

## Jogo musical Dados Mágicos: uma ferramenta didática que fornece suporte lúdico para o ensino do instrumento

Musical game Magic Dice:  
a teaching aid that provides ludic support for playing the instrument

**Maria Fernanda Leitão Canabarro** 

Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música, Belo Horizonte, MG, Brasil  
[mfcanabarro@hotmail.com](mailto:mfcanabarro@hotmail.com)

### SCIENTIFIC ARTICLE

Section Editor: Fernando Chaib

Layout Editor: Fernando Chaib

License: "CC by 4.0"

Submitted date: 18 oct 2023

Final approval date: 12 mar 2024

Publication date: 22 mar 2024

DOI: <https://doi.org/10.35699/2317-6377.2024.48426>

**RESUMO:** Este trabalho discorre sobre o desafio do professor de música em engajar o aluno nas aulas e na prática individual. Foram utilizados referenciais teóricos de filósofos como Huizinga, Piaget e Callois para abordar o jogo e sua relação com a música. Além disso, metodologias referentes à prática do instrumento de teóricos como Suzuki, Tania Carey, Karen Tuttle e Primrose também foram utilizadas para embasar decisões sobre os aspectos técnico-interpretativos do violino, viola e violoncelo. Com o objetivo de tornar as aulas e o estudo diário mais interessantes e aperfeiçoar os aspectos técnicos-interpretativos do instrumento, o jogo Dados Mágicos propõe uma prática em uma realidade lúdica, permitindo que a criança melhore seu desempenho e alcance a satisfação ao tocar. Neste estudo, após o uso dos Dados, houve progressos na afinação, sonoridade e postura do aluno, além de crescimento da sociabilidade, interação e vínculo entre aluno, instrumento e professor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo; Música; Satisfação; Instrumento; Aspectos técnico-interpretativos.

**ABSTRACT:** This work discusses the challenge of the music teacher in engaging the student in classes and in individual practice. Theoretical references from philosophers such as Huizinga, Piaget and Callois were used to address the game and its relationship with music. Furthermore, methodologies relating to the practice of the instrument from theorists such as Suzuki, Tania Carey, Karen Tuttle and Primrose were also used to support decisions about the technical-interpretive aspects of the violin, viola and cello. With the aim of making classes and daily study more interesting and improving the technical-interpretive aspects of the instrument, the Magic Dice game proposes practice in a playful reality, allowing the child to improve their performance and achieve satisfaction when playing. In this study, after using the Magic Dice, there was progress in the student's tuning, sound and posture, in addition to growth in sociability, interaction and bond between student, instrument and teacher.

**KEYWORDS:** Game; Music; Satisfaction; Instrument; Technical-interpretative aspects.



## 1. Introdução

Durante esses anos que venho me dedicando ao ensino musical para crianças e jovens em instituições de ensino diversas, como projetos sociais, orquestras jovens, alunos particulares e escolas de música, pude perceber que o grande desafio do professor é despertar o interesse do aluno para que ele pratique com frequência e goste de tocar o instrumento. As aulas se tornam uma referência para que o tutor possa orientar, por um breve momento, os próximos passos e revisar o que fora realizado.

Tanto nas aulas como na prática do estudo em casa, recomendo sempre a repetição. Acredito que tocar várias vezes a mesma passagem da maneira correta seja uma das ferramentas mais bem-sucedidas para chegar a uma execução musical ideal. Infelizmente, é um caminho bastante cansativo e sem criatividade, gerando uma carência de objeto motivador para o estudo. Percebi que se conseguisse de alguma forma tornar as repetições mais variadas e divertidas, as aulas e o estudo diário seriam mais leves e menos tediosos, despertando o interesse do aluno em fazer algo interessante em vez de simplesmente praticar o instrumento.

Utilizei metodologias e bibliografias que me auxiliaram nesse processo de desenvolvimento dos Dados Mágicos, mas percebi que a maioria consiste em ensinar passos ou estudos progressivos. Sempre de maneira lúdica, criativa e com acréscimos de dificuldade, esse jogo não pretende ensinar, mas sim brincar com a criança para despertar interesse e vontade de tocar. Como consequência, o jogo auxilia no aperfeiçoamento de aspectos técnico-interpretativos do aluno por meio do uso da repetição lúdica, trabalhando fundamentos de mão, postura, afinação e sonoridade. O repertório pode variar do mais simples e iniciante, como escalas em uma oitava ou até mesmo posicionamento dos dedos da mão esquerda nas diversas cordas, até uma peça mais difícil que o aluno esteja estudando.

Como foi uma ferramenta desenvolvida no período da pandemia, esse jogo também pode ser utilizado de maneira remota. Os dados possuem somente desenhos variados, figuras rítmicas, nome (ou cifra) das cordas soltas do instrumento, sem a interferência do idioma do aluno.

Além de aperfeiçoar os aspectos técnico-interpretativos do aluno, o jogo também tem como objetivo trabalhar a sociabilidade da criança de forma ativa e interativa durante as aulas. Ao realizar as brincadeiras propostas nas facetas dos dados, o aluno vai se soltando, deixando um pouco de lado a vergonha e participando mais descontraidamente da atividade. A prática em grupo com o jogo é uma experiência muito positiva que já tive a oportunidade de realizar algumas vezes e que também foi aplicada nas escolas e *studios* selecionados neste estudo. Outro propósito do jogo é aliviar a responsabilidade do tutor de coordenar a aula e dizer a todo instante o que deve ser feito e de que maneira deve ser feito, pois isso torna a aula bastante cansativa. O jogo Dados Mágicos proporciona ao aluno a chance de tirar a sorte nos dados e realizar as tarefas propostas. Cabe ao responsável verificar se os aspectos técnicos estão sendo bem realizados e se as necessidades do aprendiz estão sendo atendidas.

## 2. O Jogo

O jogo é uma atividade que está presente desde o nascimento do ser; tudo é jogo durante os primeiros meses de existência e vai evoluindo à medida que o indivíduo cresce. Podemos perceber que um bebê brinca de balançar os braços, agitar os objetos suspensos, sacudir argolas, rolar de um lado para o outro.

Uma criança consegue praticar brincadeiras verbais, imitações simples, exercícios com bola e exercícios físicos mais complexos seguindo a evolução do ser, das suas capacidades e do jogo. Huizinga (2019, 33) define:

(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.

Existem diferentes classificações de jogos propostas por filósofos, como Piaget, Callois, Huizinga, entre outros. Neste trabalho não há essa especificação, mas sim uma abordagem das principais características comuns a todos os jogos descritas pelos três filósofos e que foram implementadas no Dados Mágicos. Como citado na seção de Introdução, esse jogo é uma ferramenta didática, não é uma metodologia. Não é um método progressivo ou um exercício específico para resolver alguma questão técnico-interpretativa. Dados Mágicos é um jogo que pretende fornecer suporte lúdico para o ensino do instrumento (violino, viola ou violoncelo). Mas por que um jogo?

(...) o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol? A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo (Huizinga 2019, 5).

A primeira e mais importante característica do jogo é ser uma atividade livre, totalmente voluntária. Ou seja, o professor ou responsável pergunta ao aluno se quer ou não brincar. Ao aceitar o convite, ele inicia uma jornada em uma “(...) vida que não é ‘real’ e nem vida ‘corrente’”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (Huizinga 2019, 11), sendo essa outra característica do jogo um recorte, um intervalo da vida cotidiana. Por isso, torna-se uma atividade desinteressada, “(...) visto que não pertence à vida comum, ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos, (...) tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização” (Huizinga 2019, 11). Dessa forma, a aula ou prática do instrumento se torna um momento mais “leve”, pois o professor não precisa ficar coordenando as atividades, apontando os erros do aluno e sugerindo exercícios. Os dados são os responsáveis pela conduta da aula, ou seja, o acaso dita as atividades, e o aluno é o responsável pela sua própria sorte ou azar. Cabe ao tutor ficar atento para assegurar que os aspectos estão sendo trabalhados da maneira correta.

Uma das qualidades fundamentais do jogo reside na sua capacidade de repetição, pois pode ser repetido a qualquer momento quantas vezes os jogadores quiserem, e ele nunca será o mesmo. “Mesmo depois de o jogo ter terminado, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição” (Huizinga 2019, 13). O jogo Dados Mágicos trabalha essa proposta da repetição de forma divertida, sempre de uma maneira diferente, abordando um aspecto

técnico-interpretativo distinto sem que o aluno perceba que está praticando, pois aparentemente está brincando.

Quando o aluno aceita jogar, ele entra no domínio do jogo, onde existe uma ordem específica e absoluta.

E aqui chegamos à sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta estraga o jogo, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (Huizinga 2019, 13).

Assim, o aluno que participa do jogo tende a seguir as regras, ou seja, realizar as atividades propostas pelos dados da melhor forma, pois aquele que não segue as regras não é um bom jogador. O jogo também é capaz de estimular, fazer com que o jogador se esforce para dar o melhor de si ao realizar a tarefa proposta em cada repetição, alcançando satisfação em sua evolução.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. (...) A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. (...) fica literalmente transportada de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da 'realidade habitual'. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é imaginação no sentido original do termo (Huizinga 2019, 16-17).

Para poder representar da melhor forma, o jogador brinca dentro da mais perfeita seriedade (Huizinga 2019, 21). Ele sabe que está jogando, não perde a consciência, porém, para conseguir atingir o seu melhor, precisa representar com entusiasmo. “O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico da sua atividade. Portanto, a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas” (Huizinga 2019, 22). Graças ao caráter lúdico da ferramenta Dados Mágicos, é possível que o aluno se sinta estimulado a praticar o instrumento, a dar o melhor de si, jogar cada vez melhor e atingir, então, o sentimento de satisfação e prazer.

A essência do lúdico está contida na frase 'há alguma coisa em jogo'. Mas 'alguma coisa' não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso (Huizinga 2019, 57).

No Dados Mágicos, o aluno joga de forma solitária, ou seja, não há adversários. Mas nem por isso deixa de realizar as atividades, pois o próprio jogador cria seus objetivos a serem atingidos; ele mesmo cria seu adversário. E, assim, o termo ganhar significa manifestar sua superioridade em um determinado jogo, pois o jogador atinge o objetivo desejado (Huizinga 2019, 57). Muitas vezes, durante o uso dos dados, o aluno cria objetivos, combinando dois ou mais dados na mesma atividade, tornando a tarefa cada vez mais difícil de se realizar. Ele mesmo eleva a dificuldade do exercício para que a satisfação de atingir o objetivo seja maior.

Um elemento de rivalidade aparece nesses diversos exercícios, e cada um de nós busca encantar os rivais, talvez invisíveis ou ausentes, realizando proezas inéditas, aumentando a dificuldade, estabelecendo precários recordes de duração, de velocidade, de precisão, de altura, ou seja, tirando glória, pelo menos para si mesmo, de qualquer desempenho difícil de igualar (Callois 2017, 81).

Com esse sentimento de “querer fazer melhor”, o aluno passa a praticar mais, estabelecer uma rotina de estudo, e acaba se tornando mais responsável para apresentar um resultado melhor. O aluno reproduz essa conduta com satisfação, pois não há aquela expectativa de resultados que é característica da instrução (Piaget 1978, 119).

Por fim, o jogo escolhe suas dificuldades, isolando-as de um contexto e, de certa forma, irrealizando-as. Quer sejam ou não resolvidas, têm como consequência uma satisfação ou decepção, igualmente ideais. (...) o jogo apoia-se no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à altura do jogador e por ele aceito. A realidade não é tão delicada assim (Callois 2021, 28).

Assim como o jogo, a música se situa fora da vida prática, como um recorte da realidade. Tampouco é uma atividade necessária ou útil, e nada tem a ver com o dever ou verdade (Huizinga 2014, 177). Jogo e música são atividades que acontecem dentro da mais plena ordem, o jogo seguindo suas regras e a música obedecendo ritmos e harmonias. Ambos são livres: no jogo há o acaso e na música a interpretação, e o elemento mais importante que compartilham é o prazer.

### 3. Dados Mágicos

Durante minha pesquisa de doutorado em Música na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Performance Musical em viola, tive o privilégio de ser bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Realizei meu estágio docência de forma remota (devido à pandemia) na disciplina da graduação “Projetos de Ensino D: Formação do Professor de Instrumento”, e nesse período elaborei um jogo musical denominado Dados Mágicos.

Esse jogo didático contém dez dados, e cada um trabalha determinado aspecto da técnica do instrumento (violino, viola ou violoncelo). Implementei o jogo com alunos iniciantes de 4 a 12 anos, registrei as atividades e verifiquei a eficácia do jogo. Com base nisso, escrevi um guia de instrução, a bula. Nessa bula expliquei detalhadamente como jogar com cada dado e como trabalhar com a combinação deles. Realizei uma abordagem dos aspectos técnicos a serem desenvolvidos em cada faceta de cada dado. As músicas e exercícios musicais utilizados para realização das brincadeiras foram editados e impressos em formato de cartas plastificadas a serem sorteadas pelo aluno. O repertório presente nas cartas é apenas uma sugestão, e nada impede que seja adaptado de acordo com cada criança. Além de ter elaborado o jogo Dados Mágicos, gravei uma palestra por meio do YouTube demonstrando na prática as possibilidades de brincadeiras com os dados.

Cada um dos dados tem como função trabalhar “magicamente” aspectos técnico-interpretativos da performance do aluno, resolvendo dificuldades de mão direita ou esquerda de maneira lúdica. A combinação de dois ou mais dados, conseqüentemente, exercita dois ou mais aspectos técnicos. Importante ressaltar que o aluno iniciante deve manter sempre o padrão de tom – semitom – tom para

manutenção da forma da mão esquerda. O espaço maior de tom encontra-se entre o primeiro e segundo dedo (violino e viola), primeiro e terceiro (cello); e o semitom entre o segundo e terceiro dedo (violino e viola), terceiro e quarto (cello). Organizei cada jogo de acordo com o instrumento a ser aplicado: violino, viola ou violoncelo. O jogo Dados Mágicos contém:

- dez dados de MDF (madeira) de 3 x 3 x 3 cm com desenhos feitos por mim em cada faceta e envernizados;
- oito cartas de 14 x 10 cm com algumas músicas e exercícios musicais sugeridos por mim para realização das atividades. As cartas foram plastificadas para garantir maior durabilidade do material e para que o professor possa selecionar as músicas que o aluno esteja tocando;
- bula em formato de livro 15 x 10,5 cm com a explicação de cada uma das facetas de cada um dos dados, aspectos técnicos a serem trabalhados em cada dado e músicas e atividades sugeridas para realização da brincadeira. Indicação de busca no YouTube para visualização da palestra explicativa: <https://www.youtube.com/watch?v=MeEkWejuByU&t=6s>.



Figura 1 – Foto dos dez dados de madeira pintados a mão  
Fonte: CANABARRO, 2023

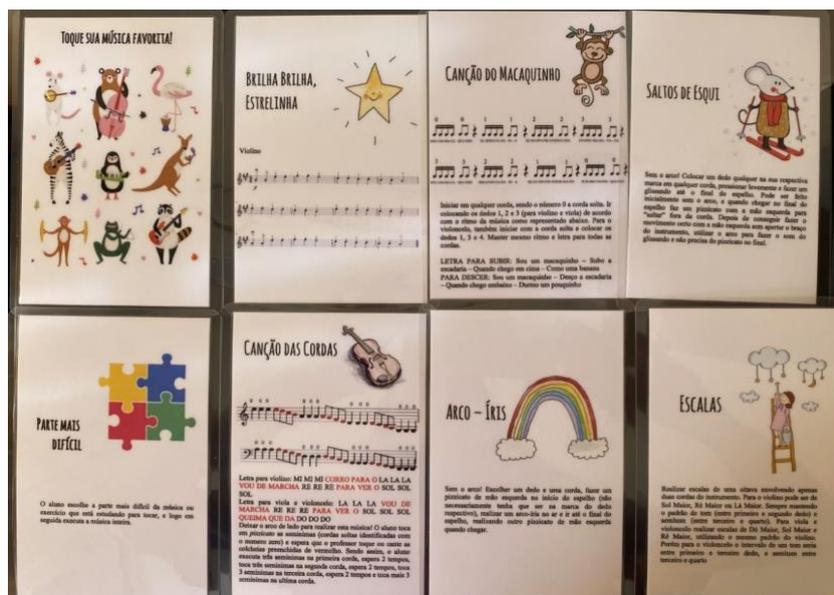


Figura 2 – Foto das oito cartas plastificadas com exercícios sugeridos<sup>1</sup>  
Fonte: CANABARRO, 2023

<sup>1</sup> W. A. Mozart, “Brilha, Brilha Estrelinha”; Tanya Carey, “Canção do Macaquinho”, “Saltos de Esqui”, “Canção das Cordas”, “Arco-Íris”.

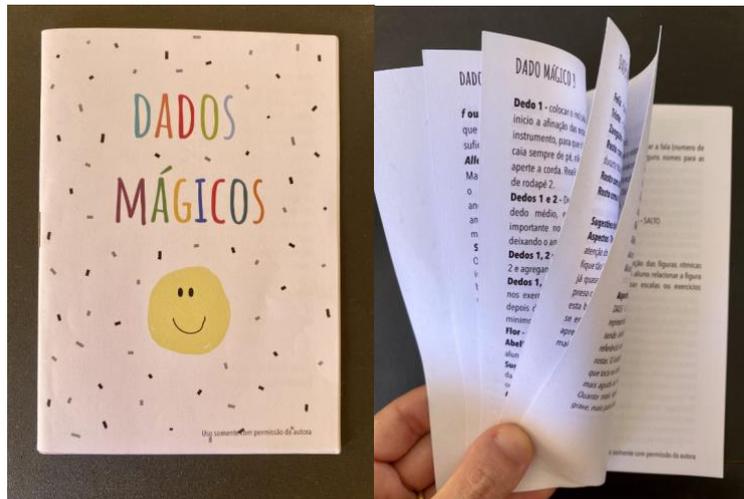


Figura 3 – Foto da bula capa e miolo folheado

Fonte: CANABARRO, 2023

A seguir consta uma descrição detalhada de cada um dos dados com os desenhos de cada faceta e explicação de como brincar, quais aspectos técnicos cuidar e algumas sugestões de repertório para implementação.

### 3.1 Dado Mágico 1

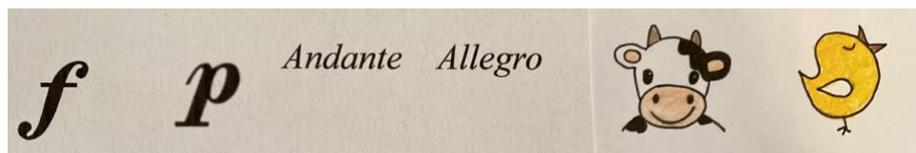


Figura 4 – Desenhos para as facetas do Dado 1

Fonte: CANABARRO, 2023

**f ou p** – manter o ombro direito sempre relaxado, fazendo com que o peso do braço e a pressão exercida pelo indicador direito possa ser o suficiente para tocar forte, e o alívio resulte no piano.

**Allegro e Andante** – tocar mais rápido e mais devagar respectivamente. Manter a região do meio do arco, atendendo para o fato de não movimentar o braço direito, utilizando somente o antebraço para mudanças de andamento. Auxiliar o aluno segurando o braço e movendo somente o antebraço no andamento mais lento. Atentar para que esse mesmo movimento se repita no rápido, para que não perca controle do arco.

**Sons grave (desenho vaca) e agudo (desenho pintinho)** – posicionar o braço de acordo com a altura da corda. Nas cordas mais graves, levantar o braço sem tensionar o ombro. A intenção é mostrar que cada corda deve ser executada com uma altura de braço, para que o aluno não fique, por exemplo, com o braço direito junto ao corpo tocando a corda mais grave (no caso do violino e viola) ou a situação inversa. No caso do violoncelo, cuidar para que o aluno posicione o braço mais junto ao corpo nas cordas mais graves e mais longe nas agudas. Para os mais avançados que já tocam músicas envolvendo duas cordas, serve para brincar de transposição mantendo o dedilhado, porém mudando para o par de cordas mais agudas ou graves.

**Sugestões de músicas:** Escalas em duas cordas; melodias que envolvem duas cordas; Macaquinho; Brilha, Brilha Estrelinha; Saltos de Esqui.

**Aspectos Técnicos:** Movimento e pressão da mão, braço e antebraço direito. Cuidar para que o aluno

mantenha o arco sempre na região do meio, sem ir muito para ponta ou talão<sup>2</sup>.

### 3.2 Dado Mágico 2

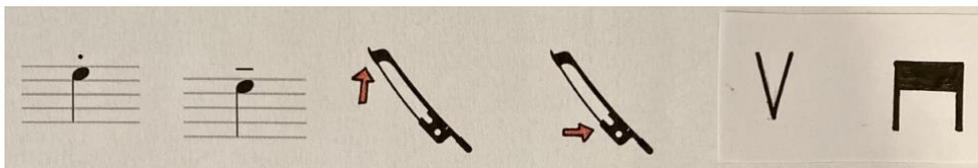


Figura 5 – Desenhos para as facetas do Dado 2

Fonte: CANABARRO, 2023

**Staccato e detache** – manter o arco na região do meio proposta anteriormente pelas marcas e executar o *staccato* de forma bem exagerada, encurtando a duração da nota. Por exemplo, se a nota do exercício proposto é uma semínima, pedir que o aluno toque uma colcheia e faça pausa de colcheia, para que escute o “desligamento” entre uma nota e outra. Já no *detache*, o ideal seria preencher todo o tempo da nota proposta e ligar na seguinte, sempre na região do meio do arco.

**Arco na ponta e arco no talão** – fazer exercícios ou músicas lentamente para explorar essas regiões extremas do arco. Sempre ir até o limite confortável para o aluno, sem esticar demasiadamente o antebraço direito para alcançar a extrema ponta. Quando no talão, relaxar bem o pulso e mão direita, proporcionando gradativamente uma maior flexibilidade de dedos. Ficar atento para que o braço não influencie na direção do arco, levando demais para o espelho o cavalete de forma “torta”.

**Arco para cima e para baixo** – acostumar o aluno a identificar os pontos de partida para iniciar o arco para cima ou para baixo. Quando for arco para baixo, começar o exercício na marca mais próxima do talão e, quando for para cima, mais perto da ponta para que não “falte” arco durante as músicas. Trabalha também a coordenação da mão direita, desenvolvendo a capacidade de realizar golpes de arco tanto para cima como para baixo e desassociar o gesto de empurrar ou puxar da mão direita, para que se torne um movimento simples.

**Sugestões de músicas:** Macaquinho; Brilha Brilha; música que o aluno esteja trabalhando; recorte da parte mais difícil; escalas.

**Aspectos técnicos:** trabalhar velocidade do braço direito; explorar diferença de sonoridade e peso nas regiões diferentes do arco; trabalhar coordenação motora e entendimento do movimento de puxar o arco para baixo e empurrar para cima.

### 3.3 Dado Mágico 3



Figura 6 – Desenhos para as facetas do Dado 3

Fonte: CANABARRO, 2023

<sup>2</sup> Sugestão: medir uma distância de um palmo do talão para o meio, e um palmo da ponta para o meio. Marcar esses pontos com uma fita colorida ou outro adereço próprio para uso musical (um *stopper* ou semelhante).

**Dedo 1** – colocar o indicador na primeira marca para trabalhar a afinação das notas desde o início. Cuidar para que a mão não aperte o braço do instrumento, para que não fique imobilizada. Muito importante que o dedo caia sempre de pé, e não deitado, para que a parte com mais carne da ponta aperte a corda. Mesmo movimento da pinça sugerido na segunda nota de rodapé.

**Dedos 1 e 2** – Deixar o indicador apertado na sua marca e colocar o dedo médio, exatamente da mesma maneira do primeiro dedo. É importante, no início da aprendizagem, sempre colocar o “novo” dedo deixando o anterior, para manter a forma da mão.

**Dedos 1, 2 e 3** – Mesmo processo do anterior, agora deixando os dedos 1 e 2 e agregando o 3.

**Dedos 1, 2, 3 e 4** – Idem, agregando dedo 4. Esse dedo não está proposto nos exercícios mais iniciais do instrumento, mas pode ser introduzido depois de o aluno assimilar a forma da mão e estiver com força no mínimo para ir colocando em alguns momentos.

**Flor** – o aluno escolhe o dedo de sua preferência para realizar o exercício.

**Abelha** – o professor/tutor/pai escolhe o dedo de sua preferência para o aluno realizar o exercício.

**Sugestões de músicas:** Arco-Íris; Saltos de Esqui; memorizar qual o nome da nota referente a cada dedo em cada corda (em combinação com Dado 6 ou Dado 7).

**Aspectos técnicos:** Postura da mão esquerda, colocação dos dedos e prática da pinça<sup>3</sup> com cada dedo.

### 3.4 Dado Mágico 4

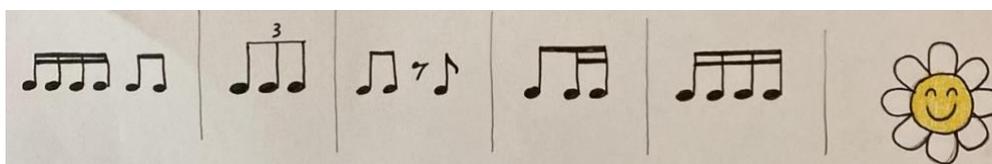


Figura 7 – Desenhos para as facetas do Dado 4

Fonte: CANABARRO, 2023

**Variações** – o objetivo com esse dado é realizar o mesmo exercício ou música diversas vezes com ritmos diferentes. Cada uma das variações vai exigir que o aluno realize a colocação dos dedos nas notas ou movimento o arco de forma distinta. Por exemplo, quando a variação envolve colcheias ou pausa, o aluno tem mais tempo na mão direita para esperar com o arco. Contudo, deve ter prontidão para colocar as notas na mão esquerda a fim de executar a nota seguinte em tempo. Quando o aluno tem semicolcheias, o arco está mais ativo e há tempo para que a mão esquerda permaneça durante as repetidas notas até passar para a próxima. Essa alternância de ritmos faz com que o aluno realize o exercício ou música de forma mais difícil e complexa do que na verdade é. Logo, quando for tocar como deve ser, parecerá mais fácil.

**Flor** – aluno escolhe a variação rítmica que desejar.

**Sugestões de músicas:** Brilha, Brilha Estrelinha; Macaquinho; escalas; recorte de passagem difícil.

<sup>3</sup> Fazer com que a ponta de cada um dos dedos, indicador, médio, anelar e mínimo, encostem no dedão, formando um círculo. Treinar algumas vezes abrir e fechar o círculo, fazendo a pinça, sempre mantendo os dedos bem arredondados e encostando as pontas um de cada vez com o dedão.

**Aspectos técnicos:** sincronia entre mão direita e mão esquerda, entre troca de arco e colocação dos dedos nas notas.

### 3.5 Dado Mágico 5

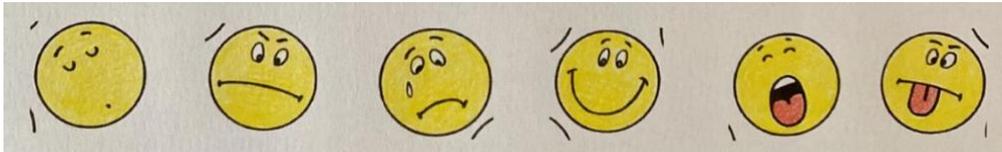


Figura 8 – Desenhos para as facetas do Dado 5

Fonte: CANABARRO, 2023

**Feliz** – expressar felicidade enquanto toca.

**Triste** – expressar tristeza enquanto toca.

**Zangado** – expressar que está zangado.

**Rosto com a língua de fora** – colocar a língua para fora enquanto toca durante toda música.

**Rosto com olho fechado** – tocar de olhos fechados.

**Rosto coma a boca aberta** – tocar todo o tempo com a boca aberta.

**Sugestões de músicas:** todas.

**Aspectos técnicos:** todas as caretas têm o objetivo de redirecionar a atenção do aluno para algo divertido (fazer caretas) e diminuir a tensão e o apego ao erro. Esse dado deve ser utilizado em músicas já quase prontas, com alguns pequenos erros apenas. Às vezes o aluno fica preso ou comete o mesmo erro repetidamente e, com essa brincadeira das caretas, ele passa a se entreter e tira o foco daquela determinada dificuldade. Se a música já estiver bem estudada e aprendida, a atividade vai acontecer de maneira inconsciente, fluida e muito mais divertida.

### 3.6 Dado Mágico 6

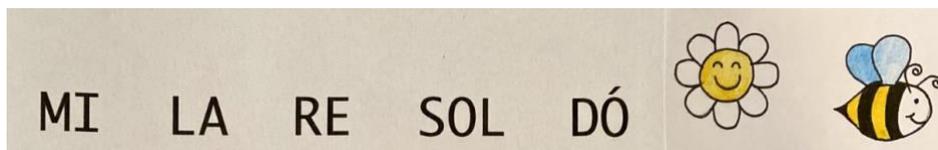


Figura 9 – Desenhos para as facetas do Dado 6

Fonte: CANABARRO, 2023

**Corda Mi** – realizar exercício na corda Mi (para violino)

**Corda Lá** – realizar exercício na corda Lá (violino, viola e violoncelo)

**Corda Ré** – realizar exercício na corda Ré (violino, viola e violoncelo)

**Corda Sol** – realizar exercício na corda Sol (violino, viola e violoncelo)

**Corda Dó** – realizar exercício na corda Dó (viola e violoncelo)

Cada jogo contém o dado apropriado para o instrumento que deseja trabalhar. Por exemplo, o Dado 7 para

violino tem as cordas Mi, Lá, Ré e Sol; o Dado da viola e do violoncelo tem as cordas Lá, Ré, Sol e Dó.

**Flor** – o aluno escolhe a corda de sua preferência para realizar o exercício.

**Abelha** – o professor/tutor/responsável escolhe a corda de sua preferência para o aluno realizar o exercício.

**Sugestões de músicas:** Macaquinho; Saltos de Esqui; Arco-Íris; escalas; identificar o nome da nota referente a cada dedo e em cada corda (em combinação com o Dado 3).

**Aspectos técnicos:** esse dado tem a finalidade de ajudar o aluno a memorizar o nome das cordas soltas do instrumento, além de auxiliar na percepção do posicionamento do braço direito para cada corda. No violino e viola, o braço deve estar mais junto ao corpo nas cordas mais agudas e mais aberto nas cordas mais graves. No violoncelo seria o contrário, ou seja, braço mais junto ao corpo nas cordas graves e mais aberto nas agudas. Sempre cuidar para que o ombro permaneça relaxado, independentemente da altura em que estiver o braço. Para aqueles alunos que ainda não sabem ler partitura, que estão em período de pré-alfabetização ou já alfabetizados, o nome das notas está escrito por extenso.

### 3.7 Dado Mágico 7

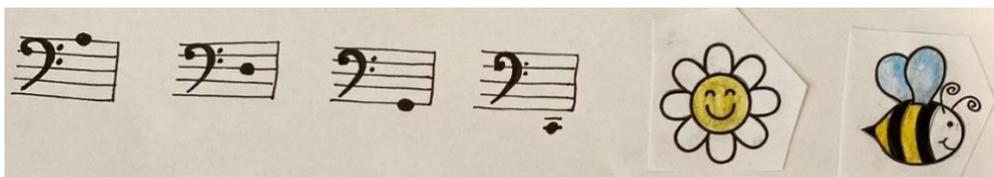


Figura 10 – Desenhos para as facetas do Dado 7 para violoncelo

Fonte: CANABARRO, 2023

**Nota Mi na pauta** – realizar exercício na corda Mi (violino).

**Nota Lá na pauta** – realizar exercício na corda Lá (violino, viola e violoncelo).

**Nota Ré na pauta** – realizar exercício na corda Ré (violino, viola e violoncelo).

**Nota Sol na pauta** – realizar exercício na corda Sol (violino, viola e violoncelo).

**Nota Dó na pauta** – realizar exercício na corda Dó (viola e violoncelo).

Cada jogo contém o dado apropriado para o instrumento que deseja trabalhar. Por exemplo, o Dado 7 para violino tem as notas Mi, Lá, Ré e Sol na pauta em clave de Sol; o Dado da viola tem as notas Lá, Ré, Sol e Dó na pauta em clave de Dó; e o do violoncelo (acima representado na Figura 10) tem as mesmas notas da viola, porém em clave de Fá.

**Flor** – o aluno escolhe a corda de sua preferência para realizar o exercício.

**Abelha** – o professor/tutor/responsável escolhe a corda de sua preferência para o aluno realizar o exercício.

**Sugestões de música** - Idem Dado 6.

**Aspectos técnicos:** esse dado trabalha exatamente os mesmos aspectos do Dado 6. A única diferença é

que, no Dado 7, as notas estão representadas na pauta, com a clave própria para o instrumento que está sendo estudado. Com isso, o aluno já passa a relacionar e ter como referência na partitura as cordas soltas para depois aprender a ler as outras notas. O intuito é que o aprendiz possa perceber e associar o registro que toca no instrumento com a posição da nota na pauta. Ou seja, no registro mais agudo as notas estão nas linhas superiores, e no grave nas notas inferiores. Quanto mais agudo, mais para cima estão as notas e quanto mais grave, mais para baixo.

### 3.8 Dado Mágico 8

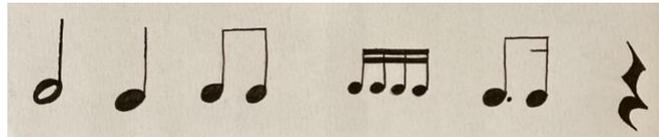


Figura 11 – Desenhos para as facetas do Dado 8  
Fonte: CANABARRO, 2023

Para os alunos que estiverem iniciando e com a finalidade de coordenar a fala (número de sílabas da palavra) com o ritmo, sugiro alguns nomes para as figuras a seguir:

**Figura rítmica de semínima – VOU**

**Duas colcheias ligadas – CORRO**

**Pausa de semínima – PSIU**

**Quatro semicolcheias ligadas – LIGEIRINHO**

**Colcheia com ponto ligada numa semicolcheia – SALTO**

**Mínima – PA-RO** (uma sílaba para cada tempo)

**Sugestões de músicas:** Ditados rítmicos; escalas.

**Aspectos técnicos:** memorização visual e execução das figuras rítmicas representadas. O Dado 8 pode ser usado para que o aluno relacione a figura com o ritmo, elabore ditados rítmicos e realize escalas ou exercícios com o ritmo sorteado.

### 3.9 Dado Mágico 9

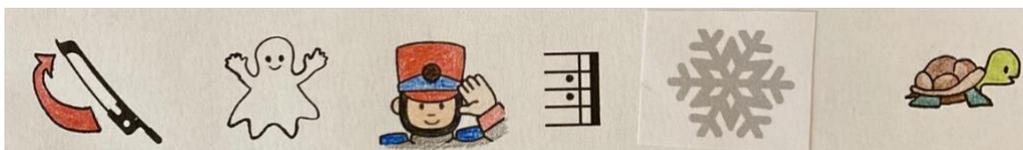


Figura 12 – Desenhos para as facetas do Dado 9  
Fonte: CANABARRO, 2023

**Arco virado** – colocar o talão na posição da ponta e segurar o arco pela parte da ponta. Com isso, o arco fica bem mais pesado, e faz com que o aluno perceba o equilíbrio do peso para poder tocar. Para diminuir o grau de dificuldade, basta segurar o arco mais para o meio, tornando-o mais leve. Não é recomendado tocar muito tempo nessa postura em razão de um possível desconforto na mão direita do aluno.

**Fantasma** – “tocar” a música sem encostar o arco na corda! Sem fazer som! Os dedos da mão esquerda

devem ser colocados no lugar de acordo com a música, e o arco deve se movimentar normalmente, porém não pode encostar nas cordas. Para não se perder, o aluno pode solfejar a música enquanto executa a brincadeira. Assim, o aprendiz consegue assimilar melhor a relação mão direita – mão esquerda sem ficar se preocupando com a sonoridade (em esbarrar nas cordas ou estar muito no talão ou na ponta, por exemplo). Ele consegue perceber melhor o que cada mão faz e a sincronia das duas juntas.

**Símbolo do gelo** – Congele! Quando o aluno estiver tocando, o professor pode dizer o comando “congele” a qualquer momento, e o aprendiz deve parar a música e ficar imóvel na posição em que estava. Para seguir a música, o professor usa o comando “descongele”, e a música deve seguir do ponto em que havia parado, como se nada tivesse acontecido. Essa brincadeira requer que o aluno prenda a atenção na música e que saiba todo o solfejo de memória (ou no caso de quem já sabe ler partitura, que saiba identificar onde parou), pois será necessário dar continuidade quando “descongelado”.

**Tartaruga** – tocar bem devagar, na velocidade de uma tartaruga! Aproveitar esse momento mais lento para cuidar da afinação e distribuição do arco, porém mantendo o ritmo certo da música. Assim, o aluno pode aproveitar para corrigir alguns pequenos erros, além de exercitar a paciência, fazendo com que a prática mais lenta se torne um hábito para empregar em sua rotina de estudo.

**Soldado** – tocar marchando! Não precisa sair do lugar, apenas levantar os pés marcando a pulsação da música. Esse exercício faz com que o aluno seja seu próprio metrônomo, desenvolvendo uma maior consciência do andamento e mantendo uma pulsação consistente durante toda a obra.

**Ritornelo** – repetir! Por meio da repetição, o aluno pode fixar melhor o que já está bem e cuidar para corrigir erros, fazendo com que a segunda execução seja melhor que a primeira. Esse recurso desenvolve no aluno um senso de autocrítica, pois ele próprio percebe seus erros e fica atento para que não ocorram novamente.

**Sugestões de músicas:** Macaquinho; Brilha, Brilha; escalas; música que o aluno esteja trabalhando; recorte de passagem difícil.

**Aspectos técnicos:** desafios! O Dado 9 possui brincadeiras que trabalham aspectos técnicos mais variados, que exigem que o aluno já tenha uma boa postura do instrumento e que consiga executar alguma música ou exercício sem parar, a fim de que a proposta possa ser bem desenvolvida.

### 3.10 Dado Mágico 10

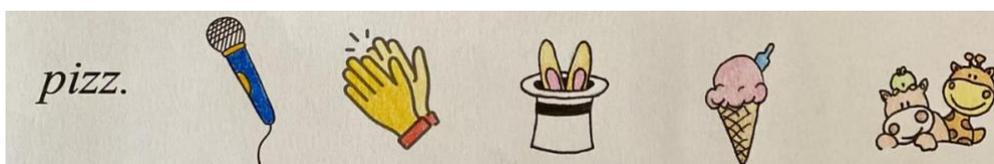


Figura 13 – Desenhos para as facetas do Dado 10  
Fonte: CANABARRO, 2023

**Pizzicato** – executar a música em *pizzicato*, assim o aluno não precisa se preocupar com o arco e consegue focar mais na afinação (mão esquerda).

**Microfone** – solfejar a música antes de tocar. Isso faz com que o aluno interprete a obra antes de executá-la, para que quando toque no instrumento já tenha na memória. Geralmente, quando o aluno apresenta

alguma dificuldade no solfejo, também apresenta na execução com instrumento. Dessa forma, é menos cansativo corrigir no solfejo do que tocando.

**Bichos** – junte seus bichos de pelúcia ou outros brinquedos favoritos e dê a eles a oportunidade de assistirem a um concerto na primeira fila! Forme uma linda plateia e toque um lindo concerto, entre no palco, fale o nome da música que vai executar, coloque a postura bem bonita, toque e depois agradeça o aplauso!

**Sorvete** – toque a sua parte favorita da peça antes de tocá-la na íntegra. Isso faz com que o aluno tenha mais vontade de tocar a música proposta, pois logo de início lembra da parte “boa” e fica animado.

**Mãos batendo palmas** – batendo palmas, o aluno propõe o ritmo que vai tocar a música antes de iniciá-la. Depois de estabelecido, o professor segue marcando com palmas o ritmo proposto pelo aluno enquanto este interpreta o exercício ou música. Assim, o aprendiz consegue perceber se o ritmo que deseja tocar (aquele que sugeriu inicialmente) é realmente o ritmo que consegue tocar. Com isso, vai aos poucos adequando a pulsação para poder realizar a música inteira no mesmo andamento.

**Cartola com coelho** – final mágico! Toque somente o final da música e tenha certeza de manter a mágica “no ar”. A mágica é o momento após parar o arco, porém a postura ainda não está relaxada. Então, a plateia espera até o aluno relaxar para bater palmas – como mágica!

**Sugestões de músicas:** Brilha, Brilha; variações; músicas variadas.

**Aspectos técnicos:** seis brincadeiras divertidas de repetir e deixar a música mais fluente sem causar exaustão! Assim como no Dado 9, aqui também é preciso que o aluno tenha maior domínio do instrumento, para que essas atividades possam servir para o aperfeiçoamento do exercício trabalhado.

As cartas consistem em seis exercícios: Canção das Cordas, Escalas, Canção do Macaquinho, Saltos de Esqui, Arco-Íris e Brilha, Brilha, Estrelinha. Além dessas, há outras duas cartas com a música preferida do aluno e a parte mais difícil a escolher. A bula com as instruções acompanha o jogo.

## 4. Considerações Finais

Como dito anteriormente, esse jogo não é uma metodologia ou um método progressivo com repertório definido. São brincadeiras que trabalham a repetição de forma divertida, com intuito de estimular o indivíduo a praticar o instrumento, estabelecer seus próprios objetivos e desafiar suas capacidades para atingir a satisfação.

A criança não treina para uma tarefa definida. Graças ao jogo, adquire uma maior capacidade para vencer os obstáculos ou enfrentar as dificuldades. (...) De um modo geral, o jogo aparece como educação – sem objetivo previamente determinado – do corpo, do caráter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se distancia da realidade, mais importante é seu valor educacional. Pois não ensina receitas, desenvolve aptidões (Callois 2021, 257).

Brincando, pode-se fazer mágica!

## 5. Referências

- Callois, Roger. 2021. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Carey, Tanya L. 2007. *Tocar chelo es fácil - Primera Parte: Calientamiento*. Chicago: Carey Works Inc.
- Dalton, David. 1988. *Playing the Viola: Conversations with William Primrose*. Oxford: Oxford University Press.
- Dane, Matthew. 2002. "Coordinated Effort: A Study of Karen Tuttle's Influence on Modern Viola Teaching." PhD diss., Rice University.
- Dew, Robert. 1993. "In Response to Instinct." *The Strad* 104 (1241): 835-838.
- \_\_\_\_\_. 1993. "Instinctive Responses (2)." *The Strad* 104 (1242): 936-940.
- \_\_\_\_\_. 1995. "Technique Without Tension." *The Strad* 106 (1265): 934-939.
- \_\_\_\_\_. 1995. "Technique Without Tension- Part 2." *The Strad* 106 (1266): 1060-1063.
- Duffy, Mary E. 1987. "Methodological triangulation: a vehicle for merging quantitative and qualitative research methods." *Journal of Nursing scholarship* 19 (3): 108-159.
- Fischer, Carl. 2020. *The Karen Tuttle Legacy: A Resource and Guide for Viola Students, Teachers and Performers*. New York: Carl Fischer Music.
- Huizinga, Johan. 2019. *Homo ludens: O Jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Godoy, Arilda S. 1995. "Introdução a pesquisa qualitativa e suas possibilidades." *Revista de Administração de Empresas* 35 (2): 57-63.
- Manning, Peter K. 1979. "Metaphors of the field: varieties of organizational discourse." *Administrative Science Quarterly* 24 (4): 660-671.
- Maanen, John van. 1979. "Reclaiming qualitative methods for organizational research: a preface." *Administrative Science Quarterly* 24 (4): 520-526.
- Moss, Kirk D. 2006. "Favored Sound Production Exercises of Selected Violin, Viola, Cello, and Double Bass Pedagogues: An Analysis and Adaptation." PhD diss., University of Florida.
- Piaget, Jean. 1978. *A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho imagem e representação*. Barueri: Guanabara Koogan.
- Pope, Catherine, and Nick Mays. 1995. "Reaching the parts other methods cannot reach: an introduction to qualitative methods in health and health service research." *British Medical Journal* 311: 42-45.
- Primrose, William. 1978. *Walk on the North Side: Memoirs of a Violist*. Provo: Brigham Young University Press.
- Reiter, Emmanuella. 2008. *Karen Tuttle's Heritage: The Theory and Practice of Co-ordination*. London: Emmanuella Reiter.
- Reiter-Bootiman, Emmanuella. 2011. "In Memoriam: Karen Tuttle 1920-2010." *The Strad* 122 (1451): 30-31.
- Riley, Maurice. 1980. *The History of the Viola*. Ann Arbor: Braun-Brumfield.