

## As vozes da infância: a autonomia infantil em uma atividade de criação musical digital colaborativa

### Comunicação

*Igor de Tarso Maracajá Bezerra*  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB  
*igor.detarso@gmail.com*

**Resumo:** O presente trabalho é um recorte de uma pesquisa de mestrado desenvolvida com crianças de quatro turmas do primeiro ano do ensino fundamental de uma escola de ensino privado, cujo objetivo foi desenvolver uma ação pedagógica de criação musical com o uso de ferramentas digitais. Dessa forma, foram escolhidas duas cenas de atividades realizadas durante a pesquisa foram extraídas para serem observadas por meio das relações existentes entre as crianças e seu professor dentro do processo de criação musical. Assim, o presente artigo traz uma discussão sobre a importância da valorização das crianças enquanto atores sociais, ancorado no conceito de cultura da infância e aporte teórico nos estudos sobre Sociologia da Infância, além de buscar referências em trabalhos que versam sobre a importância do trabalho colaborativo na educação. Ao final, pôde-se observar que as respostas, conversas, interações e fazer musical das crianças estão ligadas às práticas da cultura infantil no que se refere a forma como se ilustram nas cenas descritas a partir dos quatro eixos norteadores das culturas da infância: interatividade, ludicidade, fantasia do real e reiteração (Sarmiento, 2004).

**Palavras-chave:** Infância, Educação Musical Infantil, Autonomia Infantil, Tecnologias e Educação Musical.

### Introdução

Brincadeiras, conversas, risadas, alguns choros, sala cheia... uma atividade no chão, um estímulo, um atrativo, um convite! Tudo vira curiosidade, interesse, envolvimento e silêncio... algo está por vir!

A infância é encantadora. A educação infantil é, portanto, fascinante.

Textos que remetem a pesquisas recentes sobre a(s) cultura(s) da infância (FERNANDES, 2004; SARMENTO, 2004; CORSARO, 2011; MADALOZZO, 2021; MADALOZZO, MADALOZZO, 2021) apontam para a necessidade de olharmos com encantamento e responsabilidade para as relações, ações e produções das crianças, concebendo-as enquanto atores de uma sociedade que possui sua própria cultura.

Assim, no meio educacional é imprescindível que os educadores deem às crianças o lugar de destaque que elas merecem na produção de conhecimento. É preciso que o professor esteja atento aos comentários paralelos, às brincadeiras em meio a atividade, ou seja, a todo contexto que envolve a interação entre os pares (Madalozzo; Madalozzo, 2021), considerando que as crianças são agentes do seu próprio ambiente musical (Ilari, 2018), e que toda forma de expressão musical, verbal ou corporal é válida e faz parte da construção do conhecimento natural da cultura infantil.

Para tanto, este texto tem como objetivo procurar despertar um olhar mais atento às produções criativas das crianças através de um trabalho realizado com o uso de tecnologias digitais. Assim, procura discutir e refletir sobre as vozes das crianças, seus olhares e opiniões compreendendo o fazer musical infantil, bem como o desenvolvimento dos pequenos através das atividades produzidas e suas interações entre si.

## Compreendendo o contexto

Esse texto é um recorte da minha pesquisa de mestrado cujas reflexões emergem e ecoam até hoje em minha prática enquanto docente e pesquisador. Além disso, tem como base outro artigo resultante da mesma pesquisa publicado em um livro da área. Assim, com o objetivo de suscitar novas reflexões a respeito do que foi desenvolvido, apresento duas cenas extraídas dos registros da pesquisa ocorridas durante as aulas, sobre as quais são tecidas reflexões a respeito das vozes e ações dos atores da pesquisa, as crianças.

A pesquisa-ação delineada consistiu no desenvolvimento de um projeto pedagógico chamado "Criação Musical Digital" que foi desenvolvido no período de setembro a novembro de 2020 com os alunos de quatro turmas do 1º ano do ensino fundamental de uma escola de ensino básico privada, na qual eu atuava como professor de música. Durante o período, foram desenvolvidas aulas de música formato síncrono e assíncrono com intermédio de ferramentas digitais. Os instrumentos de coleta de dados foram as gravações das aulas síncronas, os registros das aulas assíncronas no Google Class Room, os diários de bordo, a roda de conversa realizada com os alunos e o site construído como exposição do trabalho realizado.

O ambiente virtual escolhido para a realização do projeto idealizado foi a plataforma Google, onde foram explorados o Google Apresentações e o Chrome Music Lab. No entanto,

para este texto, o foco da discussão estará centrado nas atividades realizadas apenas no "Chrome Music Lab", portanto, os comentários e enfoque serão direcionados para esta plataforma.

Segundo a própria página, o Music Lab "é um site que torna o aprendizado de música mais acessível por meio de experimentos práticos e divertidos" (CHROME MUSIC LAB, 2022). O site ainda aponta a relevância do uso da plataforma em sala de aula e sua possibilidade de transversalidade com outras áreas para além da música, como ciências e matemática. Além do uso para a reprodução, criação e compartilhamento de músicas próprias.

A plataforma possui 14 "jogos" musicais diferentes que passam por experimentos com ondas sonoras, manipulador vocal, desenho musical, teclado virtual, experimentos rítmicos diversos, arpejos e experimentos melódicos, além de um piano virtual colaborativo que pode ser tocado por mais uma de pessoa em dispositivos diferentes.

Para o projeto desenvolvido foram escolhidos dois jogos: Kandinsky e o Song Maker. O primeiro possibilita uma experiência de desenho musical no qual os desenhos ganham sons. Já o segundo tem possibilidades de criação melódica e rítmica com alteração de andamento e timbre.

Cristiane Lima e Luis Bourscheidt (2020) apontam que estes jogos possuem experiências musicais lúdicas com possibilidades práticas e completam afirmando que "o resultado das experiências é imediato e de sonoridade agradável trazendo uma recompensa rápida ao aluno, causando prazer e resultando num engajamento na atividade em busca de novas possibilidades" (LIMA; BOURSCHEIDT, 2020, n.p.).

## **Fazendo música de um jeito diferente: relatos de atividades de fazer musical digital**

Após algumas semanas desenvolvendo a primeira etapa da ação pedagógica com atividades utilizando outras ferramentas digitais<sup>1</sup>, passamos para a fase subsequente, cujo objetivo era a criação musical através da manipulação do Kandinsky. Esta ferramenta foi escolhida sobretudo pela ludicidade e possibilidade de aproveitar o encantamento infantil

---

<sup>1</sup> Para maior compreensão ler a dissertação de Bezerra (2021) "Musicalizando digitalmente: uma alternativa pedagógica em tempos de pandemia" e ver o site <https://sites.google.com/view/criacaomusicaldigital/home>

pelo desenho e pela música em um único ambiente no qual os desenhos ganham sons, viram música.

O Kandinsky foi desenvolvido e inspirado no pintor russo Wassily Kandinsky que comparou o ato de pintar a fazer música. Segundo Geremia e Manzke (2020), esta plataforma permite aliar o interesse natural pelo desenho existente no universo infantil à criatividade, integrada ao aprendizado musical.

A ferramenta transforma os traços e formas desenhados pela criança, como círculos, quadrados e triângulos, em sons, resultando em uma composição musical. A métrica da música vai se alterando de acordo com a inserção de novos elementos no desenho (GEREMIA; MANZKE, 2020).

Esta etapa fez parte de um planejamento de ações continuadas que culminariam numa terceira e última fase. Assim, o elo temático que uniu a primeira etapa até aqui foi o uso de cores na associação sonora das notas musicais, tendo a criação como eixo norteador das atividades.

Após apresentar o Kandinsky, bem como suas possibilidades e limitações, convidei as crianças para que juntos fizéssemos o desenho musical da turma. Ao receber o convite, todos ficaram empolgados e logo aceitaram o desafio. A brincadeira consistia em desenharmos livremente, e em conjunto, algo que a turma desejasse, sem direcionamentos prévios ou tema. Entretanto, por conta das limitações tecnológicas, não era possível realizar uma produção onde cada aluno poderia fazer seu próprio desenho de forma síncrona.

Expliquei para os estudantes que, as condições não possibilitavam que cada criança fizesse seu desenho na mesma tela e ao mesmo tempo, mas que eu iria fazer a ilustração de cada um tentando ser o mais fiel possível àquilo que eles imaginavam<sup>2</sup>. Assim, nos adaptamos ao contexto para vivenciar o momento de criação do desenho musical colaborativo da forma que nos era possível.

Para tanto, foi necessário inicialmente espelhar a tela do Kandinsky pelo Google Meet para que todos pudessem visualizar o mesmo desenho, de forma que apenas eu poderia manipular a tela. Buscando a colaboração, a proposta foi que cada criança, um a um, ao meu

---

<sup>2</sup> Isto, pois, a plataforma não permite que vários usuários tenham acesso à mesma página para realizar edições colaborativas, como ocorre no Google Docs, por exemplo. O que seria uma interessante possibilidade de atualização pensando em um trabalho mais colaborativo.



chamado, fosse propondo o que gostaria que fosse desenhado<sup>3</sup>. Ao final, depois que todos haviam dado suas contribuições para a composição da tela, foi feita uma enquete para decidir qual a paleta de cores que iria pintar a ilustração, bem como quais os timbres que iriam soar<sup>4</sup>.

Dessa forma, conseguimos realizar uma atividade colaborativa por meio de uma espécie de “*brainstorming*”, cujas ideias propostas por cada aluno foram aceitas, discutidas e desenhadas na tela musical composta pelo grupo, gerando uma experiência interessante de trabalho colaborativo diferente dos padrões esperados para uma prática presencial, mas tão válida e divertida quanto.

Esta consideração remete à reflexão a cerca das comparações de atividades realizadas no meio digital e presencial, bem como a, muitas vezes, ineficácia de uma simples reprodução de práticas pensadas para o presencial, no ambiente digital. Assim, corrobora Barros (2021) que ao relacionar o conceito de Cultura Participativa Digital com as noções de *habitus conservatorial* de Bourdieu, aponta que o ensino de música está muito atrelado a traços de ensino baseado nos métodos de ensino colonial herdado da Europa de séculos passados, o que o distancia ainda mais das práticas digitais atuais e das formas como essa realidade (digital) concebe o fazer musical, logo, também o processo de ensino e aprendizagem.

Durante todo processo da ação pedagógica, diversas atividades foram desenvolvidas com o uso das ferramentas digitais e, assim, vários episódios interessantes foram vivenciados. Respeitando os limites estabelecidos para a escrita deste texto, duas cenas foram escolhidas para serem apresentadas, descritas e refletidas, as quais serão comentadas a seguir.

### **Cena 1: “Eu quero um dente de Leão”**

Foi interessante observar que, ao final da semana, quando a atividade com o uso do Kandinsky foi desenvolvida nas quatro turmas, percebeu-se que, na maioria, a partir que as crianças uma a uma iam dando suas contribuições, as que vinham em seguida procuravam seguir uma linha de raciocínio, fazendo assim um desenho que ao final possuía um certo

---

<sup>3</sup> Buscando estar o mais próximo do desejo de cada criança, tentei escutar ao máximo suas sugestões, como o tamanho do desenho, a posição na tela, quantidade de riscos e cores.

<sup>4</sup> A própria plataforma deixa pré-disponibilizado três pares de paletas de cores (roxo e rosa; laranja e amarelo; verde e azul). Esses conjuntos possuem seus timbres próprios já definidos.

contexto, como uma paisagem ou uma cidade, como relatado no trecho do diário de bordo citado abaixo.

*A aula de hoje foi uma experiência bem legal! As crianças tentaram compor um significado no desenho, criando um contexto. Isso ficou bem claro. (Diário de bordo)*

Porém, existiram exceções em que uma criança não queria seguir a linha de raciocínio da turma, como Paulo que, sem se preocupar com a continuidade do contexto que estava sendo construído, pediu para que eu desenhasse um "dente de leão".

A cena descrita acima no trecho retirado do diário de bordo, remete a realização da atividade com o *Kandinsky* com uma turma específica. Naquele momento, a turma estava se encaminhando para construir uma paisagem. Inicialmente, haviam sugerido uma árvore, depois um céu, em seguida uma casa na montanha, uma estrada. Um a um iam completando o que parecia ser o tema de paisagem, implícito ao desenho. Ao chegar a vez de Paulo, um dos últimos a dar a contribuição, ele logo lançou seu desejo de ter um dente de leão compondo aquela paisagem. Tomei um susto! Mas, não só eu, vários colegas da turma ficaram inconformados com a escolha do amigo, pois Paulo visivelmente estava “quebrando” o contexto construído.

Quando questionado pelos colegas por que ele havia escolhido aquele desenho, ele simplesmente respondeu: “Por que eu quis! Eu gosto de dente de leão, por isso pedi”. Eu, na figura de professor, não iria podar o desejo do garoto, pois para ele, aquele desenho possuía algum sentido. Ele fora questionado sobre o porquê da escolha e manteve sua decisão. Então, assim foi feito! Paulo escolheu o local que o dente leão ocuparia na tela e no fim todos aceitaram a opinião do colega (Figura 4).



**Figura 1:** Atividade colaborativa (turma de Paulo)



Fonte: Autoria própria (2020)

## Cena 2: “Eu quero uma cidade”

*Davi – Tio, Eu quero uma cidade!*

*Professor – Mas, Davi. Como vou desenhar uma cidade inteira? As outras crianças precisam contribuir também.*

*Davi – Ah, tá bom, umas três casas e uma rua ... sei lá.*

*Professor – Davi, acho que ainda fica muito. Lembra que tem a quantidade de traços que podemos desenhar no total.*

*Davi – Tá! Um prédio então!*

Nesta cena, Davi, que era de uma turma diferente da de Paulo, teve outra ideia. Gostaria de contribuir para o desenho coletivo com uma proposta mais complexa. No entanto, as restrições da plataforma impossibilitavam que as sugestões de Davi fossem atendidas.

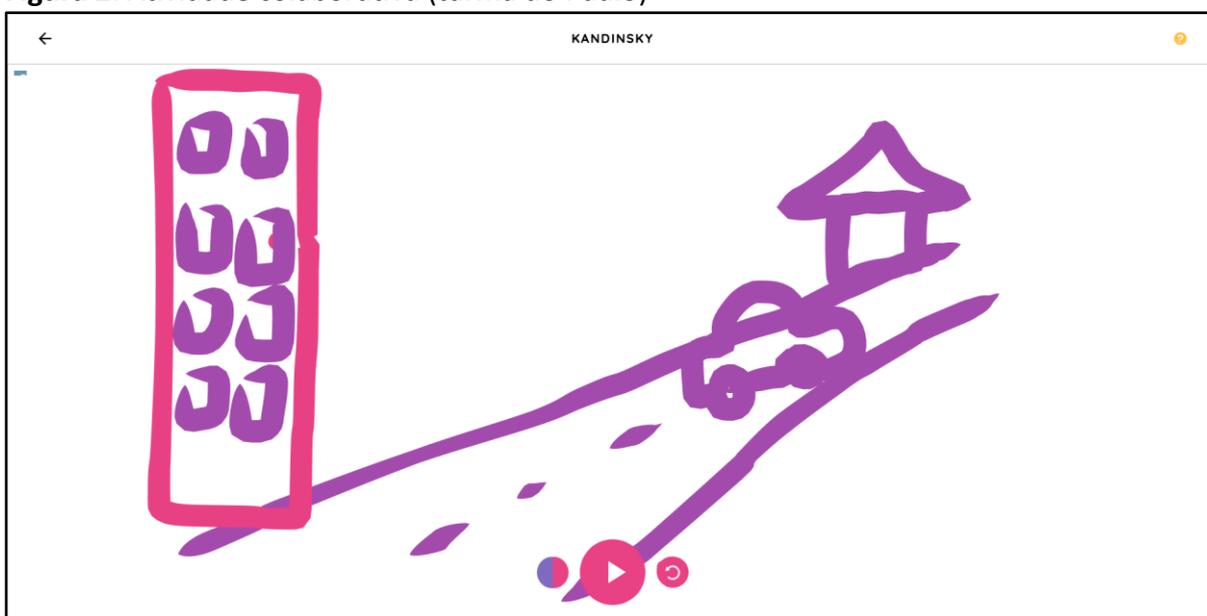
Conforme foi feito com as outras crianças, quando chegou a vez dele, foi questionado sobre como gostaria de contribuir com o desenho da turma. Como um aluno participativo que sempre foi, prontamente respondeu o que gostaria de pôr: uma cidade inteira! Acontece que nesse caso, Davi quis se antecipar e logo completar a paisagem que estava sendo formada. Algumas crianças imediatamente perceberam que caso fosse feito o que o amigo havia proposto, os que iriam vir depois dele não conseguiriam participar. Logo se manifestaram e dirigindo-se ao colega pediram que escolhesse algo "menor": "Davi, você não pode escolher tudo isso. Peça algo menor". Isto pois, eu já havia explicado, nas orientações sobre a

plataforma, que o Kandinsky tinha limitações quanto a quantidade de riscos a partir de um clique que poderiam ser feitos<sup>5</sup>.

Assim, para que todos pudessem contribuir, foi necessário limitar a quantidade de traços por aluno, fazendo com que outras crianças que, assim como Davi, gostariam de colaborar com tudo que estava em sua mente ficassem limitadas.

Ao perceber que não só Davi, mas outras crianças estavam interessadas em criar seus próprios desenhos, estimulei que eles explorassem a plataforma e fizessem suas criações, depois mandassem vídeos da tela para que pudéssemos ver/ouvir o que haviam criado e o retorno foi maior que o esperado. Muitos fizeram não só um, mas vários desenhos e ficaram ansiosos para compartilhar com os amigos. Houveram pais que pediram licença em meio a aula para relatar o quanto seus filhos haviam se envolvido com essa plataforma e tinha feito dessa atividade uma brincadeira em seus momentos de lazer: "Tio, ele passou a semana brincando com esse jogo"<sup>6</sup>.

**Figura 2:** Atividade colaborativa (turma do Paulo)



Fonte: Autoria própria (2023)

<sup>5</sup> O Kandinsky só permitia um total de 21 traços a partir de um clique. Ao exceder essa quantidade, o próprio jogo começa a excluir o primeiro traço feito e assim sucessivamente. Essa quantidade varia também para qual dispositivo está usando, como computador, tablet ou celular.

<sup>6</sup> Lembrando que as aulas estavam acontecendo remotamente por meio do Google Meet, assim os pais participavam e podiam interagir na aula.

As cenas relatadas acima nos possibilitam imergir no imaginário infantil e observar a complexidade das relações que elas constroem entre si na construção do conhecimento, ilustrando a potencialidade existente nesse cenário para a educação. Sendo assim, adiante será feito um breve debate sobre as vozes, posturas e escolhas tomadas pelas crianças nas cenas descritas, buscando evidenciar a autoria e autonomia dos alunos dentro do processo.

## **Investigadores em ação: As criações e relações das crianças no processo criativo**

Apesar do caráter ilustrativo que possui o Kandinsky é importante ressaltar sua característica sonora. É bem verdade que ao observar o fazer colaborativo das crianças ao comporem suas telas fica perceptível o quanto elas se atraem pelo desenho, parecendo deixar a dimensão sonora em segundo plano. Enquanto as atividades iam sendo desenvolvidas, percebi essa dinâmica e comentei no diário de bordo:

*Me parece que as crianças estão mais preocupadas com o resultado visual da composição do que sonoro. (Diário de bordo)*

Isto está relacionado ao fato de perceber a preocupação deles em manter o “sentido” do desenho observando tanto suas proposições e criações quanto seus diálogos. No entanto, quando retomo o olhar para essas criações, assisto os vídeos das aulas e releio os diários de bordos consigo observar que houveram preocupações com o caráter sonoro da criação.

Antes dessa análise, é importante evidenciar que tanto a posição do desenho na tela (quanto mais pra cima mais agudo) quanto o tipo de desenho (relacionado às formas geométricas), possuíam nuances sonoras características. Isso também foi explicado para as crianças no momento de apresentação da plataforma. Assim, ao realizarem suas criações eles tinham consciência do resultado sonoro/musical que aquele desenho tinha.

Trechos de falas como “coloca o desenho mais acima... mais pra lá” tinha relação também com o desejo de um determinado resultado sonoro. Isso pois, ao terminar era pedido para que se escutasse o que foi feito e após isso o desenho era aprovado. Outro exemplo pode ser observado em falas que direcionavam a forma como o desenho era feito: “*não Tio, faz um círculo que faz uma carinha e o som fica legal*”.

Através desses trechos fica evidente que as crianças também tinham suas preocupações e preferências com a dimensão musical da criação. Além disso, o momento de escolha da paleta de cores era um momento crucial para o resultado musical final, pois para cada paleta disponível existia um grupo de sons determinado. O primeiro grupo optou pelas cores laranja e amarelo que possuíam som que se assemelha ao de cordas de orquestra tocadas em pizzicato, já o outro grupo, da figura 2, escolheu as cores roxa e rosa que reproduziam uma sonoridade de xilofone.

Além disso, é possível analisar que no desenho da figura 1 os traços estão mais espalhados pela tela e com traços diversos o que reproduz um resultado musical mais variado, com timbres e alturas diferentes. Diferente da primeira, a segunda tela propõe desenhos não tão espalhados e em sua maioria com traços retilíneos, o que reproduz uma sonoridade mais coincidente e com timbres e alturas mais parecidas.

Por outro lado, observando e analisando as relações entre as crianças nas duas cenas, foi possível destacar a importância da colaboração entre os estudantes no processo de criação. Ficou claro o caráter interativo e colaborativo existente no processo de criação das turmas. Em nenhum momento o processo foi individualizado, mas sempre debatido com opiniões favoráveis ou contrárias ao que estava sendo proposto, o que além de tudo demonstra uma característica inerente à infância que está muito conectada aos processos de brincadeira, onde apesar das regras conhecidas por todos, sempre ocorrem diálogos em busca de resoluções de problemas.

Na primeira cena, observar o processo colaborativo envolvido no desenho relatado permite visualizar que a criação colaborativa possui papel importante na formação humana ao democratizar as escolhas, permitir escutas, tomadas de decisão, bem como aceitar o diferente como parte do contexto. Assim, em uma sociedade onde as hegemonias ainda oprimem as minorias, o desenvolvimento de atividades que promovem a conscientização e inclusão das diferenças são importantes ferramentas na desconstrução de pedagogias que perpetuam discursos e práticas hegemônicas. Pois, corroborando Freire (2011), não faz sentido uma educação que busca a humanização perpetuar interesses egoístas dos opressores. Portanto, a abertura às falas e histórias de cada estudante por meio de estratégias



metodológicas ativas e "libertadoras" (FREIRE, 2011), têm seu valor na construção de uma sociedade mais consciente das diferenças.

Dessa forma, o desenvolvimento cognitivo é potencializado quando possui a interação como base da aprendizagem. Sobre isso, Oliveira, *et. al* (2015) apontam que a aprendizagem colaborativa promove o desenvolvimento do pensamento criativo e imaginativo, auxiliando também na transformação de uma mente crítica e informada além de "fomentar a tomada de consciência acerca da relação havida entre os interesses e as necessidades dos outros, do senso de rigor acadêmico e da convivência social" (OLIVEIRA, ALBERDA, SOUZA, 2015, p.3).

O uso das tecnologias potencializa esse processo ao dinamizá-lo, tornando-o mais lúdico e atrativo para as crianças, pois através da interatividade promovida pelas plataformas digitais, os estudantes se envolvem na construção do conhecimento de maneira colaborativa e prazerosa. Segundo Seddon (2007), a utilização das tecnologias digitais trabalhadas em grupo é importante, pois oportuniza a transmissão de informações e trocas de experiências, além de possibilitar o fazer musical e a criação conjunta.

Logo, além de contribuir para o desenvolvimento geral do indivíduo, a realização de atividades digitais como a relatada, atua especificamente no desenvolvimento de habilidades musicais, como a criatividade, a percepção de timbres, alturas, formas, entre outros. Assim, as ações coletivas desenvolvidas com o uso de ferramentas digitais possuem contribuições transversais que passam por aspectos sociais, emocionais, cognitivos e essencialmente musicais.

A partir da visualização da segunda cena, três reflexões importantes sobre o fazer colaborativo musical entre crianças emergem: 1) a vontade da criança de externar todo seu pensamento; 2) A colaboratividade representada pelas vozes que orientam a maneira "correta" de fazer; 3) A atratividade da plataforma digital expressa na fala dos pais.

Ao querer desenhar uma cidade, Davi se sentiu à vontade para externar tudo que sua mente, em processo criativo, havia pensado para aquele momento. Aqui é possível vislumbrar o anseio infantil de se envolver ao máximo naquilo que lhe agrada e atrai. De acordo com Craft (2010) o processo criativo infantil está centralizado no "pensamento de possibilidades", o qual



se relaciona com o fato das crianças se tornarem investigadoras do processo de construção do conhecimento, da criação.

Na cena relatada, Davi se detém do poder de investigador e criador, através de um pensamento crítico que o faz refletir sobre "o que posso fazer com isso?" e propõe ao grupo aquilo que, após uma reflexão pessoal, achou que seria interessante para contribuir no desenho colaborativo. Porém, esta dimensão colaborativa, deu ao restante do grupo o poder de opinar a respeito do que o colega havia proposto.

Como toda brincadeira possui regras, a de desenhar digitalmente, descrita acima, não foi diferente. Vendo que o amigo estava sugerindo algo que fugia das regras explicadas, os colegas de classe logo se pronunciaram para fazer valer a justiça do jogo, ressaltando a necessidade dele pensar no grupo e adaptar sua proposição para algo que possibilitasse a participação de todos. Exemplos como este, ilustram a importância do envolvimento colaborativo para o funcionamento de uma atividade.

Segundo Kemczinski e colaboradores (2007), a aprendizagem colaborativa visa a colaboração entre todos os sujeitos, alunos e professores, e pode ser desenvolvida a partir do uso de estratégias diversas, contemplando a troca de experiências, informações, pontos de vista, conceitos e tomadas de decisões. Para Jos Wuytack e Graça Boal-Palheiros (2015), trabalhos em comunidade privilegiam as experiências sociais, dessa forma, quando se faz música em grupo, o resultado musical é uma construção de todos, corroborando, Vieira (2021) aponta que a colaboração "exige que os envolvidos em uma tarefa tenham que desenvolver habilidades sociais ao mesmo tempo em que precisam completar a tarefa" (VIEIRA, 2021, p. 5).

Seddon (2007) ainda aponta para a potencialidade do uso das tecnologias digitais para a aprendizagem em grupo, ressaltando a contribuição para a transmissão de informações, trocas de experiências, além da possibilidade dos alunos poderem tocar e compor conjuntamente, reforçando o aprendizado colaborativo. Dessa forma, a colaboratividade visualizada também pode ser atribuída à essência digital da brincadeira. A fala dos pais relatada mostra o quanto a plataforma utilizada consegue atrair as crianças para o processo, isso devido às várias características que a mesma possui, como a interatividade, as cores, os sons e a sua própria natureza digital.

## Brincando à suas maneiras: as culturas da infância e algumas considerações finais

Ao final desse texto, pôde-se observar que a participação, envolvimento, engajamento e colaboração visíveis no processo de criação musical das cenas descritas anteriormente tem íntima relação com os eixos estruturadores do conceito de culturas da infância de Sarmiento (2004) que possui aporte teórico nos estudos da Sociologia da Infância.

Para o autor a infância é uma categoria estrutural da sociedade que possui características próprias, porém com diversidades em vários âmbitos sociais o que a faz ser conceituada no plural como “culturas da infância”, respeitando as nuances de cada infância (Sarmiento, 2013). Com forma de construir uma sistematização teórica acerca deste conceito, o autor ainda o estrutura em quatro eixos: interatividade, ludicidade, fantasia do real e reiteração (Sarmiento, 2004)<sup>7</sup>.

Correlacionando, portanto, as observações feitas durante este processo investigativo com os eixos estruturadores das culturas da infância, pode-se observar que cada eixo está presente nas relações e produções feitas pelas crianças em seu processo de criação musical.

Assim sendo, a interatividade e ludicidade são visíveis nos diálogos e forma como as crianças se relacionam com a atividade de maneira espontânea, encarando-a como uma brincadeira. A fantasia do real pode ser observada na maneira como constroem um raciocínio na construção do tema do desenho musical ou na fantasia do “dente de leão”. Já a reiteração é visualizada na maneira como encaram a brincadeira se apropriando das propostas do professor e recriando-as à suas maneiras.

Portanto, debruçar-se sobre a teia de relações que as crianças constroem entre si e com o professor, nos permite refletir sobre a importância de uma educação que valoriza a criança enquanto ator social, agente de sua própria formação, promotoras e produtoras de sua aprendizagem. Ao olhar para o protagonismo musical das crianças podemos perceber que elas atuam de maneira deliberada, sem seguir regras ou barreiras. É necessário descortinar as visões antiquadas de certos padrões pedagógicos que não valorizam essa prática infantil,

---

<sup>7</sup> Para maior aprofundamento no tema ler o trabalho de Sarmiento (2004, 2013) e para relaciona-lo com o fazer musical ler Madalozzo e Madalozzo (2021).

corroborando Fernandes (2004) e concebendo a criança como ser competente que possui produções e capacidade de produção (FERNANDES, 2004).

Portanto, observar essa relação nos permite caminhar em busca da compreensão dos processos de aprendizagem das crianças, mas, sobretudo, auxilia na valorização dessa construção, da criança enquanto detentora do conhecimento. É preciso então, que os professores estejam com os olhares cada vez mais atentos e que procurem valorizar e dar protagonismo as crianças dentro do processo de ensino e aprendizagem promovendo uma educação musical cada vez mais justa.

## Referências

BARROS, Matheus Henrique da Fonsêca. Educação musical, tecnologias e pandemia: reflexões e sugestões para o ensino remoto emergencial de música. *OuvirOuver*. Uberlândia, v. 16, n. 1 p. 292-304, jan. | jun. 2021.

CRAFT, Anna. A criatividade e os ambientes da educação infantil. In: PAIGE- SMITH, Alice; CRAFT, Anna. Tradução Vinícius Figueira. O desenvolvimento da prática reflexiva na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 120- 135.

CORSARO, Waldir da Silva. Sociologia da Infância. Porto Alegre: Artmed; 2011.

CHROME MUSIC LAB. About. Disponível em <https://musiclab.chromeexperiments.com/About>. Acesso em 6 jul. de 2023.

ILARI, Beatriz. Scaramouche goes to preschool: The complex matrix of young children's everyday music, *Early Childhood Education Journal*, 46, 1-9. 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s10643-017-0842-1>> . Acesso em: 3 jul 2023.

FERNANDES, Florestan. As "trocinhas" do bom Retiro. *Pro-posições*, v. 15, n. 1, p. 229-250, 2004.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GEREMIA, Ians Soares; MANZKE, Vitor Hugo Rodrigues. Tecnologia e Música: um relato de experiência do uso de sites em um ambiente de ensino virtual síncrono. In: *Encontro Regional Sul Da Associação Brasileira De Educação Musical*, 19., 2020. Anais [...], [S.l.], 2022. Disponível em: <https://www.abemsubmissoes.com.br/index.php/RegSul2020/sul/paper/view/401/368> Acesso em 12 jul. 2023.



KEMCZINSKI, Avanilde; MAREK, Joel; HOUNSELL, Marcelo; GASPARINI, Isabela. Colaboração e Cooperação — Pertinência, Concorrência ou Complementaridade. *Revista Produção online*, [S.l.], v. 7, n. 3. 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.14488/1676-1901.v7i3.68> . Acesso em 9 jul. 2022.

LIMA, Cristiane Kelly Takahara; BOURSCHEIDT, Luis. Recursos tecnológicos e adaptações: o ensino remoto de Música durante a pandemia no ensino regular público. In: *Encontro Regional Sul Da Associação Brasileira De Educação Musical*. 19., 2020. Anais [...], [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.abem-submissoes.com.br/index.php/RegSul2020/sul/paper/view/678/365> Acesso em 8 jul. 2022.

MADALOZZO, Tiago. “Eu quero [ouvir] de novo!”: o envolvimento criativo de crianças de 5 anos na musicalização infantil. *Revista da Abem*, v. 29, p. 120-136, 2021.

MADALOZZO, Vívian Dell Agnolo; MADALOZZO, Tiago. As culturas da infância na musicalização infantil: constelações em jogo. *La Música En La Educación Infantil*, v. 10, p. 44-57, 2021.

OLIVEIRA, Liliane de Camargo Polis; ALBERDA, Josélia Vieira; SOUZA, Marcelo Silva. A teoria de aprendizagem cooperativa no ensino coletivo de piano/teclado: uma experiência na escola. In: *XXII Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical*, 2015, UFRN. Anais. Natal, 2015.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz. *Crianças e miúdos. Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação*. Edições Asa, p. 9-34, 2004.

SARMENTO, Manuel Jacinto. A sociologia da infância e a sociedade contemporânea: desafios conceptuais e praxeológicos. In: ENS, Romilda Teodora; GARRANHANI, Marynelma Camargo. *Sociologia da infância e a formação de professores*. Editora Universitária Champagnat, p. 13-46, 2013.

SEDDON, Frederick. Music e-learning environments: young people, composing and the internet. In: FINNEY, John; BURNARD, Pamela; BRINDLEY, Sue; ADAMS Anthony. *Music Education with digital technology*. New York: Bloomsbury Academic. p. 107–16. 2007.

VIEIRA, Josélia Ramalho. Ensino cooperativo (remoto) de piano na licenciatura em música: a extensão universitária como ferramenta de formação. In: *XXV Congresso Nacional da ABEM*, v. 4, 2021. Anais. 2021.

WUYTACK, Jos; BOAL-PALHEIROS, Graça. *Pedagogia Musical: 1*. Porto: AWPM, 2015.

