

**Nome da atividade:** Qual é a nota?

**Objetivos pedagógicos:**

- Geral: Familiarizar-se com as notas musicais.
- Específico: Entender a distribuição e organização das notas nos instrumentos com teclas, desenvolver a rapidez na localização das mesmas e a memorização de seus respectivos nomes.

**Material Necessário:**

- 1 caixa de papelão (preferencialmente de sapatos);
- 3 folhas tamanho A4 (o ideal é usar um papel com gramatura relativamente grossa);
- Pincel marcador preto;
- Cola branca;
- Estilete e/ou tesoura;
- Bolinha de gude ou de papel e fita adesiva etc. (de acordo com o tamanho da caixa e das aberturas).

**Participantes (faixa etária):** Crianças a partir de 5 anos de idade.

**Orientações de utilização:**

A atividade não busca apresentar os nomes das notas musicais aos estudantes e por conta disso deve ser utilizada para fixação do conteúdo.

Após ensinado ao aluno o nome das notas, seja através de alguma história ou analogia (levando em conta as diferentes faixas etárias), pode-se então, desenvolver uma atividade para que sejam exercitados esses conhecimentos “teóricos” usando o tabuleiro do jogo como base. Além de possuir caráter de exercício, poderá ser utilizada em contextos onde há teste de conhecimentos ou avaliações.

O tabuleiro é ajustável ao conteúdo que o professor/instrutor objetiva trabalhar, em caráter mais básico, apenas as sete notas naturais (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si). Posteriormente, trabalhando as sete notas com seus quatro acidentes (dobrado bemol -  $\flat$   $\flat$  ; bemol -  $\flat$  ; sustenido -  $\sharp$ ; dobrado sustenido -  $\times$ ) e suas enarmonias. Podendo também serem acrescentadas mais notas ou oitavas completas.

Alguns exemplos de como jogar:

1. Professor/instrutor lança a bolinha, ela cai na abertura de uma das notas e como última etapa, o aluno fala o nome correspondente àquela nota. Da mesma forma, o aluno repete a operação e agora o professor/instrutor é quem deve falar o nome da nota. Pode-se assim, criar um placar de pontos e incentivar que o aluno ganhe, ou que venha a esforçar-se mais em seus estudos com objetivo de ganhar o jogo (e aprender).
2. Teste de memória: O professor/instrutor, com o propósito de testar os conhecimentos de seu aluno, lança a bolinhas diversas vezes formando uma “sequência”, seja de 2 ou 3 notas (no início), ou qualquer outra quantidade combinada antes. Assim que tenham sido completados os lançamentos, o aluno fala ou escreve em determinado lugar os nomes das notas na sequência em que elas ocorreram no “sorteio”.

\*Observação: É importante que, com o passar do tempo, seja cobrado como uma “regra” que o nome da nota deva ser falado à “primeira vista”, isto é, sem que seja necessário partir do ponto de referência (normalmente Dó) para localizar a nota em questão.

Exemplo de construção do tabuleiro:



Projeto de extensão “Concerto de Música”

Programa de extensão “Educação Musical: Música, Educação e Entrelaçamentos”

Grupo de pesquisa & Extensão “Educação Musical: Diferentes Tempos e Espaços” (Grupem)

Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) - Unidade Montenegro

**Autoria: Édson de Oliveira Selbach**