido suas cartelas.

ADAPTAÇÃO:

O professor pode criar uma cartela contendo casinhas com deslocamento em horizontal, o que contribuirá para a fixação da posição das notas vizinhas horizontais no violino (fixação da posição das notas em cordas diferentes). Tais notas deverão ter o intervalo de 5º entre si e deverão estar divididas por quarteirões, para que o aluno associe ao espelho do violino.

Cada participante recebe uma cartela com imagens de quatro (ou menos) casinhas em posição horizontal. Uma das casinhas deverá ter uma nota e as outras deverão ser preenchidas pelos alunos. Exemplificando: o primeiro quarteirão, referente ao primeiro dedo, terá uma casinha com a nota LÁ, e suas demais casinhas deverão ser preenchidas pelos alunos com as notas MI, SI, FÁ (que correspondem à posição do primeiro dedo nas demais cordas do violino).

Este jogo pode ser utilizado para crianças que estejam na fase de regras, pois ele tem regras (encaixar as notas em quintas) que devem ser obedecidas. Algo que acontece com esse jogo é que se associam as casas com o espelho do violino. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

A seguir temos exemplos de como o jogo poderia ser adaptado para o ensino de violino:

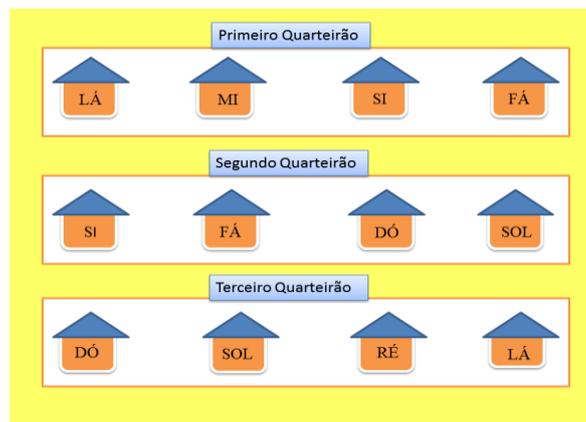


Figura 7- Quarteirões do condomínio. Fonte: A AUTORA.

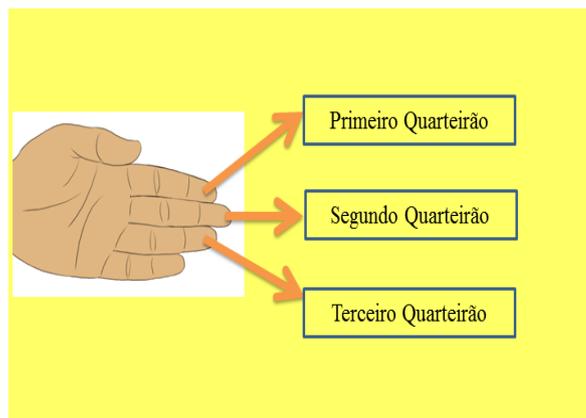


Figura 8- Posição dos quarteirões. Fonte: A AUTORA.

4.1.3 Dominó de vizinhos

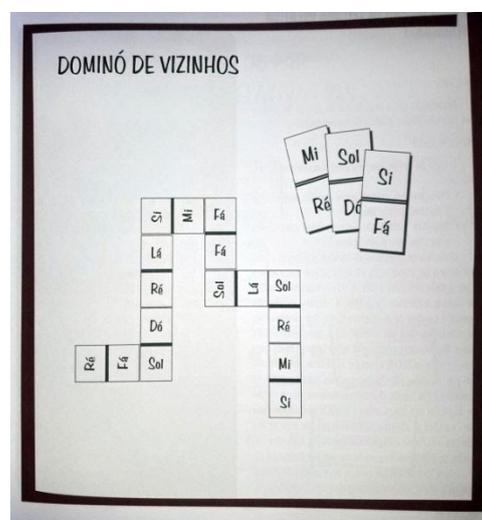


Figura 9- Dominó de vizinhos. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 48).

CONTEÚDO:

Associação de nomes de notas.

OBJETIVO:

Esse jogo tem por objetivo a fixação dos vizinhos superiores e inferiores sem indicação espacial das direções de notas.

MATERIAIS:

Cartões retangulares com nomes de notas.

PROCEDIMENTOS:

O professor distribui quatro ou cinco cartões para cada participante; o restante é colocado em um monte sobre a mesa, virado para baixo. Sorteia-se um cartão para ser o ponto de partida do jogo. Na sequência da roda, os alunos deverão encaixar o cartão que tem vizinho superior ou inferior à nota de uma das extremidades. Caso seja necessário, deve-se comprar um ou mais cartões (a combinar) no monte. O jogo termina quando todos tiveram acabado seus cartões ou quando não houver mais possibilidades de combinação dos mesmos.

ADAPTAÇÃO:

O aluno, antes de jogar, coloca o violino ao seu lado. A cada cartão encaixado no jogo, tal executa os vizinhos no violino. Desta forma o aluno compreende as notas vizinhas e como se dá sua localização sobre o espelho do violino.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase de jogo de regras, pois ele se utiliza de algumas sequências no modo de jogar, como: sortear o cartão para ser o ponto de partida do jogo, e encaixar seu cartão nas notas das extremidades. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.1.4 Jogo do par

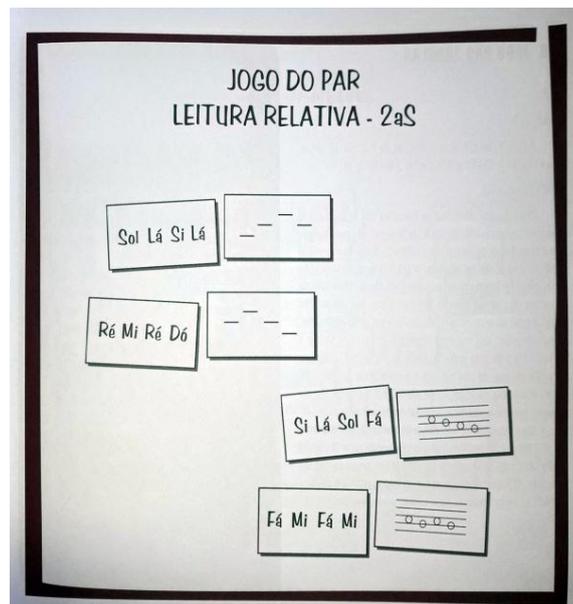


Figura 10- Jogo do par. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 50).

CONTEÚDO:

Associação. Leitura relativa.

OBJETIVO:

Esse jogo tem por objetivo a associação entre seqüências de nomes de notas e sua representação gráfica ou no pentagrama.

MATERIAIS:

Cartões com seqüências de quatro nomes de notas em graus conjuntos.

Cartões com as mesmas seqüências dispostas graficamente, indicando a direção das notas.

Cartões com as mesmas seqüências escritas no pentagrama, sem a utilização de clave.

PROCEDIMENTOS:

O jogo do par se desdobra em duas modalidades, a saber:

Primeira:

Associação entre cartões com nomes e cartões com gráficos;

Segunda:

Associação entre cartões com nomes e cartões pentagrama.

O professor seleciona os cartões conforme a modalidade a ser trabalhada, observando-se que a leitura gráfica deve preceder a leitura do pentagrama (cartões de nomes + cartões de gráficos e, depois, cartões de nomes + cartões de pentagramas). Os dois montes com os devidos cartões são colocados na mesa, virados para baixo. O primeiro participante retira um cartão de cada monte, abre-os sobre a mesa e verifica se eles formam um par. Se estes não formarem par, o aluno deixa-os exposto à sua frente. O próximo aluno retira um cartão de qualquer um dos montes e verifica se ele forma par com cartões já abertos pelos colegas. Se formar, ele compra a ficha do colega; caso contrário, ele retira um cartão do outro monte para tentar um par. Desta vez ele só poderá formar um par com seus próprios cartões, pois cada aluno só pode comprar dois cartões por jogada. O jogo termina quando todos os pares forem formados.

ADAPTAÇÃO:

Utilizar uma carta com a imagem do espelho do violino demarcado com nomes de notas. O aluno deverá associar tal carta com a carta com o nome de notas. Do mesmo modo que no jogo original, o aluno retira a carta de um monte e verifica se forma par com a carta com a imagem do violino se não formar, passa a vez para o próximo aluno e assim por diante.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase de jogo de regras, pois ele se utiliza de algumas sequências na maneira de jogar, como: retirar carta de um monte e passar a vez para o colega, além de ser um jogo para ser realizado em grupo. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.1.5 Jogo das janelas

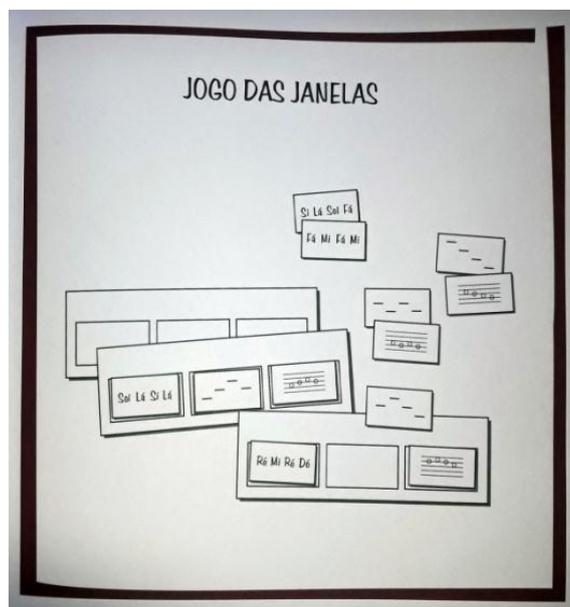


Figura 11- Jogo das janelas. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 52).

CONTEÚDO:

Associação. Leitura relativa.

OBJETIVO:

Esse jogo tem por objetivo a associação entre sequências de nomes de notas, sua representação gráfica e sua representação no pentagrama.

MATERIAIS:

Cartelas com três retângulos em branco, dispostos lado a lado.

Cartões com sequências de quatro nomes de notas em graus conjuntos.

Cartões com as mesmas sequências dispostas graficamente, indicando a direção das notas.

Cartões com as mesmas sequências escritas no pentagrama, sem a utilização de clave.

PROCEDIMENTOS:

O professor distribui as cartelas em branco entre os participantes. Elas deverão ser preenchidas com as mesmas sequências de notas, apresentadas das três maneiras diferentes (com os nomes, o gráfico e a representação nos pentagramas

correspondentes). Os cartões com os nomes das notas devem ser mantidos em um monte separado; os outros cartões devem ser embaralhados, reunidos em um mesmo monte e colocados sobre a mesa. Na primeira rodada, cada participante retira um cartão do monte dos nomes e coloca na sua cartela. Na sequência do jogo, cada aluno retira um cartão do outro monte e verifica se esse se encaixa na sua cartela. Caso contrário, ele deve deixar o cartão exposto à sua frente. O próximo aluno pode comprar o cartão não utilizado pelo colega ou retirar um novo cartão do monte. O jogo continua até que todos tenham preenchido suas cartelas.

ADAPTAÇÃO:

No lugar de utilizar cartelas com três janelas, utiliza-se quatro. A quarta janela seria a representação do espelho do violino. A forma de jogar se dá da mesma forma que o jogo original.

O jogo deve ser utilizado com crianças que estejam na fase de jogo de regras. Nele há regras como retirar do monte as cartas, esperar a vez para jogar, encaixar a carta no lugar certo, e é um jogo em grupo. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.1.6 Bingo de som curto e longo



Figura 12- Bingo de curto e longo. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 108)

CONTEÚDO:

Movimento sonoro.

OBJETIVOS:

Reconhecimento auditivo e visual de sequências de sons curtos e longos, sem medida proporcional.

MATERIAIS:

Cartelas com seis casas contendo sequências de sons curtos, sons longos e silêncio.

Peças para marcar a cartela.

PROCEDIMENTOS:

Cada participante recebe uma cartela e peças para marcá-la. O professor realiza uma sequência de sons e os alunos a localizam na sua cartela, marcando-a com uma peça. O jogo termina quando todos completam suas cartelas.

ADAPTAÇÃO:

O aluno receberá uma cartela com traços que representam sons curtos e longos e também peças para marca-la. O professor realiza uma sequência no violino e os alunos deverão marcar quais sons (curtos e longos) possuem em sua cartela. Ao finalizar o jogo os alunos deverão tocar a sequência da sua cartela no violino. Desta forma eles compreendem o quanto devem utilizar de arco para reproduzir sons curtos e longos.

Este jogo pode ser utilizado para crianças que estejam na fase do jogo de regras. Eles terão que acertar em sua cartela os sons e após isso realizar a sequência no violino. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.1.7 Bingo de movimento sonoro



Figura 13- Bingo de movimento sonoro. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 72).

CONTEÚDO:

Movimento sonoro.

OBJETIVO:

Esse jogo tem por objetivo o reconhecimento auditivo de sequências de movimentos sonoros e sua associação com a representação gráfica.

MATERIAIS:

Cartelas com gráficos representando subidas, descidas e planos contínuos ou descontínuos.

Peças para marcar a cartela.

PROCEDIMENTOS:

Cada participante recebe uma cartela e peças para marcá-la. A cada rodada o professor realiza um dos gráficos, escolhido aleatoriamente, e aguarda que os alunos o identifiquem e marquem a casa correspondente na sua cartela. O jogo termina quando todos preencherem as suas cartelas.

ADAPTAÇÃO:

Em grupos os alunos deverão montar gráficos que apresentem subidas e descidas e, após a montagem, deverão apresentá-las no violino. Para este jogo os alunos deverão ter uma noção de quando as notas estão ascendendo e descendendo.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase do jogo de regras, pois elas deverão montar gráficos em grupos, o que exige a interação entre os participantes. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.1.8 Jogo das cartelas

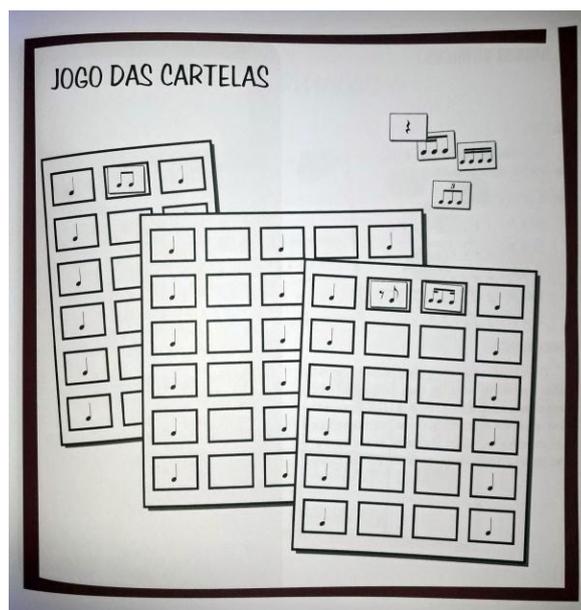


Figura 14- Jogo das cartelas. Fonte: GUIA; FRANÇA (2015, p. 114).

CONTEÚDO:

Padrões rítmicos.

OBJETIVO:

Esse jogo tem por objetivo o reconhecimento auditivo e visual de estruturas rítmicas (pulsação simples).

MATERIAIS:

Cartelas com três, quatro ou cinco colunas por seis linhas contendo semínimas e espaços em branco; a estrutura das cartelas implica uma sequência de dificuldade progressiva.

Cartela tipo A:

Semínima-espaco-semínima

Cartela tipo B:

Semínima-espaco-semínima- espaco-semínima.

Cartela tipo C:

Semínima-espaco- espaco-semínima.

Fichas contendo, cada uma, um padrão rítmico diferente, correspondente a uma pulsação, em vários níveis de dificuldade.

PROCEDIMENTOS:

O professor seleciona uma cartela (A, B, C) e define os padrões rítmicos que serão trabalhados. Cada participante recebe uma cartela. As fichas ficam expostas sobre a mesa, separadas conforme os padrões rítmicos nelas contidos. O professor realiza uma linha da cartela preenchendo a(s) pulsação(ões) em branco com um dos padrões rítmicos; ao reconhecer o padrão realizado, o aluno preenche o espaço vazio com sua ficha correspondente. O jogo segue até as cartelas estarem completas.

ADAPTAÇÃO:

O professor deverá realizar as sequências no violino, pois desta forma o aluno percebe como soam no instrumento. Após completar a cartela os alunos deverão executar no violino o que o professor tocou, e criar uma nova sequência para que os outros alunos preencham.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase do jogo de regras. Pois ele se utiliza de algumas sequências na maneira de jogar, como escutar a execução do professor e preencher sua cartela. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.2 EDUCAÇÃO MUSICAL E DEFICIÊNCIA: PROPOSTAS PEDAGÓGICAS

A obra de Viviane dos Santos Louro (2006) “Educação musical e deficiência: propostas pedagógicas” é dividida em duas partes. A primeira fala sobre a pessoa com deficiência e a educação musical, e a segunda parte sobre os procedimentos pedagógicos. Desta obra utilizamos o capítulo sobre a importância dos jogos na aprendizagem musical como referencial teórico e adaptamos alguns de seus jogos. Estes jogos foram criados para a pessoa com deficiência e aqui os utilizaremos para o ensino do violino.

4.2.1 Fichas de altura

OBJETIVOS:

Esse jogo tem por objetivo trabalhar a percepção auditiva quanto aos sons agudos e graves, e princípios de leitura melódica. Possui também o objetivo de trabalhar questões como atenção, lateralidade, noção espacial, percepção tátil, associação e limites.

MATERIAIS:

Um jogo com 5 fichas de alturas distantes para cada aluno.

Flauta de êmbolo.

Fichas com setas. Exemplos:

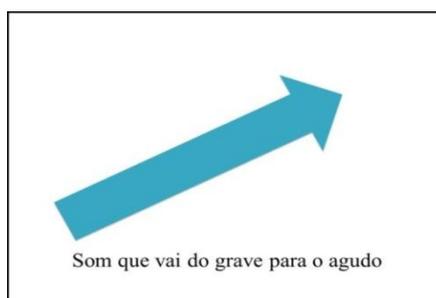


Figura 15- Seta grave para o agudo. Fonte: A AUTORA



Figura 16- Seta agudo para o grave. Fonte: A AUTORA

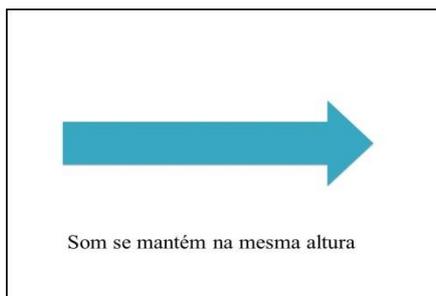


Figura 17- Seta som se mantém na mesma altura. Fonte: A AUTORA.



Figura 18- Seta som vai agudo e volta grave. Fonte: A AUTORA.



Figura 19- Seta som vai para o grave e volta agudo. Fonte: A AUTORA.

PROCEDIMENTOS:

Distinguir, entre as fichas de altura apresentadas, qual foi a que o professor tocou com a flauta de êmbolo e ordená-las.

ADAPTAÇÃO:

Este jogo sugere que seja utilizada a flauta de êmbolo para os glissandos. Mas, neste caso, poderemos utilizar o violino, pois nele também é possível reproduzir o glissando.

O professor dará as fichas para os alunos e irá executá-las no violino. Cada aluno deverá responder, com as suas fichas, qual foi o tipo de som executado. Após a realização, cada aluno poderá montar sua sequência para mostrar para os colegas, tocando violino e continuando assim o jogo. Isso ajudará a demonstrar se ele realmente entendeu o funcionamento das alturas e o ajudará a assimilar o assunto.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase do jogo de regras, pois nele as crianças deverão prestar atenção na execução de sequências do professor, responder quais foram, e montar sua própria sequência, ou seja, o jogo tem algumas ordens que elas devem obedecer. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.2.2 Baralho ou bingo sonoro

OBJETIVOS:

Esse jogo tem por objetivo trabalhar a percepção de timbres. Além disso, tem por objetivo trabalhar a concentração e a associação de elementos diferentes, a criatividade e a pesquisa sonora.

MATERIAIS:

1 aparelho de som

1 fita de áudio com sons (timbres) diferentes

Fotos ou figuras correspondentes aos sons da fita

PROCEDIMENTOS:

Esse jogo pode ser jogado de duas maneiras. A primeira consiste em dar a cada aluno uma certa quantidade de fotos. Então, a fita é reproduzida e à medida em que o som vai sendo ouvido, os alunos vão abaixando sobre a mesa as fotos correspondentes. Ganha quem abaixar todos os instrumentos primeiro. A segunda forma se assemelha ao jogo de bingo, ou seja, as fotos são agrupadas em cartelas e as cartelas distribuídas entre os alunos. A fita é reproduzida e a medida que os sons vão sendo ouvidos, os alunos vão marcando as fotos correspondentes com pequenos objetos. Ganha quem completar a cartela primeiro.

ADAPTAÇÃO:

Este jogo, além do reconhecimento de timbres, pode trabalhar o reconhecimento rítmico.

Poderemos utilizar aqui os quatro instrumentos de corda (o violino, a viola, o violoncelo e o contrabaixo). Eles estarão dispostos na cartela em fileira horizontal, e em fileira vertical, embaixo de cada instrumento, estarão dispostos diferentes ritmos. Deverão ser desenvolvidas diversas cartas com ritmos diferentes para que haja a mesma competitividade que um bingo convencional promove.

O professor deverá desenvolver áudios com diferentes ritmos e tais deverão ser reproduzidos por cada um dos instrumentos. Caberá ao aluno identificar qual o instrumento que foi ouvido e, assim, verificar também qual ritmo ele reproduz e marcar na cartela. Ganha quem preencher toda a cartela. A atividade contribuirá para um reforço em ditado rítmico e para o conhecimento das diferenças de timbres das cordas.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase do jogo de regras. Nele as crianças deverão prestar atenção nos áudios e marcar corretamente a cartela. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.2.3 O mestre

OBJETIVOS:

Esse jogo tem por objetivo musical trabalhar pulsação e/ou ritmo. Além disso, trabalha esquema corporal, lateralidade, imitação, atenção, criatividade, regras, astúcia e participação em grupo.

MATERIAIS:

Esta atividade não exige praticamente nenhum material específico, pois é feita com o corpo.

PROCEDIMENTOS:

O professor escolhe um aluno para sair por uns minutos da sala. Após esse aluno sair, o professor forma um círculo com todos sentados em cadeiras ou no chão e escolhe um dos alunos presentes para ser o mestre. O mestre, então, começa a fazer movimentos com o corpo (braço, pernas, cabeça, mãos, etc.), de modo que mantenha uma determinada pulsação entre esses movimentos (bater palmas, bater os pés no chão, bater as mãos na pernas, no ombro, mexer a cabeça para um lado e para o outro etc.). O restante da turma precisa imita-lo. Então, o aluno que está fora da classe volta e precisa adivinhar quem é o mestre, isto é, quem está comandando o movimento de todos. Cabe dizer que o mestre precisa mudar seus movimentos constantemente, de forma que não deixe o aluno observador (o precisa dizer quem é o mestre) perceber tais mudanças. Por outro lado, o aluno que observa a turma precisa ficar muito atento para captar quem é o mestre, justamente no momento da mudança de movimento.

ADAPTAÇÃO:

Apesar de o jogo original utilizar apenas o corpo, na adaptação iremos utilizar o violino. O mestre mostra um cartão com as notas que devem ser tocadas por todos. O observador fica no centro da roda, com os olhos vendados, e precisa dizer o nome do mestre. O observador saberá quem é o mestre ouvindo qual é o ponto da roda de onde não parte nenhum som – pois a pessoa que mostra os cartões não toca violino. Deste modo o observador estará trabalhando sua percepção espacial e musical, enquanto os demais alunos treinam leitura de partitura, por exemplo, além de localização de notas no braço do violino, afinação, etc.

Este jogo pode ser realizado com crianças na fase do jogo de regras. Nele as crianças deverão estar atentas aos comandos do mestre, como também tocar em conjunto. A faixa etária indicada é para crianças a partir de 6 anos.

4.2.4 Cama de gato

OBJETIVOS:

Esse jogo tem por objetivo relacionar a duração de um determinado som com um determinado comprimento de barbante.

MATERIAIS:

1 rolo de barbante;

Alguns metros de elástico.

PROCEDIMENTOS:

A atividade original é realizada da seguinte maneira: primeiramente o professor amarra barbantes por toda a sala de aula. Esses barbantes devem se cruzar entre si em determinados pontos. O professor pode fazer “caminhos” mais curtos ou mais compridos – por exemplo, ele amarra um barbante de ponta a ponta da sala de aula (comprido) e um outro, da maçaneta da porta até a carteira do primeiro aluno (curto) – e os barbantes devem ficar suspensos no ar, uns mais altos e outros mais baixos, conforme a vontade do professor.

Depois, o professor pede para que cada aluno escolha uma ponta dos diversos barbantes amarrados. Logo após, ele faz um som contínuo, com a voz, flauta de êmbolo ou outro instrumento melódico, e pede para que os alunos andem segurando o barbante até o final dele ou até um cruzamento dos barbantes.

ADAPTAÇÃO:

O professor prende os barbantes pela sala do modo como proposto no jogo original. O desenvolvimento se dará em duplas, de modo que um aluno irá ser o executante e o outro o explorador. O aluno executante deverá executar no violino uma nota com ritmos diferentes e o explorador irá andar conforme os ritmos, segurando o

barbante. Ele andarรก observando sempre o executante, que estarรก mantendo-se apenas em uma nota. Se o executante tocar notas bem longas, ele andarรก muito e se ele parar de tocar, tamb�m irรก parar de andar. Tudo ocorre em simultaneidade.

Este jogo pode ser realizado com crianęas na fase de jogo simbólico. A crianęa que estรก no barbante pode “fazer de conta” que ela é o arco do violino, entђo escuta a nota do violino e anda; quando o arco para, ela tamb�m para de andar. A faixa etária indicada para este jogo é partir de 4 anos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou relacionar o lúdico com o ensino do violino. Buscou-se compreender (e teve-se como problema de pesquisa) como deveriam ser propostos alguns jogos musicais para o ensino de violino, e que trabalhassem a aprendizagem de leitura musical, visando faixas etárias específicas.

Como hipóteses de resposta para o problema de pesquisa desse trabalho, acreditava-se que os jogos seriam elaborados em forma de cartas, por meio das quais as crianças pudessem trabalhar em equipes ou competir entre si. Também se pensou em construir jogos de tabuleiro, em que a criança jogaria um dado, devendo “andar” determinadas “casas” que iriam conter alguma atividade musical que deveria ser realizada por ela. Com o decorrer do trabalho optou-se por realizar adaptações de jogos, contidos em alguns livros de educação musical com objetivos claros, e buscou-se em cada jogo trazer a vivência para o violino. Alguns jogos foram adaptados da forma como se pensou nas hipóteses de resposta, ou seja, em forma de cartas e utilizando competição como “incentivo” para a participação e aprendizagem do aluno. Contudo, foram propostos também jogos envolvendo ordens práticas, em que os alunos tinham que obedecer a comandos. Com relação aos jogos de tabuleiro, envolvendo o uso dos dados, não realizamos nenhuma adaptação que os envolvessem.

O objetivo geral deste trabalho foi propor jogos musicais para o ensino de violino, que trabalhem a aprendizagem de leitura musical, visando faixas etárias específicas. Os objetivos específicos dessa pesquisa foram: compreender a necessidade do lúdico ao longo do desenvolvimento geral e musical da criança; adaptar jogos para o ensino de violino partindo de jogos existentes, para educação musical; e classificar os jogos musicais elaborados, considerando faixas etárias específicas.

Com a revisão de literatura realizada pudemos atingir o objetivo de compreender a necessidade do lúdico ao longo do desenvolvimento geral e musical da criança, vendo que há outros pesquisadores com trabalhos que falam sobre o lúdico no ensino da música, como no caso de Albrecht (2018), em que tal recurso é utilizado no ensino de um instrumento, o piano. Além disso, há vários autores que destacam a importância do lúdico no aprendizado e não só para crianças. Acredita-se que o lúdico é importante para todas as faixas etárias, pois tal permite a exploração, de forma que quem joga tem a

possibilidade de errar e recomeçar, o que propicia o aprendizado. O lúdico possui outros aspectos positivos. Miranda (2013a) cita que o lúdico estimula a criança de forma natural em diversos aspectos da sua cognição como a atenção, a concentração, a memória, o imaginário, a agilidade, e a coordenação motora, demonstrando desta forma ser essencial ao processo de ensino-aprendizagem.

Tratamos também sobre a relação da criança com o jogo em Piaget, que nos diz que em que cada fase de sua vida o ser humano demonstra uma forma de se relacionar com o ambiente externo e o jogo passa por diferentes etapas, sendo que as principais envolvem o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras. Ele ainda afirma que em algumas etapas a criança se relaciona com o jogo de uma forma individual e, em outras, ela se relaciona com outras crianças ao jogar.

Na terceira etapa do trabalho trouxemos alguns jogos, buscando atingir os objetivos de adaptar jogos para o ensino de violino e de classificar eles de acordo com as faixas etárias de desenvolvimento do jogo segundo Piaget. Utilizou-se dois livros como fonte de pesquisa para as adaptações: o primeiro foi “Jogos pedagógicos para educação musical” de Rosa Lúcia dos Mares Guia e Cecília Cavalieri França (2015) e o segundo foi “Educação Musical e deficiência: propostas pedagógicas” de Viviane dos Santos Louro (2006).

Os livros apresentam maneiras diferentes para o aluno se relacionar com os jogos. O primeiro utiliza somente jogos de cartas e cartelas para aplicação dos conteúdos, e o segundo utiliza, além as cartas, a exploração do ambiente, como no caso do jogo cama de gato, em que o professor espalha barbantes pela sala, com tamanhos diferentes, para levar o aluno a entender sobre duração.

Os jogos têm como conteúdos principais notas musicais, alturas de notas, duração, intervalos e timbre. Buscou-se relacionar cada um desses conteúdos de alguma forma prática ao violino, como um auxílio para o ensino. Mas, é importante manter equilíbrio nessas aulas, como cita Campagne (apud LOURO, 2006), pois é importante o professor ter o objetivo do jogo nítido, para que nas aulas ele não se torne apenas um entretenimento, e sim uma forma de auxiliar o aluno a alcançar os objetivos das aulas.

Com relação à classificação dos jogos e seu relacionamento a diferentes faixas etárias, buscou-se utilizar o que diz Piaget sobre o jogo, considerando que cada criança tem uma forma de brincar ao longo do seu desenvolvimento.

Neste trabalho procuramos propor jogos que pudessem funcionar como um auxílio para as aulas de violino. Há pouquíssimos trabalhos em que se utiliza do lúdico como ferramenta para as aulas de instrumento, que se diferenciam das aulas de musicalização. Espera-se que este trabalho possibilite um despertar para a importância do lúdico e contribua para que outras pessoas também pesquisem sobre tal assunto, encontrem outros resultados e formas de jogos. Para os próximos trabalhos esperamos que haja um teor prático maior, focado no ensino, pois neste trabalho seguimos apenas pelo caminho teórico, sem experimentar em sala de aula os jogos que foram adaptados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBRECHT, Mônia Kurrle Feller. **A ludicidade no ensino do piano para crianças de 5 e 6 anos**: caminhos para a prática docente. 271 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Artes) – Escola Superior de Artes e Turismo, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2018.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. 79 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa, 2012. Disponível em: <<http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf>>. Acesso em: 09/08/2018.

BELLOCHIO, Cláudia R.; WERLE, Kelly. A experiência musical nas culturas da infância. In: Encontro Anual da Associação Brasileira de Educação Musical, 21, 2013, Recife. **Anais...** João Pessoa: Editora da UFPB, 2013. Disponível em: <<http://www.amplificar.mus.br/A-experiencia-musical-nas-culturas-da-infancia>>. Acesso em: 09/08/2018.

DELVAL, Juan. **Crescer e pensar**: a construção do conhecimento na escola. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

GUIA, Rosa Lúcia dos Mares; FRANÇA, Cecília Cavalieri. **Jogos pedagógicos para educação musical**. 2. ed. Belo Horizonte: Fino Traço, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

LOURO, Viviane dos Santos. **Educação musical e deficiência**: propostas pedagógicas. São José dos Campos: Ed. do Autor, 2006.

MIRANDA, Deuzéli Jesus de. Na prática coletiva do canto infantil. In: Encontro Anual da Associação Brasileira de Educação Musical, 21, 2013, Recife. **Anais...** João Pessoa: Editora da UFPB, 2013(a). Disponível em: <<http://www.amplificar.mus.br/A-experiencia-musical-nas-culturas-da-infancia>>. Acesso em: 09/08/2018

MIRANDA, Paulo César Cardozo de. **Jogo musical e humanização**: um olhar lúdico, complexo e sistêmico na educação. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013(b).

OLIVEIRA, Vera Barros (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.