

10

Encontros Ibéricos
para a **Música**
na **Infância**

Carlos Guerrero & Catarina Távora



10

Encontros Ibéricos
para a **Música**
na **Infância**

•

Carlos Guerrero & Catarina Távora

Ficha técnica

Título: 10 Encontros Ibéricos para a Música na Infância

Texto: Catarina Távora e Carlos Guerrero

Design gráfico: Marcelo Baptista

Fotografia: Enric Vives-Rubio e Tiago Fonseca

Vídeo: Adriana Romero

Revisão: Gil Fesch e Stephanie Rowcliffe

1.ª edição: Outubro 2025

ISBN: 978-989-33-7729-1

Impressão: Gráfica do Tortosendo

Orquestra Sem Fronteiras

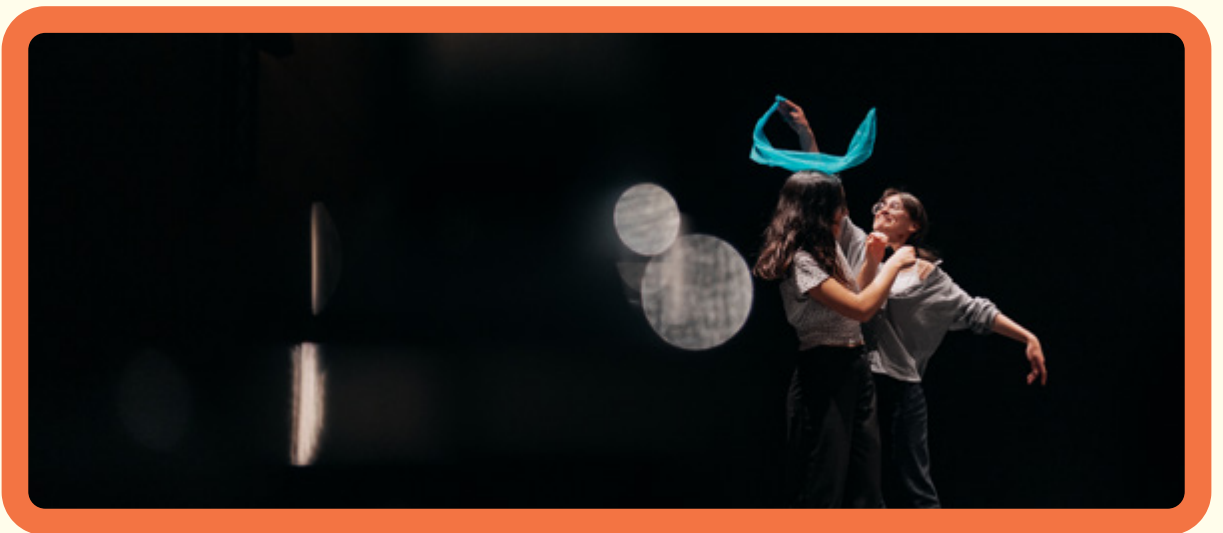
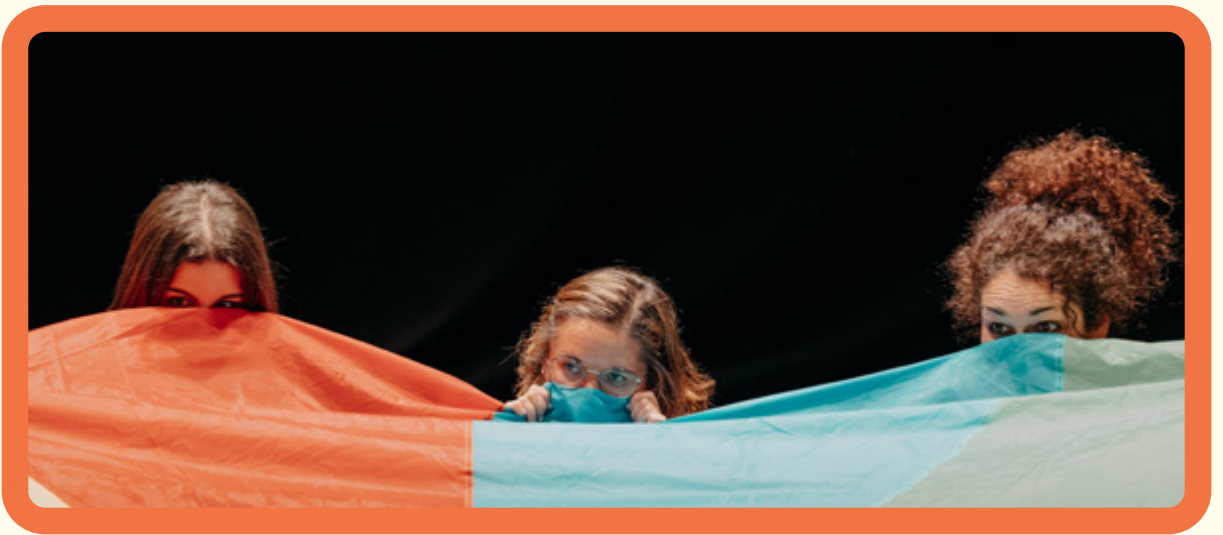
Av. Joaquim Morão, 6060-713, Idanha-a-Nova, Portugal

info@osf.pt

www.osf.pt

IMPRESSO NA UNIÃO EUROPEIA





Esta publicação é o resultado de anos de trabalho criativo partilhado e, como tal, não teria sido possível sem o apoio de um conjunto alargado de pessoas. Gostaríamos de agradecer:

Ao Martim Sousa Tavares, por acreditar em nós desde o início, e à Orquestra Sem Fronteiras, por ser a casa deste projecto colaborativo desde 2019;

Ao Paulo Longo e à maravilhosa equipa do Centro Cultural Raiano (Fernanda, Eduardo, Sofia), por defenderem esta iniciativa com tanto entusiasmo, desde o primeiro dia, e pelo apoio permanente ao longo destas dez edições;

Ao Ewan Gibson e à Anouk Vinders (nossos queridos amigos Tarukos), pelo companheirismo, preciosos contributos e ajuda no processo de revisão da versão inglesa deste trabalho;

Ao Gil Fesch, pelo apoio à revisão deste volume nos seus três idiomas;

Ao Marcelo Baptista e à Adriana Romero, por darem vida a esta publicação, nas suas diversas vertentes, de uma forma tão especial;

À Stephanie Rowcliffe, pela inspiração, paciência, dedicação e apoio durante todo o processo de escrita deste livro. Pela amizade, acima de tudo;

A todos os participantes nos Encontros Ibéricos vindos de ambos os lados da fronteira, pelas experiências partilhadas, pela alegria em ensinar e aprender, mas sobretudo pelo amor à música. São a prova viva de que a arte não conhece fronteiras;

Por fim, a si, o educador ou educadora que escolheu envolver-se com este livro;

Obrigada.

Gracias.



SOBRE

ESTE LIVRO

O presente livro tem como objectivo assinalar a 10.^a edição dos *Encontros Ibéricos para a Música na Infância* e homenagear a inspiradora comunidade de aprendizagem — composta por docentes, músicos, musicoterapeutas, cuidadores e entusiastas da música — que esta iniciativa tem vindo a consolidar. Nestes dez encontros realizados em Idanha-a-Nova, procurámos promover valores fundamentais como a cooperação, a partilha, a escuta activa, a curiosidade, a empatia e o respeito — todos eles alicerçados num profundo amor pela música e pela sua prática.

É, por isso, com enorme alegria que partilhamos esta dimensão tão significativa do nosso trabalho com a rede das Cidades Criativas da Música da UNESCO!

Os *Encontros Ibéricos* e o trabalho criativo que deles advém estão profundamente enraizados na obra e pensamento de Zoltán Kodály.² Acérrimo defensor da ideia de que “a música é para todos”,³ Kodály acreditava que esta deve ser ensinada através do envolvimento emocional directo, em detrimento de regras abstractas, privilegiando o canto e a escuta activa, num processo sequencial que proporcionasse uma vivência musical entusiasmante, intuitiva e significativa. Também nós nos revemos nesta visão e reconhecemos o desafio que se

² Zoltán Kodály (16 de Dezembro de 1882, Kecskemét – 6 de Março de 1967, Budapeste) foi uma personalidade marcante da cultura húngara do século XX: compositor, etnomusicólogo, filósofo, pedagogo musical e linguista. O seu conceito de educação musical, reconhecido internacionalmente, é a base do ensino geral da música na Hungria e desempenha também um papel importante na formação de músicos e professores de música em todo o mundo.

³ Kodály, Zoltán, *Music Should Belong to Everyone*, International Kodály Society, Budapeste, (2002).

coloca aos educadores na concepção de uma abordagem pedagógica que, para além de transmitir competências técnicas, valorize uma “musicalidade intuitiva”, colocando no centro da aprendizagem a experiência empírica e a dimensão emocional da música.

Acreditamos que a arte em geral, e a música em particular, transcende fronteiras, desperta emoções e estimula a criatividade — elementos essenciais ao desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, a aula de música deve constituir um espaço interactivo e dinâmico, propício à exploração de inúmeras possibilidades criativas e pedagógicas. Enquanto ambiente ideal para o desenvolvimento de competências musicais — como o canto, a audição interior ou a compreensão melódica, rítmica e harmónica —, constitui também uma oportunidade para o fortalecimento de capacidades socioemocionais como a empatia, a auto-regulação, a concentração, a expressão emocional e o respeito pelo outro.

Este livro assume, por isso, um duplo carácter: é, ao mesmo tempo, guia e fonte de recursos práticos. Ao longo das próximas páginas, os leitores encontrarão uma selecção das nossas actividades favoritas (canções, jogos, etc.), de entre as muitas que figuraram nestes dez Encontros Ibéricos, acompanhadas de sugestões pedagógicas e recursos disponíveis para descarga. As propostas aqui apresentadas foram cuidadosamente concebidas para estimular as capacidades musicais das crianças e promover, simultaneamente, o seu desenvolvimento global. São de fácil implementação e adaptáveis a diferentes faixas etárias ou níveis de competência.

Ao longo do texto, optámos pela utilização dos termos “professor(a)” e “crianças” para designar, respectivamente, a pessoa que orienta a actividade e o grupo de participantes. Não obstante a natureza especializada desta publicação, compreendemos que também poderá interessar a

encarregados de educação ou profissionais de outras áreas, e que os participantes das actividades descritas poderão não ser, necessariamente, crianças. Ainda assim, e por uma questão prática, decidimos manter esta terminologia, convictos de que contribui para uma maior clareza e uniformidade na comunicação.

De maneira geral, as actividades aqui reunidas convidam à consciência corporal e à atenção pelo outro, promovendo tanto um sentido de musicalidade individual como colectivo. Alguns dos jogos e canções são descritos de forma sucinta e directa, enquanto outros incluem instruções detalhadas, discriminando os vários passos do processo de trabalho. Estas propostas funcionam como uma pequena ‘janela’ para o processo metodológico que a nossa abordagem requer, convidando à exploração profunda e prolongada dos materiais durante várias semanas (ou até meses) de aulas de música. Demonstram, também, que qualquer canção — por mais simples que seja — pode ser uma fonte inesgotável de inspiração e possibilidades de desenvolvimento musical.

Todas as actividades e jogos partilhados neste volume devem ser entendidos como orientações abertas à interpretação e criatividade dos leitores. Pretende-se, assim, que sirvam de inspiração para o desenvolvimento de novas ideias, passíveis de serem adaptadas a outras obras do repertório e ajustadas às necessidades específicas de cada contexto educativo.

Esperamos, sinceramente, que este livro seja um ponto de partida para novas descobertas.

Boa viagem,

Catarina & Carlos

Idanha-a-Nova, 2025



ÍNDICE

9 Sobre este livro

15 Repertório

- 17 *Dança dos Pintainhos nas suas Cascas de Ovos de Quadros de uma Exposição*
- 19 *Abertura da Suite em Ré maior HWV 349 de Música Aquática*
- 21 *Dança das Horas de La Gioconda Op. 9*
- 23 *Montecchios e Capuletos de Romeu e Julieta*
- 25 *Adoração da Terra: Introdução de A Sagração da Primavera*
- 27 *Abertura do Acto I de Rei Artur*
- 29 *Andante do Concerto para 2 bandolins em Sol maior RV 532*
- 31 *Na Gruta do Rei da Montanha de Peer Gynt*
- 33 *Syrinx*
- 35 *4.º andamento da Sinfonia n.º 4*

39 Canções

- 41 *Un cabrito*
- 43 *Caracol*
- 45 *Araña veloz*
- 47 *Gato e Rato*
- 49 *Cocodrilo*
- 51 *Concha*
- 55 *Ballena*
- 57 *Canção do Outono*
- 59 *Doña lechuza*
- 61 *Ró da Graça*

66 Notas Biográficas



01. Repertório

Modest Mussorgsky (Maurice Ravel)

Georg Friedrich Händel

Amilcare Ponchielli

Serguei Prokofiev

Igor Stravinsky

Henry Purcell

Antonio Vivaldi

Edvard Grieg

Claude Debussy

Piotr Ilich Tchaikovsky



DANÇA DOS PINTAINHOS NAS SUAS CASCAS DE OVOS DE QUADROS DE UMA EXPOSIÇÃO

01

Modest Mussorgsky (Maurice Ravel)

COREOGRAFIA PARA ILUSTRAR A FORMA DA PEÇA: ABA'

Parte A:

Todos de pé e em círculo, virados para o centro, realizam as seguintes acções ao ritmo da música:

1. Braços dobrados, abanar como asas de galinha 3 vezes, estalar os dedos:
repetir,
2. Virar para a direita e dar 8 passos à volta do círculo,
3. Braços dobrados, abanar como asas de galinha 3 vezes, estalar os dedos:
repetir,
4. Virar para a esquerda e dar 8 passos à volta do círculo,
5. Braços dobrados, abanar como asas de galinha 3 vezes, estalar os dedos]
repetir e **congelar** (fazer uma pose e mantê-la)!
6. **Repetir** todo o conjunto de instruções.

Parte B:

Movimento livre, a acompanhar a escuta musical. Imaginar pintainhos a nascer e a sair dos ovos, dando os primeiros passos. O grupo pode sair do círculo, mas deve manter-se atento para ouvir a recapitulação, de modo a que todos regressem à posição inicial a tempo.

Parte A':

Repetir as mesmas acções da parte A. No final, os participantes atiram um beijinho uns aos outros através do círculo.

Gravação ↗

Vídeo ↗



ABERTURA DA SUITE EM RÉ MAIOR HWV 349 DE MÚSICA AQUÁTICA

02

Georg Friedrich Händel

JOGO DAS ESTÁTUAS

O grupo espalha-se pela sala e movimenta-se livremente ao som da peça (saltos, pulos, dança, etc.).

Sempre que uma frase musical se repete, o/a professor(a) toca nas clavas (ou bate palmas) no último tempo da frase, sinalizando que os alunos devem parar imediatamente e transformar-se em 'estátuas'.

Quando o/a professor(a) volta a bater palmas, os alunos retomam os movimentos à medida que começa uma nova frase musical.

Caso alguém não consiga parar a tempo ou se mexer durante a fase da 'estátua', senta-se e observa os colegas, enquanto espera pelo *tutti* orquestral do fim da peça, altura em que o/a professor(a) convida todas as crianças a voltarem a juntar-se ao grupo.

Este jogo pode ser feito com qualquer música, mas, nesta peça em particular, as frases musicais têm comprimentos variados (algumas mais curtas, outras mais longas), o que torna a proposta ainda mais divertida e desafiante.

Depois de algumas repetições da peça e do jogo, as crianças começam a perceber e a antecipar o momento certo para 'congelar'. Nessa fase, pode passar-se a um nível mais avançado desta actividade, em que deixa de ser necessário o 'toque mágico' (a palma) — o reconhecimento das repetições musicais e dos contrastes tímbricos é suficiente para as crianças saberem quando parar.

Observação: O jogo das estátuas é uma excelente forma de desenvolver a escuta activa e a auto-regulação. Em todos os grupos, haverá crianças que não querem 'perder' e, por vezes, outras que apontam os colegas que não conseguiram transformar-se em estátua a tempo. Parece-nos importante não incentivar essa atitude e comportamentos, pelo que convidamos todos os que foram menos bem-sucedidos a voltar ao jogo no *tutti final*. Procuramos mostrar que não há qualquer problema se não conseguirem parar e transformarem-se em 'estátuas': podem simplesmente sentar-se, ouvir e observar os colegas. O que consideramos fundamental é que haja exigência na 'transformação em estátua': as crianças normalmente percebem quando não o conseguem fazer bem, ou a tempo, e, regra geral, aceitam-no com naturalidade. Assim, recomendamos aos professores que não intervenham demasiado nesse processo, permitindo que sejam os próprios alunos a reconhecer o seu desempenho.

Varição para alunos mais velhos:

Em vez de se moverem livremente pelo espaço, os alunos podem andar para a frente ao ritmo da pulsação da música e dar passos para trás quando a frase se repete.

Gravação ↗



DANÇA DAS HORAS DE LA GIOCONDA OP. 9*

03

Amilcare Ponchielli

JOGO DE PERCUSSÃO CORPORAL

Nota: Esta actividade tem como objectivos desenvolver uma escuta activa e o sentido rítmico, estimular a criatividade e a coordenação motora, trabalhar em grupo e respeitar a vez de cada um(a), enquanto reforça o processo de consciência da estrutura musical da peça.

Parte A

O grupo forma um círculo, de pé.

No segundo e terceiro tempo (colcheias) dos primeiros 6 compassos de cada 8 (que formam as várias frases musicais), cada pessoa faz um som corporal à sua escolha: estalar os dedos, bater palmas, bater no peito, usar a voz, etc. O/a professor(a) deve incentivar a criação de sons originais.

No início, todos fazem o som ao mesmo tempo (*tutti*). À medida que o grupo se familiariza com a música, podem passar a fazer os sons à vez, em sequência, dando a volta ao círculo.

Parte B — Movimento livre

As crianças movem-se livremente ao ritmo e carácter da música, podendo explorar diferentes tipos de movimento corporal. No entanto, devem estar atentas para regressar ao seu lugar no círculo a tempo da repetição da Parte A.

A **Parte A repete-se**, continuando o jogo.

→ **Variação:** Se tiverem instrumentos à disposição, podem recriar este jogo de forma ainda mais rica e estimulante, utilizando vários instrumentos de percussão, conforme descrito abaixo.

Parte A

Em círculo, sentados, cada criança tem diante de si um instrumento diferente. Em vez de sons corporais, tocam o instrumento no segundo e terceiro tempo dos primeiros 6 compassos de cada 8.

Tal como na versão anterior do jogo, começam por tocar todos ao mesmo tempo (*tutti*) e, depois, podem passar a tocar um de cada vez, em sequência.

Parte B

Troca de instrumentos: a cada dois compassos, as crianças passam o seu instrumento ao/à colega do lado. Pegam no novo instrumento e continuam o jogo.

Esta rotação permitirá experimentar diferentes sons e instrumentos, quando a música recapitular.

A **Parte A repete-se** com os novos instrumentos.

Materiais (Variação)

- Instrumentos pequenos de percussão, como guizos, chocalhos, pandeiretas, maracas, triângulos, clavas, caixas chinesas, etc. — idealmente, um instrumento diferente para cada criança.

Gravação ↗

* Gravação iniciada em 2'06



MONTECCHIOS E CAPULETOS DE ROMEU E JULIETA

04

Serguei Prokofiev

JOGO DO ESPELHO

Nota: Esta actividade tem como objectivos desenvolver a escuta activa e a resposta corporal à música, trabalhar a empatia e a atenção partilhada, explorar contrastes musicais e a forma estrutural da peça (ABA), para além de promover a concentração e o movimento expressivo.

Parte A – Jogo do espelho (em pares)

O grupo organiza-se aos pares e ocupa o espaço da sala. Uma criança lidera o movimento, interpretando com o corpo o contorno melódico da música. A outra criança imita como se fosse um espelho, tentando acompanhar com precisão os gestos do/a colega. O foco está em captar o carácter da música e a forma da frase melódica em gestos adequados.

Parte B – Troca de papéis

Nesta secção contrastante da peça (mais lírica, com solo de flauta), os papéis invertem-se: quem estava a seguir passa a liderar (e vice-versa). Esta parte é ideal para explorar movimentos mais contínuos e suaves.

Observação: Por vezes, cria-se um momento ou tipo de ligação quase mágica, em que já não se percebe quem lidera e quem segue: o movimento torna-se como que uma dança partilhada. Parece-nos importante incentivar esse tipo de ligação tão especial entre os pares – talvez mais fácil de conseguir na secção B, pela fluidez do material musical.

Parte A (reprise) – Nova troca de papéis

Quando regressa a Parte A da música, os pares trocam de papéis novamente. Desta vez, já com mais familiaridade no que toca à estrutura da música, os movimentos podem tornar-se ainda mais expressivos e espontâneos.

Variação – Explorar a distância

É também interessante colocar os pares mais afastados no espaço da sala, espalhados por entre membros de outros duos. Mesmo à distância, importa incentivá-los a manter o efeito de espelho, reforçando a atenção visual e corporal. Podem ainda optar por começar perto, afastar-se lentamente e depois voltar a aproximar-se, sempre mantendo a ligação baseada num sentido de escuta partilhada e atenção ao outro.



ADORAÇÃO DA TERRA: INTRODUÇÃO DE A SAGRAÇÃO DA PRIMAVERA

05

Igor Stravinsky

JOGO DA LEITURA DAS MÃOS

Nota: Esta actividade tem como objectivo explorar a relação com o som, o corpo e o outro de uma forma sensível, profunda e não-verbal.

Fase 1 – Escuta em silêncio

O grupo senta-se confortavelmente de olhos fechados. Ouvem a introdução da peça musical em silêncio absoluto.

Este momento convida à presença e atenção plena.

Fase 2 – Leitura das palmas das mãos

Ainda sentados, formam-se pares, de frente uns para os outros. Uma das crianças mostra as palmas das mãos, bem abertas e imóveis. O/a parceiro(a) 'observa' essas mãos com os seus próprios dedos, seguindo a melodia com gestos suaves, mas sem tocar nas mãos imóveis do/a companheiro(a).

Quando a música termina, trocam de papéis e voltam a escutar a música desde o início.

Fase 3 – As mãos ganham vida

A seguir, repete-se a escuta e o jogo de observação, mas agora as mãos 'despertam' aos poucos, dedo a dedo, como se fossem activadas pelo som. Os movimentos continuam a ser suaves, lentos e atentos à peça musical. Trocam-se novamente os papéis e escuta-se a obra mais uma vez.

Fase 4 – Jogo do espelho

Os pares integram agora movimentos com mãos e braços. Ainda sentados, uma criança lidera e a outra segue, como num jogo do espelho. Depois de uma repetição, trocam os papéis.

- **Sugestão:** Procurar estimular o desenvolvimento de uma ligação cinestésica e conexão corporal entre os pares, de maneira a que a distinção entre quem lidera e quem segue se torne praticamente imperceptível no fluxo dos movimentos. Perguntar às crianças:
- 'Quem está a liderar? Quem está a seguir?'
- 'Conseguem encontrar um momento em que isso já não se distingue?'

Fase 5 – Movimento com o corpo todo

Os pares levantam-se e passam a explorar movimentos com o corpo inteiro, mantendo sempre a ligação de espelho com o/a parceiro(a).

Fase 6 – Última escuta

Todos regressam ao chão. Podem sentar-se ou deitar-se confortavelmente. Ouve-se a peça uma última vez, em total imobilidade e com os olhos fechados.

Este último momento de escuta é um convite a mergulhar nos timbres dos instrumentos, nas camadas sonoras, e a deixar-se fascinar.

No fim, inspirar profundamente e expirar com um sorriso.

Gravação ↗



ABERTURA DO ACTO I DE REI ARTUR

06

Henry Purcell

JOGO DO REI/RAINHA DO OVO

Todos sentados em círculo. Uma criança é escolhida para ser o/a 'Rei' ou 'Rainha do Ovo': o ovo é colocado no chão, à frente do/a rei/rainha.

Materiais

- 1 ovo de madeira ou shaker pequeno

Parte A (compassos 1 a 10) — ecos rítmicos

O/a rei/rainha cria uma sequência de 4 tempos, com sons corporais: bater no chão, estalar os dedos, palmas, sons com a boca, etc. A turma repete a sequência proposta, em eco, nos 4 tempos seguintes.

Esta instrução repete-se 5 vezes, acompanhando a música.

Observação: Esta actividade incentiva a criatividade na criação dos gestos, mas é importante manter os padrões simples e fáceis de imitar, especialmente nas primeiras vezes em que se realiza este jogo.

Parte B (compassos 11 a 20) — passar o ovo ao ritmo da pulsação

Quando a música muda, o/a rei/rainha apanha o ovo com a mão direita e coloca-o no chão, diante da criança sentada ao lado (sentido anti-horário, para a direita).

O ovo continua a passar desta forma, de criança em criança, ao ritmo da música. Quando a música termina, todos fazem uma vénia no acorde final e a criança que tiver o ovo diante de si torna-se o/a novo/a rei/rainha.

Recomeça a música e o jogo continua com o/a novo/a líder.

- **Dica:** Antes de jogar com música, é útil treinar o gesto de apanhar e passar o ovo mantendo a pulsação constante. Usar as palavras 'apanho e passo' para reforçar o tempo.
- **Dica extra:** A passagem do ovo também pode ser realizada no sentido inverso. Depois de algumas semanas a jogar passando o ovo para a direita (sentido anti-horário), tentar inverter a direcção (sentido horário).



ANDANTE DO CONCERTO PARA 2 BANDOLINS EM SOL MAIOR RV 532

07

Antonio Vivaldi

versão para violoncelo e voz de Yo-Yo Ma e Bobby McFerrin

Fase 1

Em pares, de pé, de frente uns para os outros.

Um(a) dos dois será o/a líder do movimento. O/a líder irá apontar para uma parte do corpo no ritmo dos primeiros 4 tempos (quando a voz começa) e, depois, apontará para outra parte do corpo nos 4 tempos seguintes. O/a seguidor(a) irá imitar o/a líder imediatamente, ecoando o movimento.

Em seguida, o/a líder repetirá esta sequência, mas quatro vezes seguidas, sem parar. O/a seguidor(a) começará a ecoar a primeira acção quando o/a líder estiver a realizar a segunda, em cânone.

O/a líder, que terminará os movimentos antes, agarra a mão do/a seguidor(a) enquanto ele/ela termina o eco das acções. Caminham 8 passos ao ritmo da música numa direcção à escolha e, depois, 8 passos noutra direcção. No final da música, fazem uma vénia um(a) ao/à outro/a.

Trocam-se os papéis e repete-se o jogo e a música.

Fase 2

Praticamente idêntica à Fase 1, mas desta vez o/a líder apontará para uma parte do corpo do/a seguidor(a), em vez do seu próprio corpo. O/a seguidor(a) fará o mesmo, apontando para o corpo do/a líder como resposta. A parte da caminhada, a seguir às imitações, mantém-se, mas, no quinto tempo da segunda série de passos, o casal fará um *traspie* (um termo de ballet que designa um pequeno e suave salto no lugar).

Fase 3

Realizam-se as acções como descrito na fase 2, mas desta vez o/a seguidor(a) manterá os olhos fechados durante todo o jogo até à troca de papéis. No final da actividade, em vez da pequena vénia, os pares podem abraçar-se.

→ **Sugestão:** Realizar as acções em cânone é uma actividade bastante complexa, o que pode tornar este jogo aparentemente difícil. Cantar a melodia numa sílaba neutra, durante as acções, ajudará na conexão entre os movimentos e a música. Recomendamos vivamente que se explore a Fase 1 desta actividade durante algumas semanas, experimentando também cantar, até que tudo se torne claro, antes de avançar para as Fases 2 e 3.

Gravação ↗

Vídeo ↗



NA GRUTA DO REI DA MONTANHA DE PEER GYNT

08

Edvard Grieg

JOGO DE PADRÕES RÍTMICOS

Passo 1

→ **Sugestão:** Descarregar o documento ao lado e imprimir várias cópias para criar um conjunto de cartões de leitura rítmica (*flashcards*), em papel ou cartão. É também possível plastificar os cartões, de maneira a torná-los ainda mais resistentes, para que possam ser reutilizados ao longo do ano lectivo.

Praticar os vários padrões num jogo de eco com palmas e adicionar, gradualmente, as acções associadas aos diferentes ritmos. Complementar a actividade utilizando os cartões (*flashcards*), como forma de desenvolver a leitura rítmica.

- Este ritmo na barriga.
- Muda a direcção!
- Este ritmo com os pés.
- Cruzo um pé!
- Este aqui, este ali.
- Não faças nada.

Passo 2

Escutar a peça e 'escrever' o ritmo da melodia fazendo um puzzle com os cartões dos padrões rítmicos.

Passo 3

Em pares, realizar as acções associadas a cada padrão rítmico da melodia, enquanto ouvem a gravação da orquestra. Em 'este ritmo com os pés', os participantes deslocam-se pela sala, encontrando novos pares, e continuam o jogo a partir daí.

Divirtam-se!

Material

- *Flashcards* de ritmo.

[Flashcards ↗](#)

[Gravação ↗](#)

[Vídeo ↗](#)



JOGO DAS MARIONETAS COM 'FIO IMAGINÁRIO'

Passo 1

Em pares e em silêncio, uma criança 'puxa um fio imaginário' de uma parte muito específica do corpo do/a parceiro/a — por exemplo: o pulso, um dedo, o cotovelo, a ponta do nariz, etc. Esse gesto fará com que o outro se mova como uma marioneta.

Explora-se desta forma 'puxar' fios imaginários por diferentes partes do corpo e depois invertem-se os papéis.

Passo 2

Experimentar 'manipular o fio invisível' com a voz, em vez das mãos, procurando emitir sons que influenciem a qualidade do movimento do/a parceiro/a.

Exemplos:

- 'trrrrrr' (vibração)
- 'uuuuu' (suave e fluido)
- 'pzzzzz' (eléctrico ou nervoso)

Passo 3

Repetir o passo anterior, mas desta vez ouvindo a gravação da peça musical. O som da flauta substitui a voz: os movimentos passam a seguir a música.

Passo 4 – Exploração individual

Cada criança passa agora a ser 'uma marioneta' movida pela música: o som da flauta sugere e inspira o movimento do corpo.

Dica: Se não houver muito espaço na sala, esta actividade pode ser realizada com os pés assentes no chão, mantendo o movimento apenas na parte superior do corpo.

Sugestão de perguntas para reflexão após a realização da actividade:

- *Alguém quer partilhar algo que tenha observado ou sentido durante o exercício?*
- *Já conheciam esta peça musical?*
- *O que é que esta música vos faz lembrar/pensar/imaginar?*
- *Em que época poderia ter sido escrita?*

Para descobrir mais: Esta peça é uma excelente oportunidade para propor ao grupo uma pequena investigação sobre a mitologia clássica, explorando a bela história da ninfa Syrinx e a sua ligação à flauta de Pã.



4.º ANDAMENTO DA SINFONIA N.º 4

10

Piotr Ilich Tchaikovsky

UMA PEÇA, MUITAS POSSIBILIDADES!

JOGO DOS LENÇOS

- Ensinar a melodia oralmente, por imitação e cantá-la numa sílaba neutra, como 'noo', 'laa' ou 'voo'.
- Sentados em círculo, cada participante com um lenço:
- Pegar no lenço e passá-lo para a direita, ao ritmo da pulsação (4 vezes);
- Rodar o lenço por cima da cabeça (4 vezes).

Nota: Esta actividade tem como objectivo transmitir uma sensação suave da pulsação e da forma da frase musical.

Materiais (Jogo dos Lenços)

- Lenços.

JOGO DOS TIMBRES

- 4 alunos recebem 4 instrumentos de percussão diferentes (como sinos, maracas, clavas e triângulo, por exemplo) e decidem, entre si, a ordem em que cada um(a) vai tocar o seu instrumento.
- O resto do grupo espalha-se pela sala e fecha os olhos. Os 4 instrumentistas juntam-se a eles, em pontos diferentes da sala. Todos cantam a melodia e, em cada pausa, os instrumentos soam um por um, na ordem definida.
- Os alunos com os olhos fechados devem apontar, por exemplo, de onde veio o som do triângulo.

→ **Variações:** Para simplificar o jogo, podemos utilizar apenas um instrumento, havendo assim uma única fonte sonora para reconhecer (por exemplo, o triângulo) — e adicionar novos instrumentos progressivamente.

É também possível tornar o jogo mais desafiador, acrescentando o objectivo de identificar instrumentos diferentes, mas com timbres próximos ou semelhantes.

Materiais (Jogo dos Timbres)

- Instrumentos de percussão.

JOGO DE CÍRCULO COM PERCUSSÃO CORPORAL

Dica: Antes de jogar este jogo com a gravação da orquestra, é útil cantar a melodia com o grupo, lentamente e algumas vezes, enquanto se ensinam as seguintes acções:

O grupo divide-se em dois círculos concêntricos, com cada pessoa do círculo interior de frente para alguém do círculo exterior.

Acções:

Bater no peito alternadamente 4 vezes, bater palmas 1 vez, bater no peito 2 vezes, bater palmas, bater as mãos com a pessoa à frente, dar dois passos para a direita.

Repetir as instruções anteriores. (Surpresa! Agora há um(a) novo(a) parceiro(a) à tua frente.)

Com o/a parceiro(a):

As mãos direitas encontram-se no centro (como num *high-five*). Andar em círculo à volta delas, no sentido dos ponteiros do relógio, trocando de lugar — durante 4 tempos. Repetir a instrução anterior com a mão esquerda, circulando no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, e voltar ao círculo original (durante mais 4 tempos).

CANTAR!

Reunir o grupo e cantar em coro a canção folclórica tradicional Vo pole bereza stoyala.

JOGO DE ESCUTA

Ouvir a gravação de orquestra do último andamento da Sinfonia n.º 4 de Tchaikovsky e tentar reconhecer a melodia sempre que ela aparecer.

Quantas vezes aparece?

Gravação ↗

Vídeo ↗

10

Vo Pole Bereza Stoyala

Vo po - le be - re - za sto - ya - la,

4

Vo po - le ku - drya va - ya sto - ya - la,

7

Ly - ly, ly - ly, sto - ya - la,

10

Ly - ly, ly - ly, sto - ya - la.

*Vo pole bereza stoyala,
Vo pole kudrya vaya stoyala,
Lyuly, lyuly, stoyala,
Lyuly, lyuly, stoyala.*







02. Canções

Un Cabrito

Caracol

Araña veloz

Gato e Rato

Cocodrilo

Concha

Ballena


Canção do Outono

Doña Lechuza

Ró da Graça


01

Un Cabrito



Un ca - bri - to, muy chi-qui - ti - to,

5



an-da an-da - i - to, ¡an da y se ca - yó!

*Un cabrito,
muy chiquito,
anda andaito,
¡anda y se cayó!*

*¡Pero cabrito, levántate!
y el cabrito se levantó*

UN CABRITO

Música e letra: Carlos Guerrero

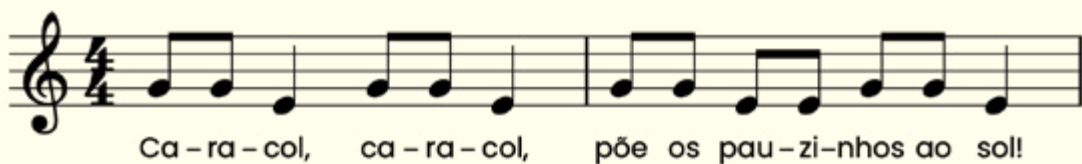
01

O grupo coloca-se em fila, uma criança atrás da outra, viradas para as costas de quem está à sua frente, de modo a que todas fiquem orientadas ao longo da linha. O/a professor(a) posiciona-se na frente da fila e o grupo movimenta-se como um comboio. O/a professor(a) canta a canção enquanto caminha na pulsação da música (desempenhando o papel da 'mãe cabra') e o grupo aprende a canção por repetição (fazendo de 'cabritinhos'). No final, todos se deixam cair no chão depois da palavra 'cayó' (caiu). Para reiniciar a canção, o/a professor(a) diz: "Pero cabrito, levántate!" ("Mas, ó cabritinho, levanta-te!") – e o grupo levanta-se para voltar a cantar e a repetir a representação. O papel da 'mãe cabra' pode também ser desempenhado por uma criança.

- **Sugestão:** Podem ser introduzidas pequenas variações através de sugestões verbais no final da canção, como por exemplo:
- "*Pero cabrito, levántate, canta la canción y salta a la pata coja*" ("Ó cabritinho, levanta-te, canta a canção e salta só num pé!") ou "*Pero cabrito, levántate y canta la canción con notas musicales*" ("Ó cabritinho, levanta-te e canta a canção com notas musicais.").

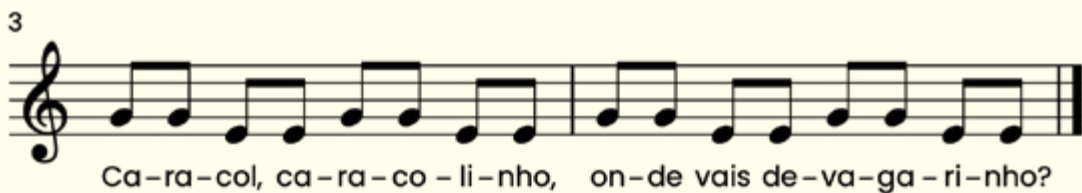
02

Caracol



Ca - ra - col, ca - ra - col, põe os pau - zi - nhos ao sol!

3



Ca - ra - col, ca - ra - co - li - nho, on - de vais de - va - ga - ri - nho?

*Caracol, caracol,
põe os pauzinhos ao sol!
Caracol, caracolinho,
onde vais devagarinho?*

CARACOL

Música e letra: Catarina Távora

a partir de uma rima tradicional portuguesa

02

Nota: Estas actividades foram concebidas para preparar a leitura rítmica musical, ajudando na compreensão de conceitos como semínimas e pares de colcheias dentro do mesmo tempo.

Começar por ensinar a canção por imitação, cantando em conjunto e em eco.

Cantar e bater palmas no ritmo da canção. Com alunos mais novos, uma forma eficaz de dar esta indicação é dizer: 'Colocamos as palavras da canção nas nossas mãos'.

- **Sugestão:** É possível tornar a actividade mais desafiante caminhando na pulsação enquanto se batem palmas no ritmo da canção.
- Desenvolver a audição interior, pedindo que deixem de cantar uma palavra específica — por exemplo, 'caracol' — continuando, no entanto, a bater o ritmo da canção toda com palmas.

PUZZLE MUSICAL

- Cantar a canção e ir apontando os sóis (representando a pulsação).
- Colocar questões como: 'Quantos sons (ou sílabas) conseguimos ouvir no primeiro sol? E no segundo?'
- Depois, montar o puzzle da canção em conjunto.
- Ler e cantar o puzzle já montado, apontando para cada parte à medida que se canta. Substituir as palavras por linguagem rítmica¹ e cantar usando 'ta e tadi' ou 'ta e titi', consoante o sistema que utilizarem.

Materiais

- Puzzle musical descarregável.

Sugerimos que se imprima este material em 3 pedaços de K-line, numa superfície tão grande quanto possível (ex.: A3), de forma a obter peças leves e bem visíveis. Recortar do seguinte modo: os sóis ficam numa folha única, que não será recortada (representando as pulsações), os caracóis maiores cortam-se em peças individuais (representando semínimas) e os mais pequenos dois a dois (representando duas colcheias).

¹ O sistema *Takadimi* de leitura rítmica foi desenvolvido por Richard Hoffman, William Pelto e John W. White, na década de 1990. Embora se inspire amplamente na música indiana, o sistema centra-se sobretudo na relação entre sílabas e métrica, e na sua adequação ao ritmo tonal da música ocidental. Essencialmente, baseia-se na utilização de sílabas específicas em posições determinadas, dentro de cada tempo do compasso.

03

Araña veloz



La_a-ra-ña ve - loz, u - na mos-ca vio,



te - je, te - je, co - rre, co - rre, la_a-ra-ña ve - loz.

*La araña veloz,
una mosca vio,
teje, teje,
corre, corre,
la araña veloz.*

JOGO DE COPOS

As crianças sentam-se no chão, aos pares, com dois copos de plástico à frente de cada uma. Colocadas frente a frente, cantam a canção enquanto realizam as seguintes acções:

- **Tempos 1-4:** Cada criança pega nos dois copos e roça suavemente os lados dos copos entre si, movendo-os para cima e para baixo, alternando entre a mão esquerda e a direita. Por fim, trocam os copos, colocando-os à frente do/a parceiro/a.
- **Tempos 5-8:** Repetir as mesmas acções.
- **Tempos 9-12:** Bater alternadamente com dois dedos em cada copo, seguindo o ritmo das colcheias.
- **Tempos 13-16:** Repetir as acções descritas para os tempos 1-4.

→ **Sugestão:** Este jogo também pode ser realizado com outro par de crianças, sentados em forma de cruz, cantando e realizando os movimentos em cânone.

JOGO DE PRÉ-NOTAÇÃO

O/a professor(a) representa o contorno melódico da canção movendo o fantoche para cima e para baixo, enquanto canta.

Uma criança voluntaria-se para estender um braço na horizontal e o/a professor(a) move a marioneta como se cada nota se posicionasse em relação ao braço da criança, simulando uma linha de uma pauta musical. Pode adicionar-se um segundo braço (de outra criança ou da mesma), permitindo que o grupo leia e cante a canção com nomes de notas (mi, ré, dó).

→ **Sugestão:** O fantoche pode também ser movimentado por uma criança, acompanhando uma melodia improvisada de três notas (mi, ré, dó), como forma de incentivar pequenas improvisações melódicas que o grupo canta em leitura à primeira vista.

JOGO DE APANHADA 'A MOSCA E A ARANHA'

Duas crianças colocam-se afastadas do grupo. As restantes dividem-se em quatro linhas paralelas de igual comprimento, todas viradas na mesma direcção e de mãos dadas.

A cada pausa da canção, todas as crianças dão um salto de 90 graus para a direita e voltam a dar as mãos, formando novas linhas.

Uma das crianças afastadas do grupo será a 'mosca' e a outra será a 'aranha'. A 'aranha' persegue a 'mosca' passando entre as linhas, antecipando o momento em que o grupo vai mudar de direcção, enquanto a turma canta e executa os movimentos descritos acima, criando uma 'teia' labiríntica.

O objectivo da 'aranha' é apanhar a 'mosca' até ao final da canção, que poderá ser cantada duas vezes. Se a 'aranha' conseguir apanhar a 'mosca', esta passa a assumir o papel de 'aranha' e é escolhida uma nova 'mosca'.

Nota: Nem a 'aranha', nem a 'mosca' podem quebrar a 'teia' formada pelas linhas de crianças — ou seja, não podem atravessar por dentro dos grupos de mãos dadas.

Materiais (Jogo de Copos)

- Copos de plástico (dois por criança).

Materiais (Jogo de Pré- Notação)

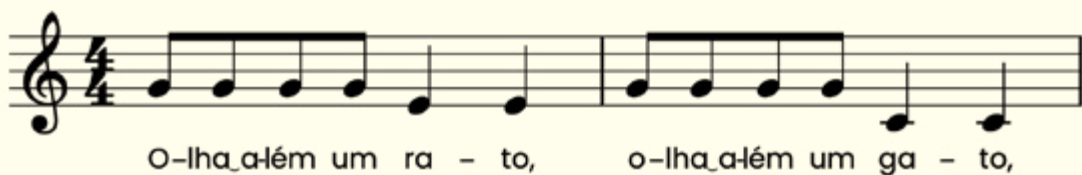
- Um fantoche ou peluche de aranha.

Vídeo ↗

Jogo de Copos

Vídeo ↗

Jogo de Apanhada



O-lha_a-lém um ra - to, o-lha_a-lém um ga - to,

3



sal - ta rato, sal - ta gato, pi - ri - li - pa - po!

*Olha além um rato,
Olha além um gato,
Salta rato, salta gato,
Pirilipapo!*

GATO E RATO

04

Música e letra: Catarina Távora

Adaptada de uma rima tradicional portuguesa

Cantar a canção e marcar a pulsação. Como a canção fala de um rato que tenta fugir de um gato, pode pedir-se às crianças para cantarem em voz baixa e marcarem a pulsação de forma suave, usando apenas o dedo indicador para bater o tempo na outra mão. Na palavra 'Pirilipapo', bater o ritmo da palavra com palmas.

→ Se as crianças já estiverem em círculo, podem bater palmas sozinhas (nas suas próprias mãos), mas também marcar suavemente a pulsação nos ombros dos colegas e bater palmas em conjunto, para os lados, no final da canção ('Pirilipapo').

Cantar a canção e demonstrar o contorno melódico com os seguintes gestos corporais:

- **dó** — bater com o pé no chão
- **mi** — bater com as mãos nas pernas
- **sol** — bater com as mãos nos ombros

Desenvolver a audição interior removendo a palavra 'rato' (nota mi) — mas continuar a 'cantá-la' com a 'voz de pensar'. Pedir às crianças que sugiram a próxima palavra a ser 'cantada' desta forma.

JOGO DE APANHADA 'GATO E RATO'

O grupo forma um círculo, de mãos dadas, e canta a canção enquanto duas crianças desempenham os seguintes papéis: um 'rato', agachado dentro do círculo, e um 'gato', de pé, fora do círculo.

No final da canção ('Pirilipapo!'), o círculo de crianças levanta os braços sem largar as mãos, como se se abrisse um portão, e o 'gato' começa a perseguir o 'rato', entrando e saindo do círculo.

Escolhe-se um novo 'gato' e um novo 'rato' de cada vez que a canção for repetida.

→ Se demorar muito tempo até o 'gato' apanhar o 'rato', trocam-se os papéis e canta-se novamente a canção.



*El cocodrilo nos comió, nos comió, nos comió,
 Un cocodrilo nos comió hasta los tobillos.
 Un cocodrilo nos comió hasta las rodillas.
 Un cocodrilo nos comió hasta la cintura.
 Un cocodrilo nos comió hasta las costillas.
 Un cocodrilo nos comió hasta la barbilla.
 Un cocodrilo nos comió hasta las orejas.
 Un cocodrilo nos comió hasta la cabeza.*

*El cocodrilo se sintió, se sintió, se sintió, el
 cocodrilo se sintió mal de la barriga.
 El cocodrilo expulsó, expulsó, expulsó, el
 cocodrilo expulsó a todos los niños.*

COCODRILO

05

Música: fonte desconhecida, aprendida oralmente

Letra: Carlos Guerrero

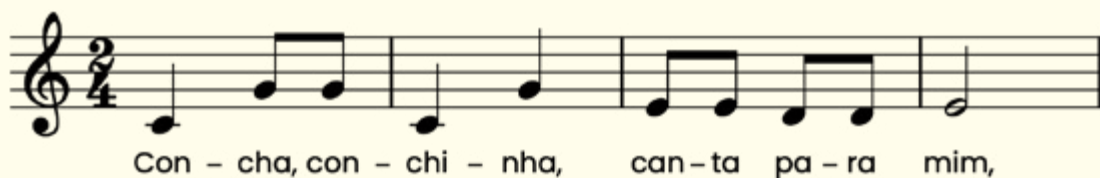
O grupo senta-se em círculo, à volta de um pára-quedas. Cada criança segura uma parte do tecido e, todas juntas, cantam a canção, movimentando suavemente as mãos para cima e para baixo na pulsação da música. Gradualmente, as crianças vão cobrindo o corpo, conforme indicado na letra da canção — desde os joelhos (*rodillas*) até à cabeça (*cabeza*).

No final, todas as crianças ficam completamente debaixo do pára-quedas — como se o crocodilo as tivesse engolido — e o crocodilo sente-se mal da barriga (*“el cocodrilo se sintió mal de la barriga”*).

Quando a canção termina, o professor retira o tecido, descobrindo as crianças, como se o crocodilo as tivesse libertado (*“el cocodrilo expulsó a todos los niños”*).

Materiais

- Um pára-quedas ou um pedaço grande de tecido.



Con - cha, con - chi - nha, can - ta pa - ra mim,

5



can - ta so - bre o mar - , e eu es - cu - to as - sim.

*Concha, conchinha,
conta para mim,
canta sobre o mar,
e eu escuto assim.*

Música: **Canção infantil americana** (fonte: Holy Names University)

Letra: **Catarina Távora**

CANTAR

Cantar a canção para o grupo, sem qualquer introdução prévia.

→ **Sugestão:** Entre as repetições da canção, colocar questões às crianças, como:

- 'Sobre o que é esta canção?'
- 'Já ouviram o som de uma concha no ouvido?'
- 'Sabes que podes fazer uma concha com as tuas próprias mãos?'
- 'Será que ela também canta? Vamos ouvir com atenção!'

Cantar em eco, frases de quatro tempos. As crianças repetem:

- Concha, conchinha (*concha, conchinha*)
- Canta para mim (*canta para mim*)

Incentivar o movimento e a tradução do contorno melódico: Utilizar movimentos ondulantes simples para acompanhar o canto, como movimentos das mãos a imitar as ondas do mar, demonstrando o contorno melódico da canção. Este contorno da linha melódica pode, mais tarde, ser desenhado no quadro ou em papel.

Improvisação melódica: Explorar a improvisação vocal livre, com sílabas neutras (como 'uuu', 'aaa'), dentro da tessitura da canção. Incentivar a experimentação com perguntas como:

- 'Já alguém ouviu uma concha a cantar?'
- 'Como será o som do canto da concha?'
- 'Sobre o que será que ela canta?'

JOGO DO CARANGUEJO

Cada criança dá as mãos a um(a) parceiro/a, formando uma 'concha'. Uma terceira criança — o 'caranguejo-eremita' — entra para o interior da concha e segura-se nos braços dos dois companheiros, que irão balançar ao ritmo da pulsação enquanto todos cantam.

No final da canção, a criança que está no meio sai da 'concha' e vai procurar outra 'casa'. Repetir a actividade várias vezes, trocando os papéis.

Nota: Este jogo simples promove o movimento gentil na pulsação da música e a repetição natural da canção.

06.1

**Concha
Ostinato**



JOGO DA CONCHA

As crianças sentam-se em círculo e, com as mãos viradas para cima, colocam a mão esquerda sobre a palma da mão direita da criança ao lado. Cantam e marcam suavemente a pulsação, passando a concha de mão em mão.

Materiais

- Uma concha verdadeira.

CANTAR & TOCAR — OSTINATO²

Cantar e tocar um ostinato harmónico simples para acompanhar a canção, tal como o sugerido na partitura. Podem ser utilizados instrumentos escolares como xilofones, metalofones e *boomwhackers*, entre outros.

Dividir o grupo em:

- Vozes (canto)
- Percussão (pulso ou ritmo)
- Instrumentos melódicos (ostinato)

Repetir com diferentes combinações, trocando de papéis e instrumentos.

→ **Sugestão:** Integrar ainda um momento de improvisação colectiva no arranjo.

EXPLORAÇÃO RÍTMICA

Cantar e bater com palmas o ritmo da canção. Com os alunos mais novos, uma forma eficaz de os orientar é dizer: 'Coloca as palavras da canção nas tuas mãos'.

Outra possibilidade será bater o ritmo com palmas enquanto se caminha na pulsação da música.

Nota: Esta actividade, aparentemente simples, contribui de modo significativo para o desenvolvimento de competências polifónicas.

DITADO RÍTMICO INFORMAL

O/a professor(a) bate com palmas uma frase rítmica da canção (exemplo: 4 tempos), e as crianças repetem, cantando com a letra correspondente.

² Ostinato é um padrão musical — melódico, rítmico ou harmónico — que se repete continuamente ao longo de uma peça ou secção musical.

07

Ballena



A musical staff in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The melody consists of the following notes: G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter), C4 (half), B3 (quarter), A3 (quarter), G3 (quarter), F3 (quarter), E3 (quarter), D3 (quarter), C3 (half), B2 (quarter), A2 (quarter), G2 (quarter), F2 (quarter), E2 (quarter), D2 (quarter), C2 (half). A double bar line is at the end. An asterisk is placed above the first measure.

Ba-lle-na, can-ta_enel mar, jun-to_lassi-re-nas: "a - a - a".

*Ballena,
canta en el mar,
junto a las sirenas:
"a-a-a"*

BALLENA

Música: Maurice Ravel

Letra: Carlos Guerrero

07

CÂNONE DA BALEIA

Em pares, as crianças ficam de frente uma para a outra e realizam as seguintes acções:

- **Tempos 1-4:** Avançar com um pé, avançar com o outro pé, voltar com um pé e voltar com o outro;
- **Tempos 5-8:** Repetir as mesmas acções dos tempos 1-4;
- **Tempos 9-12:** Andar quatro passos para frente, trocando de lugar com o/a parceiro/a;
- **Tempos 13-16:** Virar-se e rodar sobre si mesmo/a, dando quatro passos no lugar.

Quando as crianças conseguirem realizar a coreografia enquanto cantam, juntam-se pares, dois a dois, formando um quadrado — ficando cada criança em frente ao/à seu/sua parceiro/a original. Cantar e realizar as acções em cânone, com o Par 1 a começar como a primeira voz, seguido pelo Par 2.

JONASE A BALEIA

Uma criança senta-se no meio de um pára-quadras estendido no chão. As outras crianças do grupo seguram, cada uma, uma parte do tecido e caminham calmamente ao redor da criança sentada, no ritmo da pulsação, enquanto cantam. Na última parte da canção, a criança sentada estará enrolada no pára-quadras, como se estivesse 'dentro da baleia'. O grupo pára de andar enquanto a criança no centro canta a última parte da canção sozinha: 'Aaaaa'. Quando a criança terminar de cantar, o grupo puxa o pára-quadras, criando uma experiência de movimento centrífugo para a criança sentada. Escolher outra criança para se sentar no centro e repetir a actividade.

Materiais

(Jonas e a Baleia)

- Um pára-quadras ou um grande pedaço de tecido.

ABOLA SALTITONA

O grupo coloca-se em círculo e cada criança segura uma parte do pára-quadras, elevando-o até à altura da anca. O/a professor(a) toca a gravação da versão orquestral da peça *L'aideronnette, Impératrice des Pagodes (Ma Mère l'Oye de Ravel)*. Na primeira parte da canção (a parte rápida, vamos chamar-lhe A), as crianças fazem ressaltar a bola no pára-quadras, como um trampolim, sem a deixar cair no chão. Na segunda parte da música (a parte lenta, a que podemos chamar B), manipulam o pára-quadras de forma a que a bola role lenta e suavemente sobre o tecido. Quando a música regressar à primeira secção, as crianças tornam a fazer ressaltar a bola, enfatizando a forma geral da peça, que é ABA.

Materiais

(A Bola Saltitona)

- Um pára-quadras ou um pedaço grande de tecido, uma bola grande e leve e uma gravação da peça.

Nota: O objectivo desta proposta é que as crianças se apercebam do contraste entre os tempos vivo e calmo da música, sentindo o ritmo e a forma geral da peça, enquanto movimentam a bola com o pára-quadras.

Gravação ↗



A chu - va pin - ga na ru - a, faz -
O ven - to so - pra com for - ça, vo -



-um fri - o de ra - char, há
-am fo-lhas pe - lo ar, que



fo - lhas de to - das as co - res: o_ou -
lin - da fes - ta lá fo - ra: o_ou -



-to - no já vem a che - gar.
-to - no já vem a che - gar.

*A chuva pinga na rua,
Faz um frio de rachar...
Há folhas de todas as cores,
O Outono já vem a chegar.*

*O vento sopra com força,
Voam folhas pelo ar.
Que linda festa lá fora!
O Outono já vem a chegar.*

CANÇÃO DO OUTONO

08

Música: Canção tradicional holandesa, aprendida oralmente

Letra: Catarina Távora

CANÇÃO DO OUTONO

Observação: É frequente as canções infantis terem um ritmo marcado e forte. Esta, pelo contrário, oferece a oportunidade de entoar uma melodia doce com uma pulsação suave, quase como uma canção de embalar. Refere-se ainda a um tema muito presente no quotidiano das crianças: a natureza e a beleza da mudança das estações.

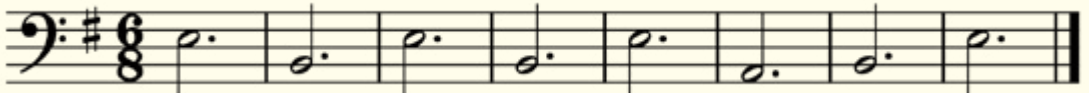
Ensinar a canção oralmente, por imitação, e cantar juntos, sentados em círculo. Formar uma folha grande com as mãos e fazê-la mover-se suavemente na pulsação da melodia. A pulsação pode depois passar pelo círculo, de mão em mão — cada criança faz a sua 'folha' mover-se à vez, garantindo que o grupo, como um todo, mantém a pulsação estável.

Explorar a produção de sons do vento, ligados à imaginação das suas diferentes características, usando a boca ou as mãos. Fazer perguntas como:

- *'Como é o teu vento?'*
- *'É rápido, cortante e frio?'*
- *'Ou talvez suave, e até quente?'*
- *'Como soa?'*

08.1

Canção do Outono
Ostinato



Criar uma nova versão da canção, combinando os vários elementos num arranjo simples: o movimento das folhas das árvores, os sons do vento (e talvez da chuva, etc.) sugeridos pelas crianças e até um possível acompanhamento harmónico em ostinato, como indicado na partitura.

Em alternativa, para crianças que já sabem ler em português:

Dividir a turma em 4 grupos e atribuir a cada grupo uma linha do texto da Canção do Outono. Cada grupo lê a frase que recebeu e representa o seu conteúdo através de mímica, para que os outros grupos adivinhem o que está a ser representado. Aos poucos, toda a turma vai ‘descobrir’ em conjunto a letra da canção.

Depois, cada grupo pode aprender alguns dos gestos ou mímicas dos outros, enquanto recitam o poema. A turma fica então pronta para aprender a canção oralmente, ecoando a melodia verso a verso, e também executando os gestos associados.

→ **Sugestão:** Esta forma de ‘descobrir’ a canção em conjunto pode ser usada com qualquer canção à sua escolha, desde que as crianças consigam ler e compreender o texto e assumindo que a letra em questão sugira acções claras, passíveis de inspirar gestos ou mímica.

Materialis

- Puzzle com a letra da canção.

Em B Em Em
 Do - ña le-chu-za es-tá en el bos-que, vue-la que vue-la os-
 B Em G
 -cu - ro en la no - che, en - tre las ra - mas,
 D G Em
 se o - ye su can - to, si es-tás muy a - ten - to lo vas
 8 B Em
 a es-cu-char: "u u u", "u u u".

*Doña lechuza
 está en el bosque,
 vuela que vuela
 oscuro en la noche,
 entre las ramas,
 se oye su canto,
 si estás muy atento
 lo vas a escuchar:
 "u u u, u u u".*

DOÑA LECHUZA

Música: Saskia Konings

Letra: Carlos Guerrero

09

De pé e espalhadas pela sala, as crianças fazem formas de árvores, criando uma floresta. Podem usar braços como ramos, mãos abertas como folhas, etc.

Uma das crianças senta-se num lugar no meio da sala, de olhos fechados. Outra criança 'voa', com um fantoche de coruja na mão, por entre as 'árvores' que cantam a canção.

No final da canção, a coruja pousa num dos ramos de uma 'árvore' e a criança/árvore escolhida canta a parte final da canção a solo, usando a sílaba neutra 'uuuu'.

Logo de seguida, a criança com os olhos fechados tenta adivinhar em que 'árvore' a coruja pousou, apontando na direcção de onde veio o som.

Se a criança adivinhar correctamente, troca de lugar com a coruja — passa a voar com o fantoche e a 'árvore' escolhida passa a ser a adivinha. Caso contrário, repete-se a canção e o jogo, sem alterar os papéis das crianças.

Materiais

- Um fantoche de coruja.

10

Ró da Graça

C F C



Ó Ma-ri - a vem cá ver o céu dema-dru-ga - da,

3 C G C



ó Ma-ri - a vem cá ver o sol dema-nhã-zi - nha.

5 C G F C C G



Não ponhas o len-ço à ca-be - ça, des - ta fon - te be-

8 F G C C G F C



-be-mos água fri - a, su-bi-re-mos des - cal-ços es - te mon-te,

11 C G F G C



dan - ça - re - mos os dois a - té ser di - a.

*Ó Maria vem cá ver
o céu de madrugada,
Ó Maria vem cá ver
o sol de manhãzinha.*

*Não ponhas o lenço à cabeça,
desta fonte bebemos água fria,
subiremos descalços este monte,
dançaremos os dois até ser dia.*

RÓ DA GRAÇA

10

Música e letra: arranjo de Teresa Campos (Sopa de Pedra)
da canção original de *Capa Grilos*

Cantar e dançar a canção com a coreografia, conforme descrito abaixo:

- O grupo divide-se em dois círculos concêntricos, de mãos dadas. O círculo de fora está virado para dentro e o círculo de dentro vira-se para fora, de frente para as pessoas do círculo de fora.

Coreografia para ambos os círculos:

- **“Ó Maria vem cá ver...”**
 - 8 passos para a direita + 8 passos para a direita, mas de costas voltadas
 - 8 passos para a esquerda + 8 passos para a esquerda, mas de costas voltadas
- **“Não ponhas o lenço à cabeça...”**
 - Largar as mãos do respectivo círculo, e encontrar um par na pessoa em frente do outro círculo:
 - enlaçar os braços direitos e rodar por 4 compassos
 - enlaçar os braços esquerdos e rodar por 4 compassos
 - No final, soltam-se os braços e reorganizam-se todos rapidamente para voltar a formar os círculos iniciais respectivos, prontos para recomeçar a dança com a repetição da canção — desta vez surgirão novos pares!

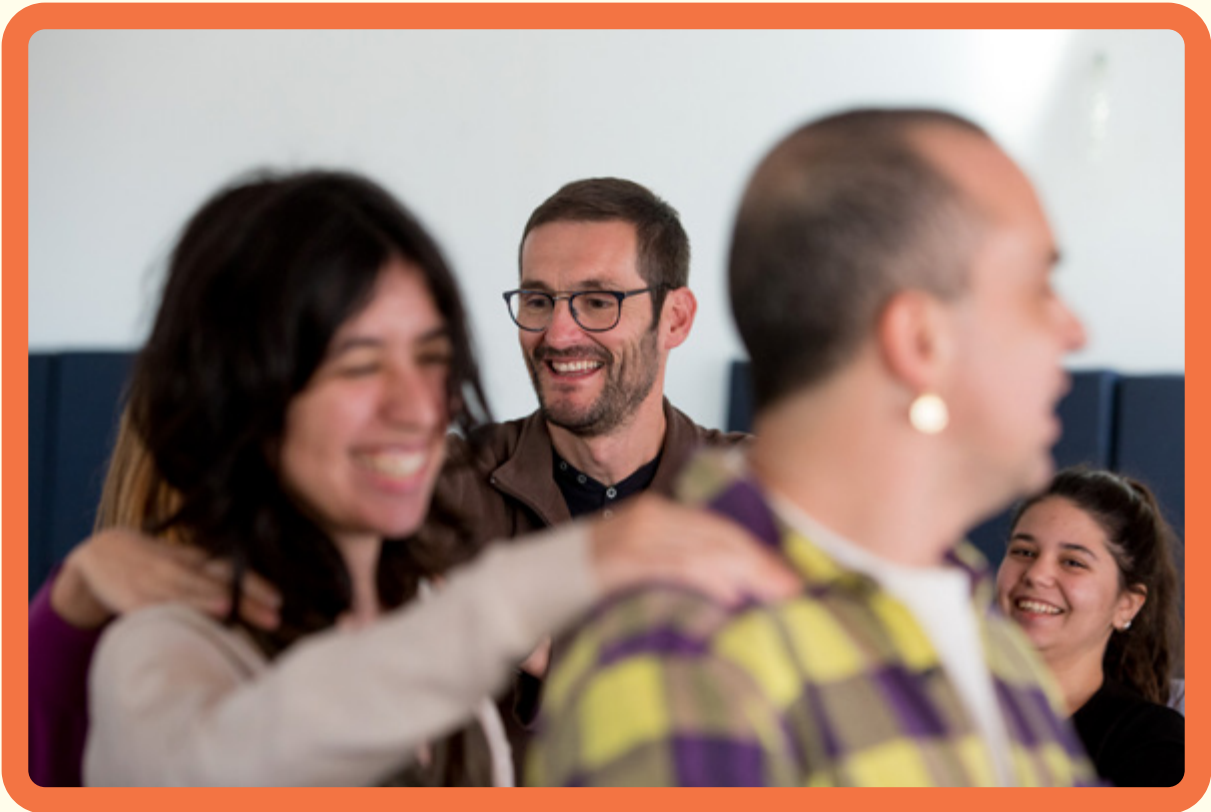
Gravação ↗

Nota final:
Divirtam-se!









NOTAS BIOGRÁFICAS



CARLOS GUERRERO

Músico e pedagogo, **Carlos Guerrero** nasceu nas Ilhas Canárias (1986).

Estudou piano na Royal Academy of Music de Londres e pedagogia musical no Real Conservatório de Haia.

Carlos foi professor de música no Almere Art Center, na Holanda, e em vários conservatórios de Espanha. Leccionou masterclasses em Portugal, Espanha, Holanda, República Checa, Inglaterra e Brasil.

O interesse que nutre pelas artes performativas em geral levou a que criasse música para diversas companhias de dança, trabalhando actualmente como pianista no Conservatório de Dança de Sevilha, em Espanha.

Juntamente com Catarina Távora, criou e dinamiza os Encontros Ibéricos para a Música na Infância, em Idanha-a-Nova — um ponto de encontro que promove o intercâmbio cultural e desenvolvimento de competências de professores de música em Portugal e Espanha.

NOTAS BIOGRÁFICAS



CATARINA TÁVORA

Natural de Lisboa, **Catarina Távora** é violoncelista, pedagoga e mediadora cultural (1989).

Estudou violoncelo no Conservatório de Amesterdão e na Escola Superior de Música de Lisboa, e ensino da música no Real Conservatório de Haia, especializando-se no Conceito de Educação Musical Kodály. Formou-se também em violoncelo barroco e canto.

Como instrumentista, Catarina colabora regularmente com diversas orquestras e grupos musicais, apresentando-se tanto em Portugal como no estrangeiro (Holanda, França, Alemanha, Espanha e Brasil, entre outros). Trabalhou ainda como professora de violoncelo, orquestra e expressão musical em vários conservatórios e academias de música em Portugal.

Catarina é uma das fundadoras da Orquestra Sem Fronteiras, onde dinamiza projectos como os Encontros Ibéricos para a Música na Infância e os Laboratórios de Escuta Criativa.

Desde 2023, é também coordenadora do serviço educativo do MPMP — Património Musical Vivo, com um portefólio de actividades que inclui o Clube de Escuta em Comunidade e o ciclo de concertos para famílias Benjamim.

Enquanto crente no poder humanizador da música e do contacto com as artes em geral, interessa-se pelo papel que os educadores podem desempenhar na promoção de experiências musicais profundas e significativas para os alunos.

NOTAS BIOGRÁFICAS



ORQUESTRA SEM FRONTEIRAS

A **Orquestra Sem Fronteiras — OSF** — é uma organização sem fins lucrativos sediada em Portugal, que se dedica a reduzir as disparidades culturais e geográficas através da música.

Fundada em 2019, a **OSF** apoia músicos emergentes, promove a colaboração internacional e leva experiências artísticas de alta qualidade a comunidades carenciadas, especialmente em regiões de baixa densidade populacional. Através de concertos, programas educativos e iniciativas de impacto social, a **OSF** promove a acessibilidade cultural, o desenvolvimento de talentos e a humanização dos espaços públicos, incluindo os ambientes de saúde. O seu trabalho evidencia o papel da música como ferramenta de coesão social, excelência artística e bem-estar comunitário.

Saiba mais em www.osf.pt.















10

Encontros Ibéricos
para a **Música**
na **Infância**

•

Carlos Guerrero & Catarina Távora



