



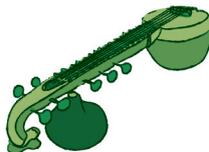
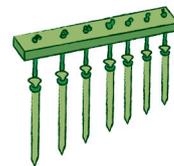
# Educação Artística

vol.1

DRAMÁTICA E MUSICAL

5º e 6º anos

Guia do(a) professor(a)



# **Educação Artística**

vol.1

**DRAMÁTICA E MUSICAL**

5° e 6° anos

**Guia do(a) professor(a)**

**Educação Artística**  
**vol.1**  
**Dramática e Musical**  
**5° e 6° anos**  
**Guia do(a) professor(a)**



---

**Autores**

Margarida Brito Martins  
Maria Celmira Morais Veríssimo  
Maria Paula Brito

**Capa e Design Gráfico**

Oficina de Utopias

**Ilustração**

Oficina de Utopias - Gilardi Reis

**Revisão Linguística**

Direção Nacional de Educação

**Coordenação Geral**

Direção Nacional de Educação

**Editor**

Ministério da Educação

**Impressão e Acabamento**

Tipografia Santos

---

*Este Livro respeita as regras do  
Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.*

**Edição**  
2019

# APRESENTAÇÃO

## DO MANUAL

No mundo atual, a Educação está cada vez mais exposta, no exercício das suas funções, o que requer da parte dos (as) professores (as) em particular, o domínio de conteúdos que respondam às exigências da vida escolar, criando meios necessários de modo a preparar os (as) alunos (as) para desafios futuros.

A integração da Educação Artística no contexto educativo, através das linguagens dramática, musical e plástica contribui para a melhoria da relação entre os seus intervenientes, dando espaço à expressão e comunicação proporcionando o desenvolvimento individual e coletivo e um clima favorável à aquisição de novos conhecimentos assentes em práticas que recorrem a metodologias ativas, com finalidade de compreender e interpretar contextos educativos diversificados, de acordo com as diferentes realidades, dado a insularidade do país.

O Manual de Educação Artística é constituído por dois volumes. O primeiro volume é composto pelas linguagens, dramática e musical e o segundo pela linguagem plástica.

Cada uma dessas linguagens traz os seus conteúdos específicos onde se encontram propostas de atividades com imagens elucidativas que podem auxiliar de melhor forma o ensino aprendizagem das mesmas. No entanto, essas atividades não constituem receitas mas, propostas que podem e devem ser recriadas e enriquecidas.

A finalidade da Educação Artística através das diferentes linguagens é a de promover a educação do (da) aluno (a) numa estreita relação com uma educação Social, Cívica, Cultural e Artística, contribuindo para o enriquecimento da sua personalidade, formação da sensibilidade, e promoção da cultura geral.

As unidades temáticas com as respetivas atividades e exercícios propostos foram selecionados tendo em conta os objetivos e conteúdos definidos no programa bem como a sua adequação ao público a que se destinam.

# ÍNDICE

## DRAMÁTICA

5º e 6º anos 7

INTRODUÇÃO 8

**1 A EXPRESSÃO DRAMÁTICA** 10

- O que é? 10

- Linguagem dramática 11

**1.1 EXPRESSÃO DRAMÁTICA? TEATRO?** 12

- Semelhanças e Diferenças 12

**2 O JOGO DRAMÁTICO** 14

- Objetivos do jogo dramático 14

- Espaço e Tempo no jogo dramático 15

- Classificação do jogo dramático 15

**3 METODOLOGIA -  
ATELIER DE DRAMÁTICA** 16

- Estrutura do atelier de expressão dramática 17

**4 UNIDADES TEMÁTICAS:** 18

**UNIDADE 1 -**

**EXPRESSÃO CORPORAL / GESTUAL** 18

- Metodologia da expressão gestual 19

- Metodologia da expressão corporal 19

- Proposta de Atividade 20

**UNIDADE 2 - EXPRESSÃO VOCAL** 21

- A voz 21

- Recursos vocais 21

- Metodologia Vocal 22

**UNIDADE 3 - IMPROVISAÇÃO** 24

- O jogo do improviso 24

- Proposta de Atividade 25

**UNIDADE 4 - DRAMATIZAÇÃO** 27

- Metodologias aplicadas para dramatizações 27

- Proposta de Atividade 29

**5 AVALIAÇÃO -  
ORIENTAÇÕES GERAIS** 30

**6 EXEMPLOS DE ATELIERS  
2º CICLO** 32

**6.1 ATELIERS DE DRAMÁTICA - 5º ANO** 32

Atelier 1 – Linguagem corporal e gestual 32

Atelier 2 – Linguagem vocal 33

Atelier 3 – Improvisação 33

**6.2 ATELIERS DE DRAMÁTICA - 6º ANO** 34

Atelier 1 – Linguagem corporal e gestual 34

Atelier 2 – Linguagem vocal 35

Atelier 3 - Dramatização 35

**FONTES DE CONSULTA  
RECOMENDADAS** 109

**ÍNDICE DE IMAGENS** 111



# MUSICAL

5° e 6° anos

## INTRODUÇÃO

37

## MUSICAL

5° ano

38

## UNIDADES TEMÁTICAS

### UNIDADE 1

#### TIMBRE 1

- Fontes sonoras convencionais e não convencionais

#### DINÂMICA 1

- Intensidade

#### RITMO 1

- Pulsação

#### MELODIA 1

- Altura - Sons agudos e sons graves

- Notas musicais

39

### UNIDADE 3

#### TIMBRE 3

- Semelhança e contraste tímbrico

- Níveis corporais

#### DINÂMICA 3

- Dinâmica de mudança gradual crescendo

#### RITMO 3

- Ritmos em Esquema Corporal Espacial

- Compassos simples - Binário

#### MELODIA 3

- Escala Diatônica Maior

- Técnica da respiração

- Iniciação à flauta de bisel

40

41

43

45

46

46

56

57

58

60

60

61

62

62

63

### UNIDADE 2

#### TIMBRE 2

- Identificação de timbres de instrumentos, timbres corporais e timbres vocais

#### DINÂMICA 2

- Dinâmica de mudança brusca: forte e piano (f, p)

#### RITMO 2

- Duração

- Ostinatos rítmicos

#### MELODIA 2

- Movimentos melódicos contínuos

50

51

53

53

54

55

### UNIDADE 4

#### TIMBRE 4

- Classificação dos instrumentos musicais

- Construção de instrumentos musicais simples

#### DINÂMICA 4

- Dinâmica de mudança brusca e gradual

Forte e Diminuendo

#### RITMO 4

- Modos Rítmicos

- Ritmo em cânone

- Ritmos em Esquema Corporal Espacial

#### MELODIA 4

- Movimentos melódicos contínuos e intermitentes

- Canto em cânone

- Melodias na flauta de bisel

66

67

69

70

71

71

72

74

74

75



## MUSICAL

**UNIDADES TEMÁTICAS****UNIDADE 1****TIMBRE 1**

- Alterações tímbricas
- Partituras musicais
- Classificação da voz humana

**DINÂMICA 1**

- Forte e Piano

**RITMO 1**

- Ritmos em Esquema Corporal Espacial

**MELODIA 1**

- Fonomímica ou Géstica de Kodály

**ANDAMENTO 1**

- Tipos de andamento

**UNIDADE 2****TIMBRE 2**

- Instrumentos musicais de altura indefinida
- Construção de instrumentos de percussão

**DINÂMICA 2**

- Dinâmica de mudança brusca: Fortíssimo, mezzo-forte, pianíssimo

**RITMO 2**

- Polirritmia

**MELODIA 2**

- Escala Pentatônica Maior
- Melodias na flauta de bisel

**ANDAMENTO 2**

- Adágio, Andante e Moderato

**UNIDADE 3****TIMBRE 3**

- Partituras musicais 92
- Instrumentos musicais do mundo 93

**DINÂMICA 3**

- Dinâmica de mudança gradual: Crescendo e Diminuendo 93

**RITMO 3**

- Síncopa e Contratempo 95
- Compasso Ternário e Quaternário Simples 96

**MELODIA 3**

- Intervalos melódicos e harmônicos 96
- Melodias na flauta de bisel 97

**ANDAMENTO 3**

- Moderato, Allegro e Presto 98

**UNIDADE 4****TIMBRE 4**

- Instrumentos de altura definida ou determinada 100
- Construção de instrumentos de corda e sopro 101

**DINÂMICA 4**

- Dinâmica de mudança brusca e gradual 101

**RITMO 4**

- Ponto de aumentação 102
- Fórmulas rítmicas 103

**MELODIA 4**

- Movimentos melódicos, contínuos e intermitentes 103
- Canções infantojuvenis 104

**ANDAMENTO 4**

- Aumento e diminuição gradual de andamento 104

**FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS****ÍNDICE DE IMAGENS**

110

111

# DRAMÁTICA

5º e 6º anos

**Autora**

Maria Celmira Morais Veríssimo



## Introdução



O Manual do (a) Professor (a) tem como objetivo fundamental auxiliar os professores na sua prática pedagógica, fazendo uso da metodologia da Dramática, que assenta essencialmente na prática, através de exercícios/jogos dramáticos organizados em ateliers com base nos objetivos, que se pretende desenvolver com os (as) alunos (as) bem como o grau de complexidade, de acordo com o seu nível de escolaridade.

O mesmo encontra-se dividido por unidades temáticas, de acordo com as linguagens da dramática. Em cada unidade, para além da fundamentação da referida linguagem, também apresentam-se propostas metodológicas com atividades que poderão ser desenvolvidas nos referidos ateliers por estes serem espaços abertos, livres e de partilha, onde os (as) alunos (as) têm uma participação ativa em todas as dinâmicas das atividades, de modo a atingir os objetivos pretendidos.

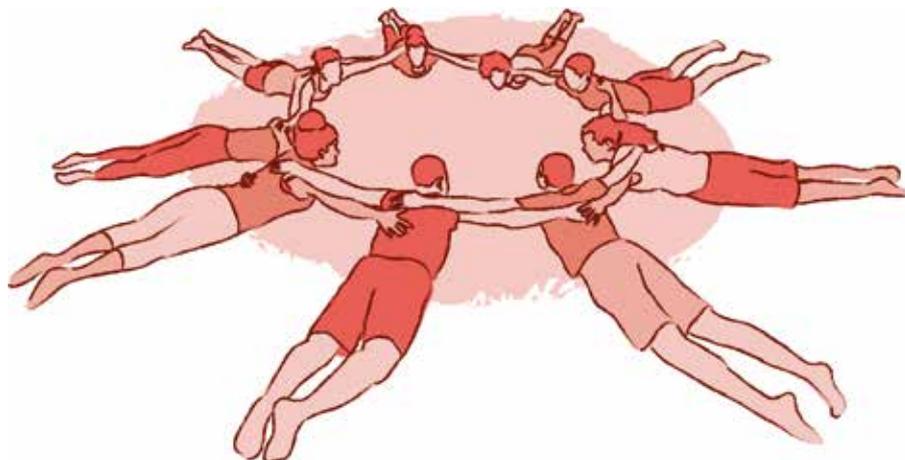
A abordagem dos conteúdos permite uma experiência sistematizada, que favorece pedagogias de comunicação e de trabalhos de capacitação, como o de expressão corporal e vocal, para dar respostas às diversas situações baseadas na improvisação e dramatizações, dando possibilidade ao (à) aluno (a) de se exprimir, comunicar, sentir e experimentar.

Relativamente à avaliação, esta deverá ser criteriosa ou seja, a avaliação em Dramática não pode basear-se apenas no gosto pessoal do (a) professor (a), mas deve estar fundamentada em critérios definidos e os conceitos emitidos não devem ser meramente quantitativos.



A avaliação deverá ser baseada em critérios previamente definidos e ordenados conforme o grau de complexidade:

- Observação de aulas (ateliers)
- Aplicação das técnicas de comunicação em jogos dramáticos
- Participação/Apresentação individual ou em grupos em situações de jogos dramáticos propostos nos ateliers
- Participação nos momentos de reflexão
- Atenção, observação e concentração
- Espontaneidade e criatividade
- Projeto final



# 1 A Expressão Dramática



## O QUE É?

**Expressão:** significa, ato de exprimir, comunicar, transmitir, enunciar ideias, pensamentos e sentimentos através do corpo, dos gestos e das palavras escritas e faladas.

A expressão dramática é definida por uma dupla necessidade: **expressão e comunicação**, uma vez que, há expressão dramática sempre que alguém se exprime pelo gesto e/ ou pela palavra, para os outros com prazer.



### DRAMÁTICA

*Relativo ou pertencente ao drama*

### DRAMA

*Designação genérica de composição dialogada ou teatral*

### DRAMA

*Palavra grega que significa "ação".*

**Expressão Dramática:** significa expressar e comunicar através de uma ação. É um jogo que não está subordinado ao texto, nem a cenários, mas sim um jogo, em que o texto é substituído pela palavra improvisada, ou estabelecida através de um guião, em que o cenário é substituído pela sala de aulas.

**Jogos dramáticos:** são atividades que dão aos (às) alunos (as) a oportunidade de se exteriorizarem, pelo **movimento**, e pela **voz**, os seus sentimentos profundos e as suas observações pessoais.

**Finalidades da Expressão Dramática:** proporcionar o desenvolvimento harmonioso dos (as) alunos (as) através do corpo e da voz.

- Assenta-se na **imaginação** subsidiada pela **memória** e pelo **espírito de observação**.
- Desenvolve a imaginação, imitação e espírito estético fundamentais para a formação do caráter de um indivíduo.

A aquisição da capacidade para se exprimir e comunicar o seu mundo, as suas ideias e sentimentos pressupõe a utilização de uma linguagem específica – **Linguagem Dramática**.

## LINGUAGEM DRAMÁTICA

Caracteriza-se pela **ação** que se articula em torno da **fábula** e **personagem**.

**Fábula:** quando se utiliza mimica, gestos, atitudes, movimentos, sons, palavras para dar vida a uma história. Pode ser:

- **Realista:** quando se imita uma ação real. Por exemplo “o despertar matinal”.
- **Imaginária:** quando se imagina a ação. Por exemplo o desabrochar de uma flor.

**Personagem:** quando através de um objeto, de um animal, de um elemento da natureza ou ser humano, se exprime ou comunica intuições, sensações, sentimentos, ideias, explorando atitudes, gestos, palavras e entoações. Experimentando diversas facetas da personalidade,



## 1.1 EXPRESSÃO DRAMÁTICA? TEATRO?

### SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

A necessidade de se fazer referência às **semelhanças e diferenças** entre **Teatro e Expressão Dramática** justifica-se, porque existe, no senso comum, a tendência para confundir essas duas atividades.

**Expressão Dramática:** regulada conforme os conteúdos e objetivos pretendidos, a idade do (a) aluno (a) e o meio em que está inserido. Sendo a imaginação o meio mais privilegiado da criança se exprimir.

**Teatro:** ato de parecer e de exprimir a realidade, representando-a. De a dar a conhecer, dizendo-a. A arte de mostrar a vida sem a viver. É a forma de, por instantes, assumir ou encarnar, de modo sensível a vivência do outro, cuja existência é apenas o imaginário.

### SEMELHANÇAS

- Ambos se baseiam na capacidade de encarnar um papel ou personagem
- O meio de expressão é o próprio corpo
- Fazem uso simbólico do espaço, do tempo e de objetos
- Representam situações humanas
- Têm caráter integrador das diferentes linguagens:

**Texto-verbal:** palavra, silêncio e sons

**Corporal:** postura, gestos, movimentos, mímicas, deslocações

**Ícônico:** cenário, figurinos, adereços e luzes.



## DIFERENÇAS:

### Expressão Dramática

- É um processo (longo prazo)
- Atividade dramática
- Jogos de expressão; Jogo dramático; Representação de papéis
- Finalidade: desenvolver a expressão e a comunicação
- Tem carácter ou objetivo meramente curriculares
- Aluno (a): ator / atriz / espetador (a)

### Teatro

- É um produto (curto prazo)
- Uma arte dramática
- Tem como base o texto que levará ao espetáculo teatral
- Finalidade: exibição de espetáculo
- Ator/ atriz: o centro das atenções
- Público (espetador)



### A Expressão Dramática no ensino assenta-se em práticas dramáticas, levando os (as) alunos (as) a:

- Utilizar o corpo e a voz na construção de personagens.
- Construir histórias para serem improvisadas.
- Transformar formas narrativas em formas dramáticas.
- Explorar criativamente diferentes formas de dizer textos.
- Investigar e improvisar a partir de temas provenientes de outras áreas do conhecimento.
- Inventar, construir e utilizar adereços e cenários.
- Identificar e valorizar o teatro entre outras formas artísticas.

## 2 O Jogo Dramático



Tal como a necessidade de respirar e comer, a criança tem **necessidades lúdicas**.

**Jogo dramático:** é o jogo de “faz-de-conta” da Expressão Dramática onde o (a) aluno (a) experimenta as suas potencialidades corporais, vive a sua imaginação, os seus sonhos, fantasias e medos.

Onde prova as suas capacidades de transformação no outro e em diferentes situações.

O jogo dramático não pretende representar fielmente a realidade. Visa pôr em prática a personalidade que é projetada num espaço utilizando uma linguagem e uma situação dramática.

É sinónimo de **coletivismo**, dado que ajuda a diminuir o individualismo, a formar e autoafirmar-se.

É um jogo com **regras**, previamente estabelecidas e que tem **um início**, o **desenvolvimento** e o **fim**.

### OBJETIVOS DO JOGO DRAMÁTICO

Levar o (a) aluno (a) a:

- Atuar e observar ao mesmo tempo
- Expressar emoções e observar as expressões dos outros
- Integrar no



## ESPAÇO E TEMPO NO JOGO DRAMÁTICO

**Espaço:** O espaço é transformado, no jogo dramático, de acordo com as situações dramáticas sugeridas. Por exemplo, transforma-se numa rua, no mercado, no cinema, etc.

**Tempo:** A ação no tempo não tem relação com o tempo real. É **intemporal**. Por exemplo, representar o passado ou futuro.



**Jogo simbólico:** É a manifestação espontânea no qual se vive situações imaginárias próprias.

**Jogo Dramático:** É um jogo com regras, com início e fim.

**Dramática Recreativa:** É um jogo Teatral mais complexo que se adquire consciência da matéria curricular. Nesse sentido já se tem consciência de si e faz uso de uma linguagem dramática.

**Criação coletiva:** É o teatro para adolescentes com consciência plena da linguagem dramática. A autoria dos projetos dramáticos pertence ao grupo tanto na ideia como na realização.

## CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DRAMÁTICO

Existe uma relação entre a idade e o jogo em que o enquadramento da Expressão Dramática no contexto educativo formal deve ser adequado a cada faixa etária e entendido como um contributo valioso na organização e realização das intervenções pedagógicas.

Assim sendo encontra-se classificado da seguinte forma:

2 - 5 anos	6 - 8 anos	9 - 13 anos	14 - 17 anos
Jogo simbólico	Jogo dramático	Dramática Recreativa	Criação Coletiva



### 3 Metodologia - Atelier de Dramática



A metodologia recomendada em Dramática assenta-se em **Ateliers**.

**Atelier:** *é uma palavra francesa que significa oficina, sala de trabalho. Isso quer dizer que é um espaço onde todos (as), professores (as) e alunos (as), participam no processo de construção de ideias, das artes e decidem sobre o objeto.*

Estes **ateliers** devem-se organizar em quatro momentos distintos de modo que os (as) alunos (as) tenham plena consciência de cada um e quando se inicia e termina os jogos dramáticos, criando uma disciplina e rigor nos participantes. Também é fundamental que os (as) alunos (as) e professores (as) estejam à vontade ou seja com roupas adequadas, descalços ou com meias e a sala adequada a realização dos ateliers.

Os ateliers organizam-se em 4 momentos (duração total de 50min.)

1<sup>o</sup> momento:  
**1 AQUECIMENTO**  
(5 - 8 min.)

2<sup>o</sup> momento:  
**2 RELAXAMENTO**  
(5 min.)

3<sup>o</sup> momento  
**3 COMUNICAÇÃO / EXPRESSÃO**  
(30 - 35min.)

4<sup>o</sup> momento  
**4 REFLEXÃO**  
(5 - 10min.)

## ESTRUTURA DO ATELIER DE EXPRESSÃO DRAMÁTICA

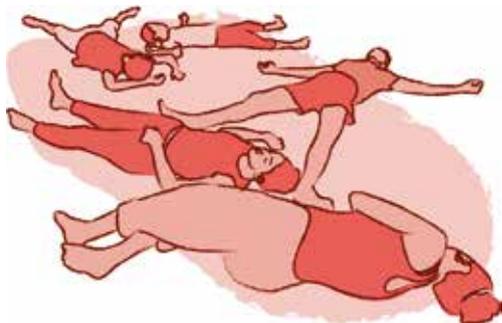
### 1º momento: LAQUECIMENTO (5 – 8 min.)

Momento de ativação geral do (a) aluno (a), tanto a nível fisiológico como emocional. Recomenda-se música como elemento desinibidor e atrativo, assim como exercícios de aquecimento vocal e de exploração do corpo e do espaço.



### 2º momento: RELAXAMENTO (5 min.)

Com o aquecimento elevam-se os níveis emocionais permitindo aumentar a sensibilidade. Com suporte musical suave, o (a) aluno (a) deve estar em posição descontraída (deitado(a), de olhos fechados, em silêncio).



### 3º momento COMUNICAÇÃO / EXPRESSÃO (30 – 35min.)

Momento de: criatividade; imaginação; improvisação; imitação. O (a) professor (a) deve proporcionar jogos de desinibição, de autoconfiança, de socialização, de autonomia e de espírito de grupo. Através da fábula (mímica, gestos, atitudes,

movimentos, sons, palavras para dar vida a uma história) e de personagens (um objeto, um animal, um elemento da natureza ou um ser humano), o (a) aluno (a) vivencia durante um curto espaço de tempo, exprimindo e comunicando as suas sensações, sentimentos e ideias.



### 4º momento REFLEXÃO (5 – 10min.)

Trocas verbais, em que cada participante partilha com o grupo a sua experiência no atelier. Sentados (as) em círculo, o (a) professor (a), que também faz parte ativa do grupo, convida os (as) alunos (as) a exprimirem as emoções vividas no atelier. Pode ser feito a nível verbal, como também a nível gráfico / plástico.



**Obs:** As sugestões de atividades que se encontram neste manual, são apenas alguns exemplos em que o (a) professor (a) se poderá basear para criar os seus próprios ateliers, visto que deverá saber quais os objetivos pretendidos, os critérios a serem avaliados e, principalmente, conhecer a turma que leciona. Deverá ser criativo(a) e adaptar os exercícios, de acordo com os seus (suas) alunos (as) e criar novos, caso assim achar pertinente.

## 4 Unidades Temáticas



### UNIDADE 1 EXPRESSÃO CORPORAL / GESTUAL

A **Expressão Corporal/Gestual** ou **Linguagem corporal/gestual** é um tipo de comunicação não-verbal.

Abrange essencialmente, postura, gestos, expressões faciais e corporais, o movimento dos olhos, a proximidade entre o recetor e emissor.



A **Expressão Corporal** *pode ser feita através do movimento e dos gestos de modo a apreender e explorar o mundo, estabelecer relações com os outros e com o meio, de forma a se descobrir.*

**O movimento:** é uma forma de comunicação natural, que expressa não somente as emoções, mas também os sentimentos, as ideias e as percepções do mundo.

**O gesto:** é uma representação através do mimo ou mímica, de uma história ou acontecimento, sem fazer uso da palavra, traduzindo desejos, gostos, sentimentos, e ideias por um código de sinais.

## METODOLOGIA DA EXPRESSÃO GESTUAL

**Mimo (mimar):** significa imitador ou reprodução fiel de uma ação ou de uma personagem.

**Pantomima:** vem do prefixo grego “pantos” que significa “tudo” mais mimos que significa “imitador” ou seja é uma peça, com um desenrolar de ações, representada sem palavra.

**Mímica:** é designado por uma linguagem convencional ou um código particular falar por gestos, seja, comunicação gestual.



## METODOLOGIA DA EXPRESSÃO CORPORAL

### O corpo como comunicação não-verbal

O corpo contém em si próprio e por si próprio um sentido e uma expressão intelectual e mental que não se pode ignorar.

É um meio privilegiado da relação de comunicação com o mundo exterior. A maioria da nossa comunicação apoia-se na expressão e comunicação corporal que reforça e completa muitas vezes o significado das palavras e frases.

As emoções expressam-se no campo mímico-corporal e neste caso, o corpo é emissor de sinais com significado sociocultural. A possibilidade de aprender um movimento é sinónima dum corpo que se projeta no mundo e ao mesmo tempo interage com esse mesmo mundo.

**Exemplos de expressões:** curiosidade; embaraço; indiferença; rejeição; observação; autossatisfação; gratidão; determinação; ambiguidade; observação; atenção; agressividade; excitação; preguiça; surpresa; timidez; meditação.

## ESTRATÉGIAS

A expressão corporal ou linguagem corporal tem um ritmo de introdução que deve ser respeitado, para que o grupo aceite e disfrute das actividades.

É preciso ter presente que, de acordo com a composição do grupo (turma), o processo e o ritmo desenrolarão de formas diferentes.

## COMO COMEÇAR?

Antes de mais com uma **motivação e objetivo das atividades** seguida de uma dinâmica de grupo. Que não apenas ouçam o que se vai fazer, mas que também vejam e sintam. Para que haja **interação**.

A **interação:** pode ser feita de forma

- Individual / Par
- Pequeno grupo / Grande grupo
- Simultaneamente, em que todos ao mesmo tempo e ninguém observa
- De forma alternada, uns trabalham enquanto o resto observa servindo-os de guia



## Proposta de Atividade

### 1. Conhecer pelo tato

#### CONHECER PELO TATO

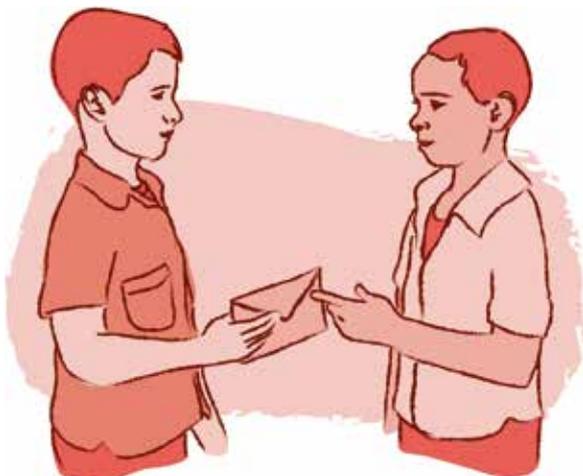
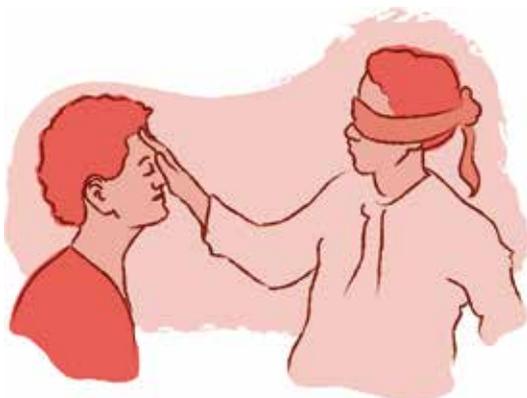
**Materiais:** Nenhum

**Finalidades:** Conhecer o outro.

**Atelier:** Grupo

**Exercício:** O (a) professor (a) coloca os (as) alunos (as) de pé e aos pares espalhados pela sala. E orienta-os da seguinte forma: os (as) alunos (as) deverão estar voltados frente a frente e um deverá estar relaxado e de olhos fechados enquanto o outro percorre o rosto do colega utilizando somente a ponta dos dedos.

O objetivo do jogo é que os (as) alunos (as) reconheçam os colegas utilizando o tacto e também é uma forma de desenvolver a sensibilidade táctil.



### 2. Jogos de Comunicação não-verbal

#### OS ANIMAIS

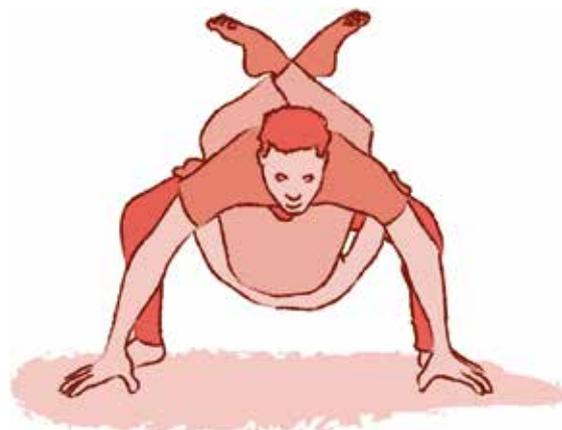
**Materiais:** Pequenos papéis com nome dos animais

**Finalidades:** Concentração, improvisação

Desenvolvimento social e pessoal

**Atelier:** Individual/Grupo

**Exercício:** O (a) professor (a) forma pequenos grupos e distribui pequenos papéis com o nome de animais pelos elementos (um para cada aluno (a)). Cada elemento do grupo abre o papel, vê o nome do animal que lhe coube e mima a sua postura física, hábitos e deslocação, e vai tentando descobrir o seu par, durante um espaço de tempo estipulado pelo (a) professor (a). Ao sinal dirige-se ao seu par (caso o encontre).



#### O CARTEIRO

**Materiais:** nenhum

**Finalidades:** Improvisação, expressão e comunicação

**Atelier:** Individual/grupo

**Exercício:** Os (as) alunos (as) dividem-se em pequenos grupos e criam uma situação de uma família em casa à espera do correio. O carteiro chega e vai passando pelas "casas" (os grupos) deixando cartas. Cada família, ao abrir a carta, deverá reagir conforme a notícia. A partir da expressão facial e corporal, os observadores deverão adivinhar a mensagem contida na carta imaginária.

## UNIDADE 2

# EXPRESSÃO VOCAL

A expressão vocal está interligada com a expressão corporal.

É fundamental ter essa consciência que um bom trabalho vocal deverá estar associado ao trabalho de expressão do corpo e que juntos dão o diferencial para a qualidade de trabalhos dramáticos.

A interpretação dramática e a improvisação só fazem sentido quando existe a expressão do corpo e da voz no espaço.



Nesse sentido o trabalho que se deve ter com a voz constitui um importante fator que contribui para uma boa performance.

## A VOZ

A voz é um som produzido produzido pelo ser humano que o identifica quanto à sua idade, sexo, raça, nível sociocultural, características de personalidade e de estado emocional.

A voz, associada aos gestos, às expressões corporais, à postura e a fala compõe um instrumento de comunicação humana.

## PRODUÇÃO DA VOZ

É produzida pela vibração das cordas vocais, som que é modificado nos ajustes que ocorrem à sua passagem pelas cavidades de ressonância (laringe, faringe, boca, nariz), onde é ampliado e modificado.

## MODIFICAÇÃO DA VOZ

A voz muda ao longo da vida, por inúmeros fatores:

- Formas inadequadas de a produzir e consequentemente a produção da fala
- Pronunciando mal as palavras
- Utilizando auxílios verbais que acabam por se transformar em barreiras à comunicação

## RECURSOS VOCAIS

Ao que se refere à enunciação de palavras, damos o nome de expressão verbal. Para tal, é necessário ter em conta a presença dos seguintes recursos vocais:

### DICÇÃO

Forma como se articula foneticamente a fala. A dicção torna a pronúncia clara e precisa na correcta entoação das palavras de uma Língua.

### TOM

Modo ou atitude para falar; Cada uma das diferenças verificadas nas vozes ou nos sons.

### TIMBRE

Característica sonora que permite fazer distinção de diversas intensidades da vozes.

### PRONÚNCIA

É a forma como é realizada a entoação de uma palavra.

### INTENSIDADE

Propriedade ou característica do som; força, amplitude dos sons.

### ENTOÇÃO

Variações do tom de voz, através da acentuação ou pausa, na expressão correcta de palavras ou frases durante a produção da fala.

### ARTICULAÇÃO

A articulação da voz é o processo através do qual se molda os sons vocais.

## PRESERVAR A VOZ

A forma como a voz é produzida requer certos cuidados para torná-la melhor. Cuidar dela significa conhecê-la e usá-la bem. Para tal, deve-se ter em consideração algumas recomendações:

- a) Respeitar o equilíbrio entre o ar que sai do corpo e a força muscular exercida pelas cordas vocais
- b) Tirar da voz o melhor rendimento com o mínimo de esforço
- c) Falar com vigor, entusiasmo e presença
- d) Articular corretamente as palavras
- e) Falar sem esforço mas para ser ouvido por toda a plateia
- f) Evitar falar muito baixo ou muito alto, muito depressa ou devagar
- g) Expressar com objetividade e clareza
- h) Variar o ritmo e a intensidade da voz

## METODOLOGIA VOCAL

A metodologia empregada para uma correta utilização da voz passa por certos procedimentos que são: o aquecimento vocal, exercícios de respiração, exercícios de articulação e dicção.

### AQUECIMENTO VOCAL

A voz é a grande ferramenta para a comunicação verbal, mas quando usada de forma errada, pode trazer prejuízos na qualidade do trabalho e problemas de saúde.

Para cuidar da voz e comunicar correta e adequadamente, há que realizar o **aquecimento vocal**. Este consiste no uso de algumas técnicas: Exercícios de Respiração, Relaxamento, Articulação e Dicção.

### RESPIRAÇÃO

A respiração é o principal mecanismo na produção da voz. As duas fases para o fenómeno da respiração são as seguintes:

- 1) Inspiração - Entrada do ar para os pulmões, através do nariz.
- 2) Expiração - Saída do ar dos pulmões, através da boca.



## Exercícios de respiração

A postura reta e correta são fundamentais na emissão da voz e para tal existem técnicas propícias:

- Ter o corpo de forma ereta, tendo em atenção a boa colocação da cabeça, pescoço e tronco.
- Inspirar suavemente pelo nariz, direcionando o ar para a região torácica inferior.
- Encher a região superior do tórax de ar (sem elevar os ombros) e fazer uma pequena pausa de 3 segundos.
- Expirar pela boca, relaxando o tórax.

## Exercício de Relaxamento para a voz

**Cabeça** - Com os olhos fechados, comece por massajar a cabeça com as pontas dos dedos (elevar a cabeça), ao mesmo tempo elimine todo e qualquer pensamento. Massageie todo o rosto.

**Pescoço** - Deitar a cabeça sobre um ombro. Depois, lentamente, deite-a sobre o outro ombro. Fazer o desenho de meia-lua com a cabeça.

**Ombros** - Gire um ombro de frente para trás. Faça este movimento 3 vezes. Faça o mesmo movimento com o outro ombro. Em seguida faça-o com os dois ombros ao mesmo tempo.

## ARTICULAÇÃO

- Faça movimentos mastigatórios (imaginando ter aproximadamente 5 pastilhas elásticas).
- Provoque um bocejo, produzindo juntamente um som bem relaxado.
- Inspire pelo nariz, solte o ar vibrando os lábios, e em seguida produza “uai”.
- Estale a língua.
- Faça beicinho alternado com um sorriso de boca fechada.

## Exercícios de articulação

### Trava-línguas

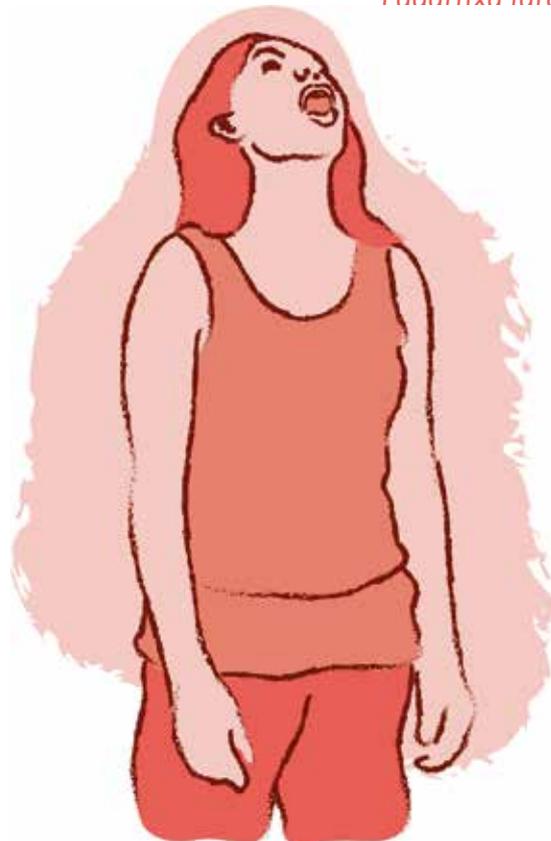
Os trava-línguas são ótimos recursos para trabalhar a dicção. Deve produzi-los de forma tranquila e articulada:

*" Xuxa, a Sacha fez xixi  
no chão da sala."*

*" Três pratos de trigo  
para três tigres tristes."*

*" A aranha arranha a rã,  
a rã arranha a aranha.  
Nem a aranha arranha a rã,  
nem a rã arranha a aranha."*

*" Larga a tia, lagartixa!  
! aartixa larga a tia!  
! sua tia  
! gartixa  
! gartixa"*



## Exercícios de Dicção

Para trabalhar a dicção é necessário a variação nas inflexões de frases de acordo com o sentimento sugerido. Por exemplo:

<i>Orgulho</i>	<b>Quem manda aqui sou eu!</b>
<i>Cólera</i>	<b>Sai da minha frente!</b>
<i>Reflexão</i>	<b>Vamos ter calma...</b>
<i>Excitação</i>	<b>Vamos depressa!</b>
<i>Calma</i>	<b>Tem tempo, já vou...</b>
<i>Alvoroço</i>	<b>Incêndio! Fugam rápido!</b>
<i>Tranquilidade</i>	<b>Isso é um boato...</b>
<i>Alívio</i>	<b>Graças a Deus!</b>
<i>Amor</i>	<b>Quero-te muito, amor!</b>
<i>Alegria</i>	<b>Como estou contente!</b>
<i>Comando</i>	<b>Silêncio!</b>
<i>Pedido</i>	<b>Por favor, silêncio.</b>
<i>Admiração</i>	<b>Que maravilha!</b>
<i>Inconsciência</i>	<b>O que está feito, está feito.</b>
<i>Ameaça</i>	<b>Se não estudar, será reprovado!</b>
<i>Derrota</i>	<b>Perdemos.</b>

## UNIDADE 3 IMPROVISAÇÃO

### O JOGO DO IMPROVISO

Os jogos dramáticos são improvisações sobre temas dados ou encontrados, onde se exercitem a imaginação e a criação artística.

O jogo dramático ou improvisação é um jogo sem preparação, que deve permanecer presente e de forma dinâmica no início até o fim do jogo.

Não há qualquer preparação anterior, qualquer texto escrito, guião ou combinação sobre a forma como decorrerá e terminará a ação. Tudo depende do que for surgindo no momento, como resultado da expressão de cada um. É essencialmente um trabalho de criação contínua.



#### Regras gerais para uma boa dicção/pronúncia

- As palavras devem ser pronunciadas em suas sílabas
- Observar os sons que têm mais dificuldade em pronunciar, para exercitá-los com mais frequência
- Exercitar periodicamente a pronúncia, a partir de alguns exercícios

## Proposta de Atividade

### Jogos Dramáticos de Improvisação

#### 1 A fotografia

**Materiais:** fotografias/imagens

**Finalidades:** observação, imaginação, criatividade, espírito crítico, expressão e comunicação verbal e não-verbal

**Exercício:** O (a) professor (a) divide os (as) alunos (as) em pequenos grupos e entrega a cada um, uma fotografia ou imagem de uma pessoa. A partir da imagem os (as) alunos (as) procuram observar os gestos, expressões faciais, o local onde se encontra, e tentam mentalmente criar a personagem (quem é, a idade, o que faz, os hábitos e gostos...). De seguida vão apresentar a sua personagem aos colegas dos outros grupos.

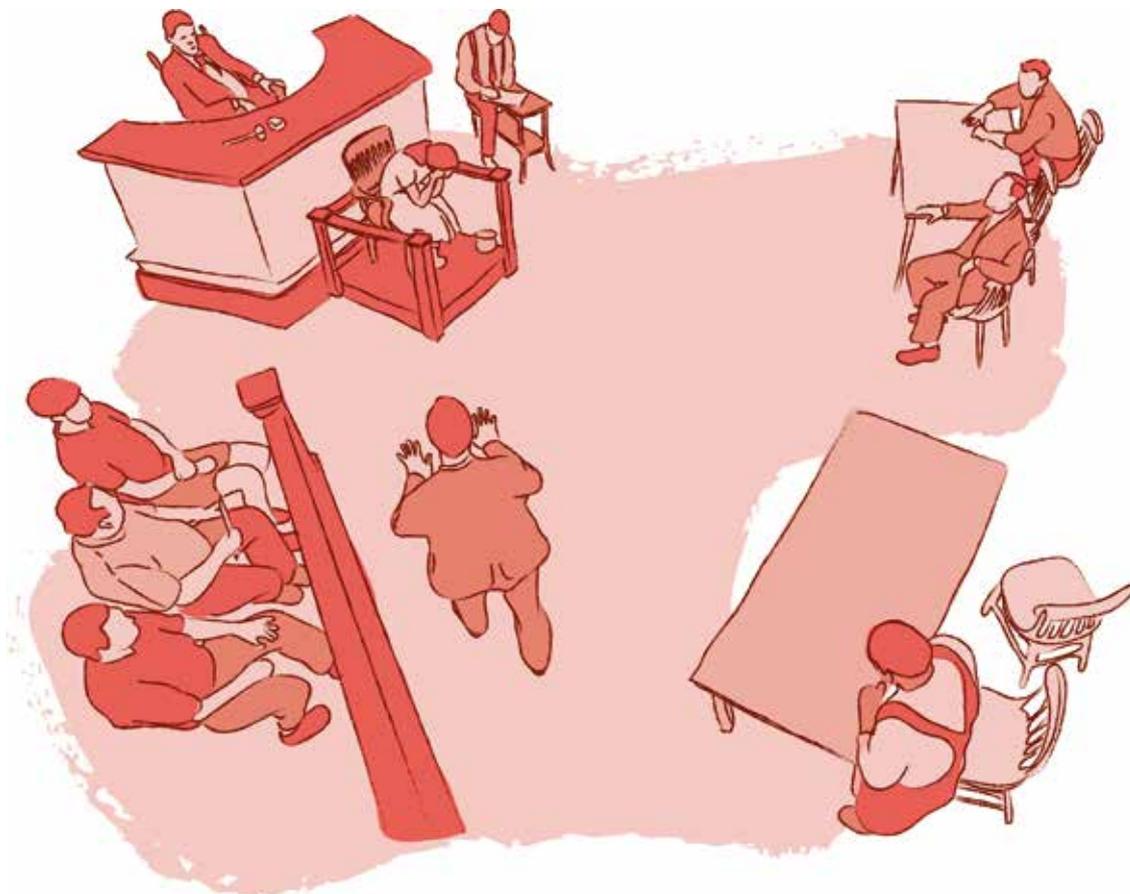
#### 2º Tribunal

**Materiais:** cadeiras e mesas dispostas como se fosse um tribunal

**Finalidades:** improvisação, imaginação, trabalho coletivo

**Exercício:** O (a) professor (a) orienta os (as) alunos (as) no sentido de se organizarem, escolhendo, os advogados, o (s) réu (s), o queixoso, as testemunhas, o juiz, o escrivão, os polícias, os observadores. Manda o queixoso e os advogados de defesa se reunirem e decidirem qual o tema da queixa. Inicia-se a sessão no tribunal.

O objetivo principal do jogo é levar os (as) alunos (as) a desenvolverem a sua capacidade de argumentar, de improvisar e criar a partir de um tema desconhecido até o momento.



### 3 A história aos quadradinhos

**Materiais:** nenhum ou uma história conhecida por todos

**Finalidades:** improvisação, imaginação, desenvolvimento de trabalho de grupo

**Exercício:** Divide-se a turma em pequenos grupos, e cada um desenvolve um improviso com base no tema selecionado ou na história conhecida por todos. Contudo, a representação é feita através de uma série de “quadros” como se fosse uma história aos quadradinhos. Cada cena da história deverá ser retratada por um grupo.

### 4 Bonecos de corda

**Materiais:** nenhum

**Finalidades:** improvisação, imaginação, concentração e movimento

**Exercício:** Cada aluno (a) transforma-se num boneco de corda que interpreta qualquer situação (soldado, carpinteiro, agricultor, bombeiro, modelo, etc.).



Ao sinal do (a) professor (a), previamente combinado, os “bonecos” são dados à corda e começam a movimentar-se durante um tempo estipulado. Quando for dado o sinal de parar todos deverão permanecer “congelados”.

### 5 Comparar os opostos

**Materiais:** nenhum

**Finalidades:** improvisação, movimento

**Exercício:** O (a) professor (a) divide os (as) alunos (as) aos pares espalhados pela sala e explica-lhes que o objetivo do jogo é, recorrer à mímica e a curtos improvisos. O (a) professor (a) entrega a cada par, duas palavras cujos sentidos são opostos (ex.: trabalhador/ preguiçoso; rico/pobre; feio/ bonito; grande/pequeno...etc.). Cada aluno (a) de acordo com a sua palavra deverá criar uma expressão de improviso, de modo que se compare às expressões opostas.



### 6 A lista dos improvisos

**Materiais:** nenhum

**Finalidades:** improvisação, concentração, movimento e sensibilidade

**Exercício:** O (a) professor (a) pede os (as) alunos (as) que andem livremente pela sala e ao seu comando vai dando algumas instruções em que os (as) alunos (as) deverão improvisar no momento.

**Exemplo:** andando pela sala, de repente o chão liso transforma-se num chão de pedras. Os (as) alunos (as) deverão reagir com expressões e gestos perante a situação; segue o jogo e o (a) professor (a) de repente coloca os (as) alunos (as) em outras situações diversas em que estes deverão reagir sem quebrar o jogo.

## UNIDADE 4 DRAMATIZAÇÃO

No 2º ciclo, os (as) alunos (as) já dominam bem o uso coordenado das palavras e do gesto, já com uma certa experiência na improvisação, e começam a desejar dramatizar histórias conhecidas e de criação.

Com a exploração da expressão gestual já representadas através de várias histórias, agora com domínio da palavra, o improviso torna-se mais atrativo e criativo.

As suas capacidades e hábitos de trabalhar em grupo levam, também, a realizações cada vez mais elaboradas e perfeitas, a desinibição, o à-vontade que adquiriu nas práticas anteriores, mostram cada vez mais as suas habilidades e potencialidades na representação. É altura em que gostam de ter outros espetadores.

As interpretações são cada vez mais elaboradas, a preparação da representação é cada vez mais cuidada e cheia de pormenores e com ambiente mais envolvente (figurinos, cenários, adereços, som, maquilhagem) e cada vez com maior importância no enquadramento da ação.

## PREPARAÇÃO DA DRAMATIZAÇÃO

O trabalho de dramatização, sendo por vezes feito de forma incompleta, sem rigor técnico, pode levar os (as) alunos (as) a ações descoordenadas e interpretações divergentes e a desistências.

Para que a dramatização decorra sem qualquer problema, o (a) professor (a) e os (as) alunos (as) deverão participar de forma ativa na compreensão e interpretação da história definindo bem a ação em conjunto e a atuação de cada um.

Recomenda-se que no início da preparação da dramatização, o (a) professor (a) tenha um papel ativo mas, ao longo do processo de criação vai-se afastando deixando assim que os (as) alunos (as) tomem sozinhos algumas decisões.

## METODOLOGIAS APLICADAS PARA DRAMATIZAÇÕES

### JOGOS DA IMITAÇÃO

Tem por objetivos recriar, através do jogo da imitação, movimento das pessoas, animais, ações. Imitando os gestos dos outros, recriando situações produzidas no meio e desenvolvendo a memória gestual.

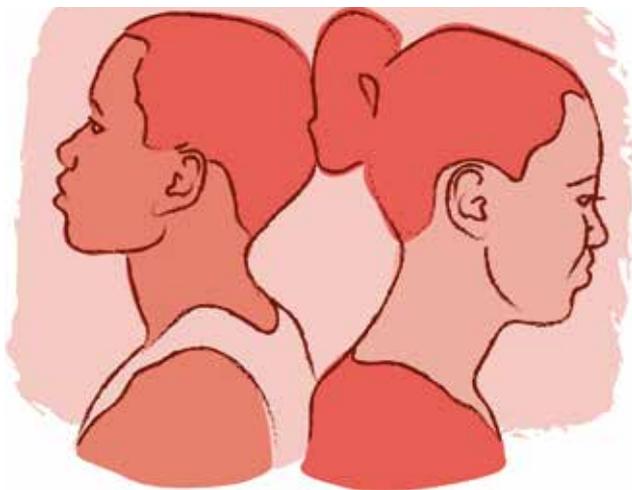
### MÍMICA

A mímica é a arte de expressar ideias, usando somente o corpo e os movimentos faciais, sem uso da palavra. Visa explorar a dimensão não-verbal da expressão dramática, permitindo o recriar de atitudes, comportamentos, posturas das personagens.



## SOMBRAS

É um meio de Expressão Dramática onde se revelam inegáveis vantagens porque adequa-se a improvisações e jogos dramáticos, simplifica a expressão corporal, e há uma distância entre a criança e o “público”.



## MÁSCARAS

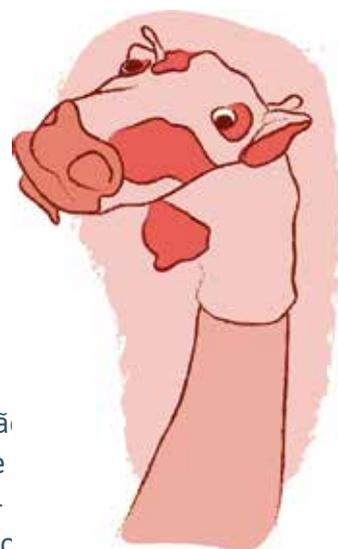
A máscara permite a criança sentir-se escondida e revelar-se ao outro muito mais. Marca uma separação entre as convenções habituais, entre o mundo exterior e quem a coloca. Ela cobre o rosto da criança retirando-lhe as expressões faciais e exigindo-lhe maior expressão corporal e também maior concentração.

Em Expressão Dramática o uso da máscara tem como principais objetivos:

- Desinibir .
- Expressar por movimentos .
- Adaptar os movimentos e a voz a diferentes máscaras.
- Relacionar a expressão da máscara com os gestos e a voz.
- Relacionar a máscara com diversos rituais festivos.
- Inventar histórias a partir das máscaras.
- Criar elementos de expressão-comunicação

## FANTOCHES

O fantoche propicia momentos de aprendizagens fundamentais. Coordenação óculo-manual, capacidade de observação, concentração, imaginação, expressão oral, autodomínio.



*“Não és tu que fazes, é o fantoche.”*

E tem por objetivos:

- Utilizar o fantoche em situações dramáticas.
- Desenvolver a manipulação de fantoches e marionetas.
- Desenvolver a coordenação óculo-manual.
- Criar elementos de comunicação e expressão.
- Desinibir relativamente a expressão oral.
- Distinguir os vários tipos de fantoches.
- Adaptar o movimento e a voz a diferentes fantoches.
- Inventar histórias a partir dos fantoches..



## Proposta de Atividade

### 1 A fotografia

**Materiais:** fotografias / imagens

**Finalidades:** observação, imaginação, criatividade, espírito crítico, expressão e comunicação verbal e não-verbal

**Exercício:** O (a) professor(a) divide a turma em grupos e entrega a cada aluno (a) uma fotografia ou imagem em que figuram personagens. A partir da imagem cada grupo terá que imaginar o tipo de personagem, onde se encontra, o que faz, como anda, os seus hábitos. Depois cada grupo deverá criar e apresentar uma situação dramática com base no improviso.

### 2 Jogo dramático elaborado

**Materiais:** papel e lápis

**Finalidades:** imaginação, cooperação, expressão e comunicação

**Exercício:** O ponto de partida para a realização do jogo dramático elaborado pode ser um acontecimento que todos tenham conhecimento, ou presenciado, uma visita de estudo, uma história, filme, uma imagem, etc.

Sob a orientação do (a) professor (a) os (as) alunos (as) terão de elaborar um guião com registo seqüencial das várias ações, com descrição das personagens, o tempo e o espaço da história. Há que definir cenários, os figurinos, os adereços e sonoplastia. Após a elaboração do guião deverão passar para a preparação e apresentação da dramatização.

### 3 A minha personagem é...

**Materiais:** textos narrativos, papel e lápis

**Finalidades:** imaginação, criatividade, expressão e comunicação.

**Exercício:** O (a) professor (a) entrega a cada aluno (a) um texto narrativo. Após a leitura do texto cada aluno (a) deverá apontar num papel as características físicas e psicológicas da personagem contida no texto. Após essa análise cada aluno (a), a seu tempo, deverá apresentar a sua personagem utilizando o verbo na primeira pessoa. De seguida os restantes colegas deverão fazer uma breve entrevista à "personagem" e esta terá de responder sem fugir do tema da sua história e da sua personagem.

O objetivo do jogo é levar os (as) alunos (as) a criar e manter personagens.



## 5 Avaliação – Orientações Gerais



Na preparação dos ateliers, o (a) professor (a) deverá ter em conta os objetivos pretendidos e elaborá-los de acordo com os mesmos. Nesse sentido, a avaliação deverá ir de encontro aos objetivos, passando pela observação das sessões e reflexão sobre as mesmas. De acordo com o progresso e interesse dos (as) alunos (as), o (a) professor (a) deverá alterar a sua metodologia, consoante a avaliação que vai fazendo.

Cada professor (a) organiza os seus métodos de avaliação, dependendo de cada turma e das características individuais dos (as) alunos (as). Porém, esta atividade requer uma avaliação de caráter essencialmente contínuo, tendo como base os seguintes critérios:

**Assiduidade e pontualidade**

**Comportamento / atitudes**

**Autonomia**

**Sociabilidade**

**Espírito crítico**

**Capacidade de observação**

**Participação ativa**

## PROJETO FINAL

No final do ano/ciclo recomenda-se a criação de um projecto de expressão dramática para avaliação. Este projecto deverá englobar todas as formas de linguagens estudadas e experimentadas pelos (as) alunos (as) ao longo dos ateliers de dramática. O projecto poderá passar pela recriação e dramatização de contos tradicionais ou clássicos infantis ou recorrer ao contador de história fazendo uso de fantoches, máscaras entre outros.

## ORIENTAÇÕES GERAIS DE AVALIAÇÃO DA EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO DRAMÁTICA

A avaliação na Expressão Dramática deve constituir uma situação de aprendizagem, tanto para o (a) aluno (a) verificar o que aprendeu, como para o (a) professor (a) avaliar o que ensinou e o que os (as) seus (suas) alunos (as) aprenderam. Essa avaliação pode remeter o (a) professor (a) para uma reflexão sobre o seu modo de ensinar, apresentar os conteúdos, planificar as tarefas de modo a obter a aprendizagem adequada, levando-o (a) a avaliar-se como criador de estratégias de ensino e de orientações didáticas.

É fundamental que os (as) alunos (as) participem da avaliação de processo de cada colega, manifestando seus pontos de vista (momento de reflexão nos ateliers), o que contribuirá para ampliar a percepção do processo de cada um em suas relações artísticas e estéticas. Deve-se incutir nos (as) alunos (as) o hábito de aprender a ser avaliado como um ato social em que o seu espaço escolar reflita o funcionamento de uma comunidade de indivíduos pensantes e responsáveis.

O (a) professor (a) deve promover também situações de autoavaliação para desenvolver a reflexão do (a) aluno (a) sobre seu papel de estudante. A autoavaliação deve ser orientada, pois uma estrutura totalmente aberta não garantirá que o (a) aluno (a) reconheça os pontos relevantes do seu percurso

de aprendizagem. Num ambiente sereno e flexível, o (a) aluno (a) poderá expressar suas ideias e posteriormente comparar, reconhecer semelhanças e diferenças entre suas observações e as dos seus colegas.

O (a) aluno (a) deve ter o (a) professor (a) como um (a) aliado (a) no seu processo de criação, um (a) professor (a) que quer que ele (a) cresça e se desenvolva, que lhe dá *feedback* quando aprende e o (a) anima a enfrentar novos desafios. Tudo isto constitui um fator fundamental para aprendizagem em Dramática, na qual a marca pessoal é fonte de criação e desenvolvimento, tornando a avaliação um incentivo à sua aprendizagem, um acréscimo no desenvolvimento das suas competências e confiança pessoal, não só resultantes da satisfação pelos êxitos obtidos ao longo das fases de trabalho, como também, corrigir e superar atuações negativas e aprender com os erros cometidos.

A avaliação em Dramática não pode basear-se apenas no gosto pessoal do (da) professor (a), mas deve estar fundamentada em critérios definidos e os conceitos emitidos, não devem ser meramente quantitativos/qualitativos.

No fim de cada momento de cada sessão deve ser feita uma avaliação baseada em critérios previamente definidos e ordenados conforme o grau de complexidade.

## 6 Exemplos de Ateliers 2º ciclo

### 6.1 ATELIERS DE DRAMÁTICA 5º ano

#### 1 Atelier LINGUAGEM CORPORAL E GESTUAL

**Conteúdo:** Linguagem Corporal e Gestual

**Objetivos:**

- Recriar movimentos do corpo associado a Voz e ao Movimento.
- Explorar os movimentos segmentares do corpo.
- Comunicar com os outros permitindo uma relação lúdica consigo e com os outros.

##### 1º Momento – AQUECIMENTO

(5 – 8 min.) \*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (a) professor (a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os (as) alunos (as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular (mexer os pés, andar em roda na ponta dos pés, rodar o quadril, levantar os braços, alongamento da cabeça).

##### 2º Momento: RELAXAMENTO

(5 min.) \*colocar uma música suave  
Organizar os (as) alunos (as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados.

##### 3º Momento: COMUNICAÇÃO / EXPRESSÃO

(30 – 35min.)  
Jogos de exploração do corpo da voz e movimento (Boneco desconjuntado, Jogo do arame, Locomoção, Máquina humana...).

##### 4º Momento: REFLEXÃO

(5 – 10min.)  
Com os (as) alunos (as) todos (as) sentados (as) no chão, formando uma roda, o (a) professor (a) lança algumas perguntas ao grupo, relativas à sessão.

## 2<sup>o</sup> Atelier LINGUAGEM VOCAL

**Conteúdo:** Linguagem Corporal e Gestual /Linguagem Vocal

**Objetivos:**

- Explorar sons orgânicos ligados a ações cotidianas.
- Recriar sons a partir de situações do quotidiano.
- Aliar a emissão sonora a gestos/movimentos.

### 1º Momento – AQUECIMENTO

(5 – 8 min.) \*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (a) professor (a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os (as) alunos (as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular e de aquecimento vocal.

### 2º Momento: RELAXAMENTO

(5 min.) \*colocar uma música suave

Organizar os (as) alunos (as) para que fiquem deitados (as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados.

### 3º Momento: COMUNICAÇÃO / EXPRESSÃO

30 – 35min.)

Exercícios de dicção a partir de lengalengas e trava-línguas; Jogos de comunicação verbal utilizando o ritmo da palavra; Exercícios de articulação de palavras e projeção da voz.

### 4º Momento: REFLEXÃO

(5 – 10min.)

Com os (as) alunos (as) todos (as) sentados (as) no chão, formando uma roda, o (a) professor (a) lança algumas perguntas ao grupo, relativas à sessão.

## 3<sup>o</sup> Atelier IMPROVISACÃO

**Conteúdo:** Linguagem Corporal / Gestual /Linguagem Vocal

**Objetivos:** Improvisar um diálogo ou uma pequena história: a dois, em pequeno grupo, a partir de uma frase, uma história, um som, de um tema, de uma canção, de observação de situações do quotidiano. Criar formas dramáticas exprimindo sentimentos (textos dramáticos, cómicos...)

### 1º Momento – AQUECIMENTO

(5 – 8 min.) \*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos(as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (a) professor (a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os (as) alunos (as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular e aquecimento vocal.

### 2º Momento: RELAXAMENTO

(5 min.) \*colocar uma música suave

Organizar os (as) alunos (as) para que fiquem deitados (as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados. Por se tratar de uma sessão que eles deverão explorar a improvisação o (a) professor (a), enquanto os (as) alunos (as) estão na posição de relaxação deverá contar uma breve história em que estes vão imaginando as personagens, o espaço e tempo da acção e explorar as emoções.

### 3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO

(30 – 35min.)

Criação de pequenas improvisações a partir de um conto, de uma canção, de uma frase, de uma história ou de cenas do quotidiano.

### 4º Momento: REFLEXÃO

(5 – 10min.)

Com os (as) alunos (as) todos (as) sentados (as) no chão, formando uma roda, o (a) cada aluno (a) deverá reproduzir por escrito a história improvisada.



## 6.2 ATELIERS DE DRAMÁTICA\*

### 6º ano

#### 1<sup>o</sup> Atelier

### LINGUAGEM CORPORAL E GESTUAL

**Conteúdo:** Linguagem Corporal e Gestual

**Objetivos:**

- Explorar os movimentos corporais de forma mais intensa.
- Conhecer as potencialidades do corpo na comunicação e expressão

#### 1º Momento – AQUECIMENTO

(5 – 8 min.) \*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (a) professor (a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os (as) alunos (as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular (mexer os pés, andar em roda na ponta dos pés, rodar o quadril, levantar os braços, alongamento da cabeça).

#### 2º Momento: RELAXAMENTO

(5 min.) \*colocar uma música suave  
Organizar os (as) alunos (as) para que fiquem deitados (as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados.

#### 3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO

(30 – 35min.)  
Movimentos livres e ordenados com o corpo.  
Exercícios de exploração dos espaços cênicos e temporais.

#### 4º Momento: REFLEXÃO

(5 – 10min.)  
Com os (as) alunos (as) todos (as) sentados (as) no chão, formando uma roda, o (a) professor (a) lança algumas perguntas ao grupo, relativas à sessão.

## 2<sup>o</sup> Atelier LINGUAGEM VOCAL

**Conteúdo:** A voz.

**Objetivos:**

- Projetar a voz em momentos de comunicação.
- Articular as palavras de forma correta em momentos de diálogo ou de leituras.
- Utilizar corretamente a dicção.
- Explorar a expressividade dos sons e das palavras.
- Experimentar diferentes formas de leitura (textos, contos, poemas...).

### 1º Momento – AQUECIMENTO

(5 – 8 min.) \*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (a) professor (a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os (as) alunos (as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular e de aquecimento da voz.

### 2º Momento: RELAXAMENTO

(5 min.) \*colocar uma música suave

Organizar os (as) alunos (as) para que fiquem deitados (as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados. O (a) professor (a) faz uma leitura muito suave de um texto (conto, poesia, letra de uma canção...).

### 3º Momento: COMUNICAÇÃO / EXPRESSÃO

(30 – 35min.)

Jogos de projeção da voz. Jogos de articulação e dicção. Exploração da intensidade vocal

### 4º Momento: REFLEXÃO

(5 – 10min.)

Com os (as) alunos (as) todos (as) sentados (as) no chão, formando uma roda, o (a) professor (a) lança algumas perguntas ao grupo, relativas à sessão. E alertar os alunos (as) dos cuidados que se deve ter com a voz.

## 3<sup>o</sup> Atelier DRAMATIZAÇÃO

**Conteúdo:** Texto Dramático.

**Objetivos:** Criar um projeto para dramatização.

### 1º Momento – AQUECIMENTO

(5 – 8 min.) \*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (a) professor (a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os (as) alunos (as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular e de aquecimento da voz.

### 2º Momento: RELAXAMENTO

(5 min.) \*colocar uma música suave

Organizar os (as) alunos (as) para que fiquem deitados (as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados. O (a) professor (a) pede a cada aluno (a) que imagine uma personagem, uma situação.

### 3º Momento: COMUNICAÇÃO / EXPRESSÃO

(30 – 35min.)

Jogos de faz-de-conta. Jogos de expressão e comunicação. Técnicas de dinâmica de grupo. Exercícios com temas de improvisação. Exercício de recriação de histórias.

### 4º Momento: REFLEXÃO

(5 – 10min.)

Com os (as) alunos (as) todos (as) sentados (as) no chão, formando uma roda, o (a) professor (a) fala com eles acerca do texto e da escrita dramática.

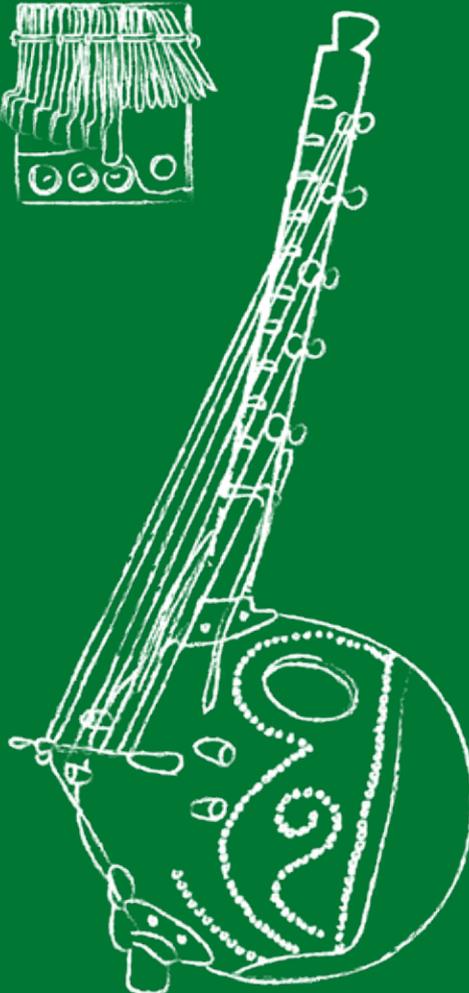
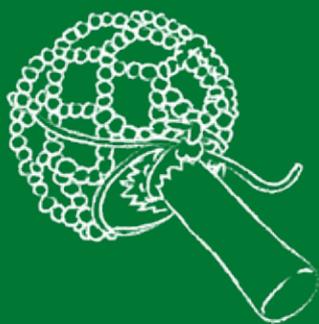


# MUSICAL

## 5º e 6º anos

**Autoras**

Margarida Brito Martins  
Maria Paula Brito



## Introdução



Esta parte do manual está dedicado à linguagem musical. Está organizado em quatro Unidades temáticas no 5º ano, sendo que estas unidades se sucedem de forma integrada, por níveis de dificuldade com novos desafios, no 6º ano.

Essa integração tem um determinado número de conteúdos cujos títulos continuarão a despertar nos (as) alunos (as) a curiosidade e o interesse em adquirir todos os conhecimentos importantes para poderem exprimir através da música, mas também aprender a escutá-la.

Ele representa tudo aquilo que os (as) alunos vêm aprendendo desde o 1º Ano de escolaridade e que terá continuidade nos anos seguintes.

Através das atividades propostas eles (elas) aprendem música fazendo música, isto é, vão poder ouvir, explorar, experimentar, criar e registar música.

Desejamos que, mais do que aprender as definições sobre a música, os alunos (as) possam com-

prender e envolver-se neste universo sonoro maravilhoso que abarca não só o som mas as cores, as formas os números e muito mais.

Todas as atividades que aqui propomos foram preparadas com o objetivo de proporcionar mais vivências musicais por parte dos (as) alunos (as) para que possam continuar a aprender conceitos de forma divertida. Queremos também que, através da música possam aprender a refletir de forma crítica sobre os problemas ambientais que afetam o nosso planeta e ainda abordar temas ligadas a valores universais como a solidariedade, a tolerância, o respeito, entre outros.

Esperamos que essa experiência seja envolvente e estimulante proporcionando uma base para o desenvolvimento de atitudes e conhecimentos musicais.

Auguramos votos de um bom trabalho!

As Autoras

# MUSICAL

5º ano

**Autoras**

Margarida Brito Martins

Maria Paula Brito



# Unidade 1



TIMBRE 1  
- FONTES SONORAS CONVENCIONAIS E  
NÃO CONVENCIONAIS

DINÂMICA 1  
- INTENSIDADE

RITMO 1  
- PULSAÇÃO

MELODIA 1  
- ALTURA - SONS AGUDOS E SONS GRAVES  
- NOTAS MUSICAIS

## TIMBRE 1

### FONTES SONORAS

Qualquer corpo que produz som através da vibração, seja ele de origem natural ou artificial é designado de **Fonte sonora**.

Os sons produzidos por diferentes fontes ou corpos sonoros (pela nossa voz, pelos instrumentos, pelo nosso corpo, etc.) são identificados através de uma propriedade denominada **timbre**.

O timbre das fontes sonoras pode ter diversas proveniências:

**Vo:**



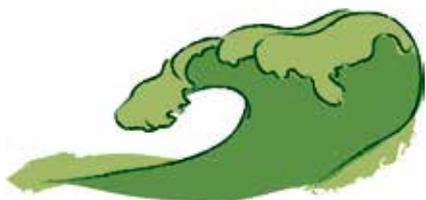
**Cor**



**Material de desperdícios**



**Elementos da Natureza**



**Meios de transporte**



**Animais**



**Instrumentos musicais - Acústicos, Elétricos e Eletrônicos**



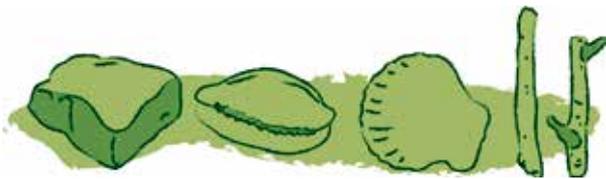
As **Fontes Sonoras** podem ser agrupadas da seguinte maneira: Naturais e Humanizadas ou Artificiais. Dentro das fontes sonoras Artificiais encontramos as Convencionais e Não Convencionais.

As fontes sonoras **Humanizadas** ou **Artificiais** são todas aquelas que são produzidas pelo homem, sejam elas através de materiais ou objetos fabricados ou através de instrumentos musicais.

As fontes sonoras **Não convencionais** são todas as fontes provenientes do ambiente quer humano, quer natural, isto é, o som não é produzido por um instrumento musical. Por sua vez as fontes sonoras **Convencionais** são todas aquelas produzidas por instrumentos musicais, embora em certos casos os sons produzidos pelo corpo humano (palmas, bater dos pés etc.) são considerados fontes sonoras convencionais, dado que são utilizadas em algumas culturas.

## FONTES SONORAS NATURAIS

Objetos da natureza

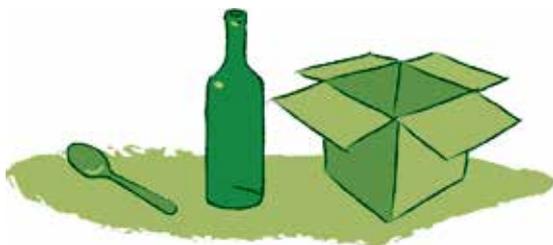


Elementos da Natureza



## FONTES SONORAS HUMANIZADAS

Objetos



## FONTES SONORAS NÃO CONVENCIONAIS

As fontes sonoras não convencionais são todas aquelas que, geralmente, não são usadas na música, como por exemplo, todas as fontes que já foram apresentadas antes, como é o caso de conchas, búzios, pedras, frascos de vidro, caixas diversas, sacos de plástico, pregos, latas, tubos de papelão, chaves, latas de refrigerantes, tábuas etc.



## FONTES SONORAS CONVENCIONAIS

Todos os instrumentos musicais que são utilizados na música são considerados fontes sonoras convencionais.



### Proposta de Atividade

" **Ritmo e melodia**  
**Palavra e poesia**  
**Sente o pulsar**  
**E entra no mundo da magia**"



" **Vamos proteger**  
**O nosso ambiente**  
**Dele vai depender a**  
**Vida de toda a gente**"

Os (as) alunos (as) vão ler estes dois pequenos textos no estilo Rap. Depois de os fixarem bem, acompanham-nos com batimentos em diversas partes do corpo. Podem variar o acompanhamento acrescentando depois alguns objetos sonoros. Utilizam instrumentos de percussão batendo nas partes coloridas do primeiro texto.

## DINÂMICA 1

### INTENSIDADE

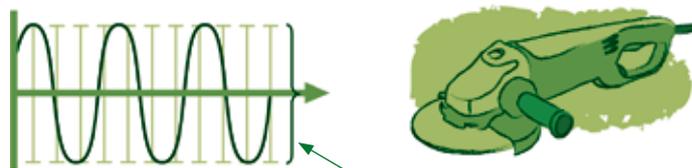
Na natureza ou no meio que nos rodeia, existe uma variedade de sons, mas esses sons não têm todos a mesma intensidade. Uns são mais fortes ou menos fracos e outros cuja intensidade varia.

A Intensidade na música está relacionada com o volume forte ou fraco em que ela está a ser executada. A Intensidade é medida em Bel (**b**), mas no sistema internacional a medida mais utilizada é o Decibel (**dB**).

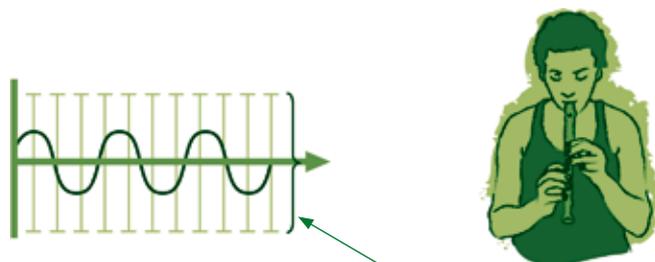
Como já foi dito anteriormente, a intensidade é uma das características do som que nos permite distinguir se ele é forte ou fraco. Esta característica depende da **amplitude das vibrações**. Ao executarmos um som muito intenso, muito forte, a amplitude da vibração é maior. Um som pouco intenso ou fraco tem menor amplitude de vibração.

#### Atenção!

**Devemos ter muito cuidado com os sons muito intensos, porque podem provocar danos nos ouvidos. Os auscultadores ou headphones não devem estar com o volume muito intenso.**



Som **forte** (\*Maior Intensidade) - Amplitude **Maior**



Som **fraco** (\*Menor Intensidade) - Amplitude **Menor**

Algumas fontes sonoras em db, aproximadamente:

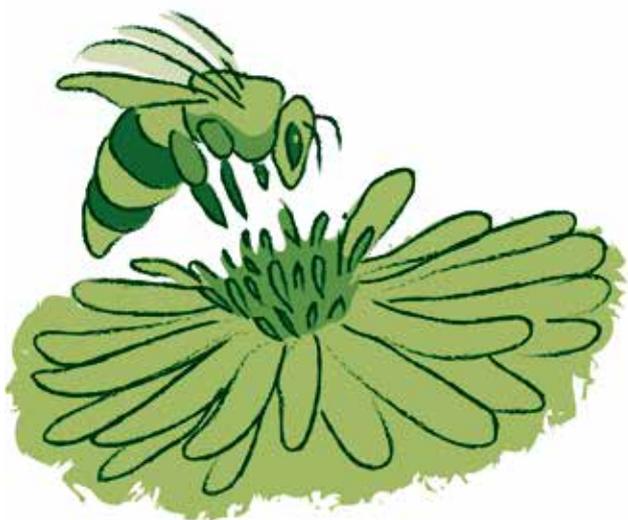
<b>Relógio</b>	20 dB
<b>Rádio</b>	40 dB
<b>Automóvel</b>	80 dB
<b>Perfurador pneumático</b>	120 dB
<b>Avião</b>	140 dB

### FORTÍSSIMO E PIANÍSSIMO (**ff**, **pp**)

O jogo de diferentes intensidades na música é chamado de **dinâmica**. É a dinâmica que realça a expressividade e também a beleza de uma música. A dinâmica pode ser gradual ou pode ser brusca e é representada por símbolos.

A música utiliza expressões italianas para representar diferentes tipos de dinâmica. Um som muito forte é chamado de fortíssimo e o símbolo é **ff**. Um som muito fraco tem como símbolo **pp** que significa pianíssimo.

No nosso dia a dia podemos verificar sons de diferentes intensidades. Uma moto a correr tem um som fortíssimo em relação a uma bicicleta a correr. O som produzido pelo bater de palmas com as duas mãos abertas é mais forte do que o som de dois dedos na palma da mão. O cantar de um grilo é mais forte do que o zumbir de uma abelha.



As duas imagens em cima sugerem um som pianíssimo e um som fortíssimo.

## Proposta de Atividade

Pedir aos alunos e alunas para arranjam duas latas de leite médias ou pequenas e colocar dentro de uma delas areia e na outra, cascalho. Ao sacudir cada uma delas, vão ter a oportunidade de sentir a diferença de intensidade entre as duas. Vão verificar que a que contém areia produz um som pianíssimo e a outra, um som fortíssimo.

Os (as) alunos (as) vão observar a gravura e dizer qual é que representa maior número de Decibel (Db): o grito ou o sussurro.



## Atividade de pesquisa

Os (as) alunos (as) vão procurar na Internet algumas fontes em Decibéis.

### Curiosidade

*Cerca de 30% das perdas auditivas em adultos acontecem devido à exposição a fontes de ruídos e sons muito intensos.*

## RITMO 1

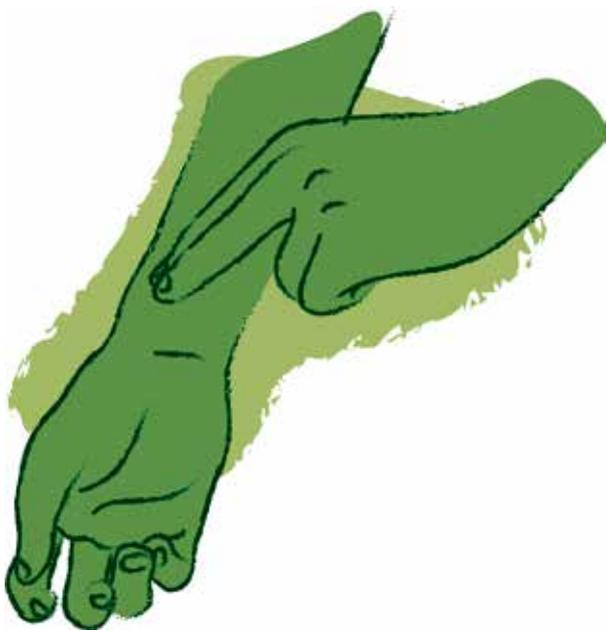
### PULSAÇÃO

Ritmo não é só o que produzimos pelos instrumentos musicais ou com o nosso corpo.

Há ritmo em todas as atividades de todos os seres, desde a vida microscópica até ao mundo cósmico, pois tudo o que é cíclico, que vem em intervalos regulares é ritmo.

O ritmo é constituído por dois elementos principais: a Pulsação e a Acentuação. A Pulsação está relacionada com a palavra pulsar, batimento do pulso. Este transmite a sensação do movimento muscular que se repete em intervalos regulares.

Quando vamos acompanhar uma música que estamos a escutar, sentimos logo o impulso de acompanhá-la com movimentos do corpo. Esse movimento regular que estamos a fazer é a **pulsação**.



Como a figura indica, os (as) alunos (as) vão tentar acompanhar o batimento do seu pulso. Depois de um certo tempo, repetem este batimento com voz, produzindo sons muito suaves para não atrapalhar a concentração.

Para vivenciar a noção de pulsação na prática, os alunos e alunas vão bater palmas em cada cora-

ção de forma regular como se estivessem a contar, mas sem fazer nenhuma paragem, nem acelerar e sem atrasar.



De seguida cantam os dois primeiros versos do Hino Nacional de Cabo Verde (Cântico da Liberdade), ao mesmo tempo que repetem o bater de palmas, coincidindo com os corações, isto é sem parar. O exercício vai ter o seguinte resultado:



Can-ta/ir-mão, canta me--eu/ir-ma---ão

### Proposta de Atividade

Os alunos e alunas vão bater a pulsação com palmas ou com um instrumento, enquanto dizem a lengalenga que se segue:

*Trinta dias têm Novembro,  
Abril, Junho e Setembro.  
Vinte e nove tem um só.  
E os outros trinta e um.*

Exemplo:

*Trinta dias têm Novembro,*  
| | | |  
*Abril, Junho e Setembro*  
| | | |  
*Vinte e nove, tem um só*  
| | | |  
*E os outros trinta e um*  
| | | |

### Curiosidade

A palavra ritmo é de origem grega. Em grego diz-se *rhythmos*, que significa qualquer movimento regular, constante, simétrico.

## MELODIA 1

### ALTURA – SONS AGUDOS E SONS GRAVES

Se produzirmos sons de **diferentes alturas e organizarmos esses sons** em seqüências horizontais de diferentes ou iguais durações, obteremos uma **melodia**.

**Altura** é a característica ou propriedade que nos permite saber se o som é alto ou baixo, isto é, agudo ou grave. A altura de um som é dada pela **Frequência** que é o número de vibrações por segundo. Quanto maior for a frequência, mais alto ou agudo é o som e quanto menor for a frequência mais baixo ou grave é o som. A frequência é medida em Hertz.



Som grave



Som agudo

A seguir, pode-se observar algumas fontes sonoras que produzem sons graves e fontes que produzem sons agudos:

#### Sons agudos



#### Sons graves



## NOTAS MUSICAIS

Nota musical é um símbolo que serve para representar sons de diferentes alturas.

As notas musicais são sete: Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá e Si. O nome de cada uma delas surgiu no século XI, graças a um monge italiano chamado Guido de Arezzo.



Guido de Arezzo

## PAUTA OU PENTAGRAMA

Para escrever as notas são precisas linhas e espaços especiais. O conjunto dessas linhas e espaços toma o nome de Pauta musical ou Pentagrama. As linhas e os espaços são contados de baixo para cima.

Para ajudar os (as) alunos (as) a definir o que é uma pauta, pede-se – lhes que a observem bem e, de seguida, que respondam às seguintes questões:



**Quantas linhas e quantos espaços contaram? Como estão dispostos essas linhas e esses espaços? Como são as distâncias entre as linhas e os espaços?**

Se eles (as) responderem que contaram cinco linhas e quatro espaços, que as linhas e os espaços estão dispostos na posição horizontal e paralela, que as distâncias são iguais, então aprenderam a definir uma pauta.

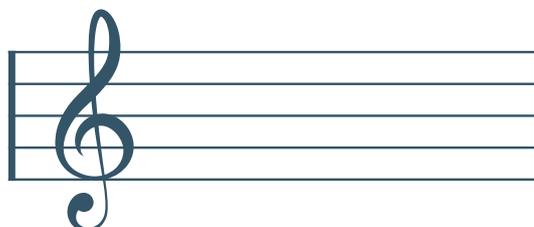
É na pauta que colocamos os símbolos que representam diferentes alturas para escrever ou para ler música. As linhas e os espaços da pauta são contados de baixo para cima, sendo os dois primeiros para as notas graves e os dois últimos para as notas agudas, ficando divididas pela linha do meio.

Mas só conhecer a pauta não é suficiente. Existe um sinal importante que nos ajuda a saber exatamente a altura de cada símbolo. Este sinal chama-

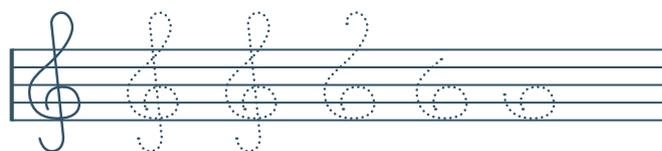
-se Clave (chave). Existem três tipos de clave, mas a que interessa conhecer primeiro é a chamada **Clave de Sol**.

Esta clave é colocada no início da pauta, na segunda linha.

A seguir apresentamos uma pauta com a Clave de Sol.

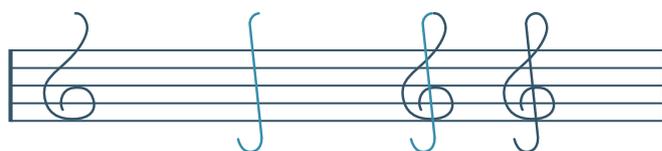


Sugestões para orientar os (as) alunos (as) no desenho da Clave de Sol.



*Pode-se começar por desenhar a espiral, subir, dar a volta contrária e descer e enrolar.*

Outra forma de aprender a fazer a Clave é desenhar primeiro “o patinho na lagoa” depois “o rabinho de gato”, e por fim juntá-los para completar a clave:



*Patinho na lagoa*

*Rabinho de gato*

*De seguida juntar os dois para formar a Clave*

Para saber o lugar que ocupa cada nota na pauta, tomamos como referência a Clave de Sol.

Se a Clave de Sol fica na 2ª linha e se é a partir dela que ficamos a conhecer as outras notas, então a nota que fica na 2ª linha da pauta é Sol. Sabendo onde fica Sol, é fácil descobrir o lugar que ocupa as outras notas na pauta. Primeiro é preciso conhecer a sequência das notas que é a seguinte:

### Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si

Esta sequência de notas segue a lógica que é linha espaço, linha, espaço e assim por diante.

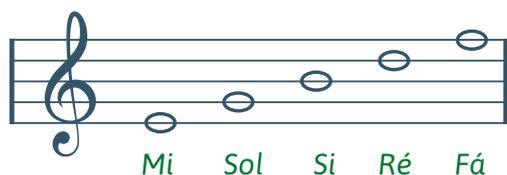
Pode-se começar por saber quais as notas que ficam nas linhas da pauta. Sabendo que o Sol fica na segunda linha, e que a seguir vem a nota Lá que fica no espaço, então Si fica na linha. A partir daqui já se pode conhecer as outras notas nas linhas da pauta.

A seguir as sete notas musicais na pauta com os respetivos nomes em baixo.



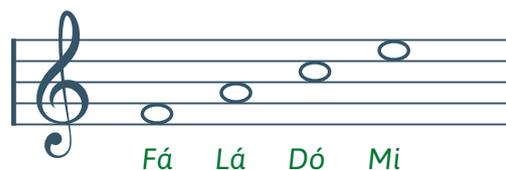
Os (as) alunos (as) devem aprender a memorizar o nome de cada nota a subir e a descer. Devem aprender também a cantar os sons que representam cada uma delas.

### Notas nas linhas



Conhecendo as notas nas linhas, já se pode determinar quais as que ficam nos espaços seguindo a mesma lógica.

### Notas nos espaços



Existe uma mnemónica (técnica de memorização) que ajuda a fixar as notas. Para isso basta fazer a analogia entre as linhas da pauta e os dedos da mão. A 1ª linha corresponde ao dedo mindinho, a 2ª ao anelar, a 3ª ao médio, a 4ª ao indicador e a 5ª ao polegar.



**Mi** – As duas primeiras letras da palavra **M**indinho formam o nome da nota **MI**. Primeira linha da pauta.

**Sol** – Primeira sílaba de **S**olteiro (anelar sem anel para quem é solteiro) Segunda linha da pauta.

**Si** – Corresponde ao dedo médio que divide a mão ao meio como a cintura divide o corpo. Foneticamente o som Si da nota é o mesmo que as duas primeiras letras da palavra **C**intura. Terceira linha da pauta.

**Ré** – Quando se aponta o indicador e acrescenta-se as sílabas **Rá Re Ri Ro Rua**, a nota Re já está lá. Quarta linha da pauta.

**Fá** – O gesto do punho com o polegar para cima que se pronuncia **F**aine em inglês mas que se escreve **F**ine. A quinta linha da pauta.

Para as notas nos espaços basta dizer a palavra “**FALÁ D`MI**” para incluir as quatro notas no espaço da pauta: Fá, Lá, Dó, Mi. Apenas se acrescenta à letra d à letra o para ficar **Dó**.

Mas as cinco linhas da pauta não chegam para escrever todas as notas que queremos então recorre-se às **linhas e espaços suplementares** superiores e inferiores.

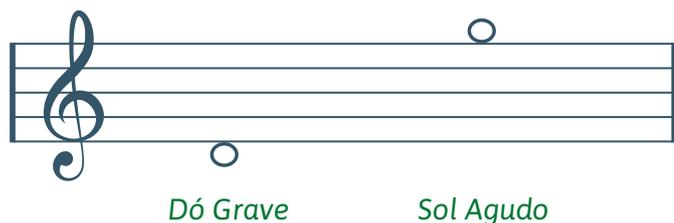
Para as linhas suplementares temos a moeda americana dita em crioulo, **Dola** para as notas Dó grave na linha suplementar inferior e Lá agudo na linha suplementar superior. Nos espaços temos a palavra Rissol. Substitui-se a letra l pela letra E, elimina-se um S. No espaço suplementar inferior fica o Ré grave e no espaço suplementar superior a nota Sol.

### Linhas e Espaços Suplementares superiores e inferiores

Linhas

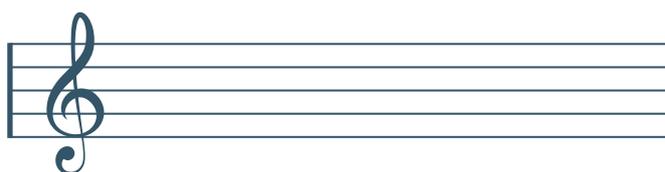


Espaços



### Proposta de Atividade

Os alunos e alunas vão colocar, na pauta, as notas pela ordem que estão escritas. As notas podem ser agudas, se ultrapassarem a terceira linha, e graves, se ficarem abaixo da terceira linha.



### Atividade de pesquisa

Pedir aos (às) alunos (as) para pesquisarem na Internet e descobrir como é que Guido de Arezzo teve a ideia de dar estes nomes a cada uma das sete notas musicais.

## Unidade 2



### TIMBRE 2

- IDENTIFICAÇÃO DE TIMBRES  
DE INSTRUMENTOS, TIMBRES CORPORAIS  
E TIMBRES VOCAIS

### DINÂMICA 2

- DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA:  
FORTE E PIANO (*f*, *p*)

### RITMO 2

- DURAÇÃO  
- OSTINATOS RÍTMICOS

### MELODIA 2

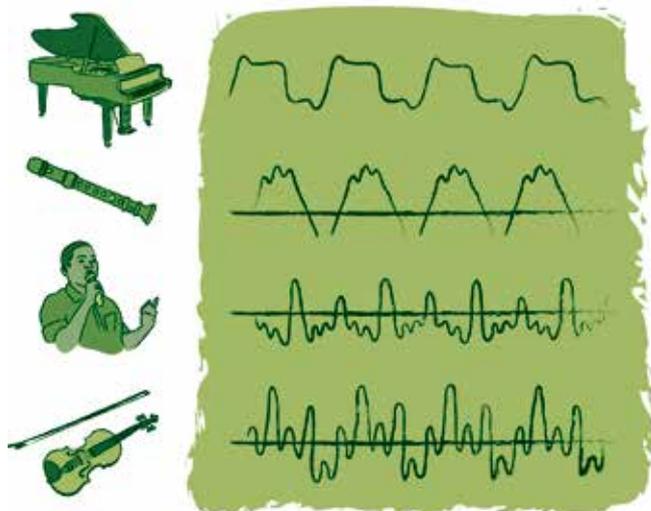
- MOVIMENTOS MELÓDICOS CONTÍNUOS

## TIMBRE 2

### IDENTIFICAÇÃO DE TIMBRES DE INSTRUMENTOS, TIMBRES CORPORAIS E TIMBRES VOCAIS

É pelo timbre que identificamos a voz de um cantor ou de uma cantora. Se ele ou ela está a ser acompanhado ou acompanhada pelo piano ou pelo violão e se também utiliza palmas ou estalos.

Através do perfil sonoro podemos identificar o timbre de diferentes fontes sonoras. Temos a seguir a representação do perfil sonoro do piano, da flauta, da voz e do violino.



### Proposta de Atividade

# 1

Um aluno ou uma aluna vai tentar descobrir a mesma música executada por instrumentos diferentes. Mesmo sem ver, pode identificar cada um desses instrumentos pelo seu timbre.



# 2

Com os (as) alunos (as) formando uma roda, vão produzir sons com instrumentos, com a voz e com o corpo. Um (a) aluno (a) vai ficar no meio de olhos vendados e vai ter de identificar se o timbre é vocal, corporal ou instrumental.

# 3

Os (as) alunos (as) vão escutar alguns sons gravados, que depois terão de registar se são vocais, corporais ou instrumentais, assinalando a sequência escutada.



Escutar e Registrar

<p>1</p>	<p>Vocal</p> 	<p>Corporal</p> 	<p>Vocal e Instrumental</p> 
<p>2</p>	<p>Vocal e corporal</p> 	<p>Instrumental</p> 	<p>Vocal</p> 
<p>3</p>	<p>Instrumental</p> 	<p>Corporal</p> 	<p>Vocal</p> 

# 4

Uma outra proposta é levar os (as) alunos (as) a identificar instrumentos e vozes de cantores de Cabo Verde.

## DINÂMICA 2

### DINÂMICA DE MUDANÇA

#### BRUSCA:

#### FORTE E PIANO (*f*, *p*)

Na Dinâmica 1 falamos de sons fortíssimos e sons pianíssimos. Agora vão ser trabalhados sons fortes e sons pianos.

### Proposta de Atividade

Em grupo, os (as) alunos (as) exploram sons pianos (*p*) e sons fortes (*f*), que o corpo pode produzir. Após isso, inventam símbolos para os representar e realizam uma sequência de sons fortíssimos e sons pianíssimos que depois poderão ler.

Apresentamos a seguir uma canção que fala do ambiente na qual estão aplicados, como sugestão, símbolos de sons fortes e de sons fracos. Após isso, os (as) alunos (as) podem inventar outras formas de trabalhar esta canção utilizando os dois símbolos.

#### O ambiente

*p* Ambiente está doente  
 Ai se eu pudesse mudar o tempo  
 E sensibilizar o homem  
 Seria tão bom!

*f* De manhã ao levantar da cama  
 Se não houvesse poluição  
 Todos iriam para a escola  
 Com maior disposição

*f* O pior é que ao fim do dia  
 Com tantos carros a circular  
 Lá vem, lá vem a poluição  
 Que não nos deixa respirar

*p* Vamos proteger o ambiente  
 Acabando com a poluição  
 Proteger o ambiente  
 É proteger a vida

## RITMO 2

### DURAÇÃO

**Duração** é a característica do som que nos permite saber se um som é longo ou curto.

Na música, a duração dos sons é representada por símbolos chamados figuras musicais ou figuras das notas.

### FIGURAS MUSICAIS OU FIGURAS RÍTMICAS

Para representar a duração dos diferentes sons, do mais longo ao mais curto, na notação convencional, utilizam-se as figuras musicais ou figuras de som ou ainda figuras rítmicas.

A seguir apresentamos algumas dessas figuras que mais adiante vamos utilizar:



#### Semibreve/Mínima/Semínima/Colcheia/Semicolcheia

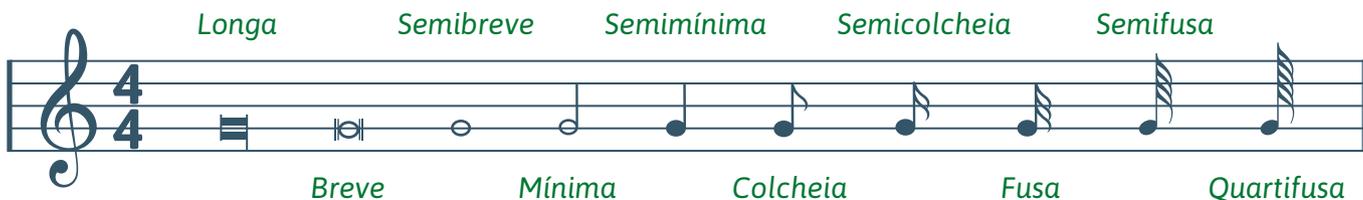
A cada figura de som corresponde a sua figura de silêncio ou pausas. Assim temos:



- 1 Pausa da Semibreve
- 2 Pausa da Mínima
- 3 Pausa da Semínima
- 4 Pausa da Colcheia
- 5 Pausa da Semicolcheia

**Para saber mais**

**Apresentamos, na pauta seguinte, algumas figuras que eram usadas antigamente como é o caso da longa da breve e da quartifusa.**



**Antes da invenção das figuras, foram feitas várias tentativas até surgir no século XIII Idade Média, a notação proporcional, que teve como base, a notação quadrada evoluindo assim para a notação redonda que ainda hoje se utiliza. As primeiras figuras tinham o nome de Máxima de maior valor, Longa que valia metade da Máxima e a Breve que valia metade da Longa.**

Uma sequência de diferentes durações forma um ritmo. Para facilitar a sua leitura pode-se utilizar palavras ou frases com as acentuações em sílabas diferentes.

Quando se vai utilizar duas colcheias, estas tomam o seguinte aspeto:



Eu Vou ca-mi-nhar que-ro ver o sol nas-cer

## OSTINATOS RÍTMICOS

O **Ostinato** é a repetição de uma frase musical, motivo ou ritmo curto, várias vezes. Em português corresponde à palavra obstinado que quer dizer teimoso, insistente.

Geralmente, numa composição musical, o ostinato é executado na voz ou instrumento mais grave.

## Proposta de Atividade

Utilizando um ostinato rítmico indicado pelos vocábulos entre parêntesis, que pode ser com percussão corporal, com objetos sonoros ou com instrumento, lê de forma criativa essa lengalenga:

**UM, DOIS,** (Pá, pá')

UM PAR DE BOIS (Pará, pá, pá)

**TRÊS, QUATRO,** (Pá, Pa')

FORAM AO TEATRO (Pará, pá, pá)

**CINCO, SEIS,** (Pá, Pa')

COMER PASTEIS (Pará, pá, pá)

**SETE, OITO,** (Pá, Pa')

COMER BISCOITO (Pará, pá, pá)

**NOVE, DEZ,** (Pá, Pa')

BATER COM OS PÉS (Pará, pá, pá)

**PÁ, PÁ - PARÁ, PÁ, PÁ**



Este é o ostinato rítmico que vai ser utilizado ao longo da lengalenga.

## MELODIA 2

# MOVIMENTOS MELÓDICOS CONTÍNUOS

Se produzirmos sons de **diferentes alturas e organizarmos esses sons** em seqüências horizontais de diferentes ou iguais durações obteremos uma **melodia**.

O som pode ser produzido de forma contínua ou de forma intermitente. Este som pode movimentar-se de diversas formas: pode subir e descer aos saltos, pode subir e descer em escada e pode permanecer.

A forma como o som contínuo se move chama-se **movimento melódico, ou movimento sonoro ou também linha sonora**. O movimento deve ser lido sempre da esquerda para a direita.

Para representar o movimento contínuo, canta-se a seqüência de notas musicais de Dó a Sol, permanecendo nesta nota um pouco com a vogal A ou O para movimento ascendente e de Sol a Dó, permanecendo um pouco para movimento descendente.

Os movimentos ficam assim representados.

Subir permanecer



Descer permanecer

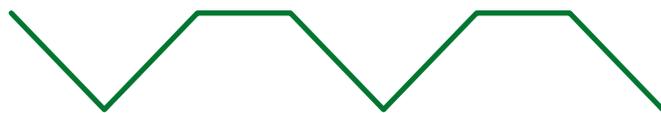
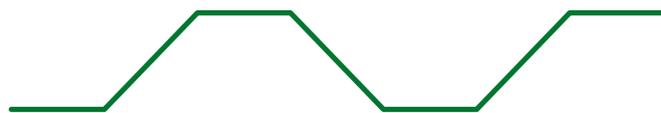


Descer para o DO, subir para o SOL, permanecer no Sol e descer para o Do



## Proposta de Atividade

Como atividade, sugere-se que o (a) professor(a) peça aos (às) alunos (as) para fazerem a leitura de vários movimentos para depois escreverem através do ditado.



## Unidade 3



12

### TIMBRE 3

- SEMELHANÇA E CONTRASTE TÍMBRICO
- NÍVEIS CORPORAIS

### DINÂMICA 3

- DINÂMICA DE MUDANÇA GRADUAL
- CRESCENDO

### RITMO 3

- RITMOS EM ESQUEMA CORPORAL
- ESPACIAL
- COMPASSOS SIMPLES - BINÁRIO

### MELODIA 3

- ESCALA DIATÓNICA MAIOR
- TÉCNICA DA RESPIRAÇÃO
- INICIAÇÃO À FLAUTA DE BISEL

## TIMBRE 3 SEMELHANÇA E CONTRASTE TÍMBRICO

Algumas fontes sonoras têm timbres semelhantes (muito parecidos) e outras têm timbres contrastantes (totalmente diferentes).

### Timbres contrastantes – Instrumentos musicais (metal e madeira)



### Timbres semelhantes – Instrumentos musicais (madeira)



### Timbres semelhantes – Objetos de metal



### Objetos de plástico



### Objetos de vidro



### Timbres contrastantes – Objetos diversos



## Proposta de Atividade

Propor aos (às) alunos (as) para recolherem todo o tipo de objetos de desperdício que puderem, depois irão agrupar todos os que têm timbres semelhantes e todos os objetos que têm timbres contrastantes.

*Timbres semelhantes*

*Timbres contrastantes*

## NÍVEIS CORPORAIS

O corpo é uma fonte sonora de grande expressividade que pode ser explorado e utilizado como instrumento rítmico e tímbrico.

Os timbres produzidos pelo corpo podem ser colocados em diferentes níveis, chamados os **níveis corporais**. Cada um desses níveis tem o seu símbolo, cujos exemplos vêm a seguir:

Ao nível da cabeça ficam os estalos com os dedos.  
**CI**



Logo a seguir a nível do pescoço as palmas.  
**M**



Um pouco mais abaixo fica o peito.  
**PT**



Abaixo da cintura temos as pernas ou os joelhos.  
**PN/J**



Ao nível do chão temos os pés.  
**PÉ**



O bater das mãos (palmas) e dos pés (sapateado) constitui elementos importantes no flamenco, que é um género espanhol constituído por música e dança com origem na Andaluzia no século XVIII



Em Cabo Verde, o bater das palmas é também utilizado na ilha do Fogo para acompanhar o pilon com colexa e durante o desfile das bandeiras.

## Proposta de Atividade

Executar as sequências propostas a seguir:

1ª Sequência:

**CLIC – CLIC , M – M , PT – PT , PN – PN , PÉ – PÉ**

2ª Sequência:

**CLIC – M , M – PT , PT – PN , PN – PÉ**

3ª Sequência:

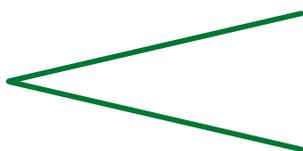
**CLIC – M – PT , M – PT – PN , PT – PN – P**



## DINÂMICA 3 DINÂMICA DE MUDANÇA GRADUAL CRESCENDO (CRESC.)

Já vimos que nem todos os sons têm a mesma intensidade e que podemos encontrar sons fortes e sons fracos, fazendo mudanças bruscas de forte para fraco ou vice-versa. Mas, às vezes, os sons não mudam assim bruscamente, pois podem ir mudando gradualmente de intensidade, indo cada vez mais forte.

Na música, esse aumento gradual de intensidade chama-se **Crescendo**. Ele pode ser representado pela abreviatura da palavra: **cresc.** ou pelo símbolo < .



### Cresc

A leitura deste símbolo seria traduzida pelo desenho da letra A ou pela palavra crescendo que vai aumentando de tamanho. Quanto maior é a letra mais intenso é o som.

AAAAA

cRESCENDO

Som contínuo que vai ficando cada vez mais forte.

## RITMO 3 RITMOS EM ESQUEMA CORPORAL ESPACIAL

### Proposta de Atividade

Criar um ritmo para acompanhar a leitura do poema a seguir indicado utilizando 3 níveis corporais da forma que achares mais divertida.

#### A Terra

Estrato do poema

*Este planeta que amamos  
Há milhões de anos, formado  
É o nosso planeta Terra  
Planeta por nós habitado  
/.../  
Meninos de todo o mundo  
Meninos que estão a crescer,  
Cuidem do nosso planeta,  
Pois nele queremos viver*

*Não deem lixo para o chão  
Das florestas bem cuidar  
Mantendam limpos o oceano,  
E não se esqueçam de reciclar.*

*São regras muito importantes  
Que protegem o ambiente  
E assim faremos da terra  
Um planeta mais contente*

## COMPASSOS SIMPLES - BINÁRIO

Quando cantamos uma música, sentimos as acentuações fortes ou então os momentos em que o som se apoia mais fortemente.

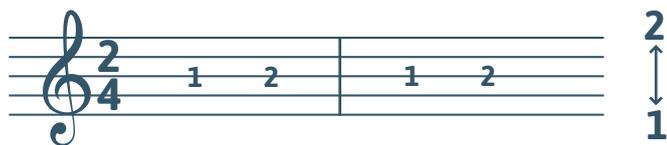
Às vezes esse apoio ou essa acentuação vem de 2 em 2 tempos.



A vivência do apoio forte de 2 em 2 tempos é realizada se experimentarmos cantar uma canção, batendo palmas e dando estalos alternadamente, enquanto andamos. O tempo forte coincide com as palmas e o tempo fraco com os estalos.

Este tempo forte de 2 em 2 tempos é chamado de **Compasso Binário**, que é representado pela fração 2 sobre 4 e é marcado por duas setas horizontais, uma para baixo outra para cima.

O primeiro tempo para baixo é forte e o segundo para cima é fraco. O tempo forte é chamado de **Thesis** o fraco é chamado de **Ársis**.



O numerador indica a quantidade de tempos e o denominador indica a qualidade da figura que, neste caso, é a Semínima que vale 1/4 da Semibreve.

O **Compasso Binário** tem 2 tempos em cada divisão.



### Proposta de Atividade

Dividir os ritmos em divisões do compasso Binário, representando a sua fração e marcando com as setas.



## MELODIA 3

### ESCALA DIATÓNICA MAIOR

Se pegarmos nas notas que constituem uma melodia e tirarmos as que se repetem, deixando as outras que colocamos, por ordem de altura, obteremos uma **escala**, que pode ter várias estruturas, de acordo com a sua formação. Assim, podemos dizer que uma escala é a sucessão de notas de diferentes alturas.

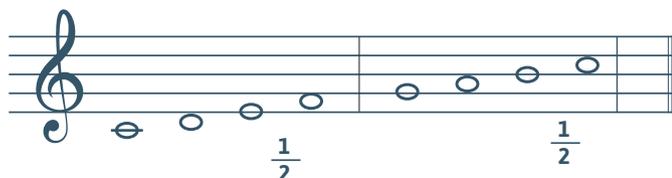
Existem vários tipos de escala musical. As escalas que vão servir como base de estudo são as escalas **Diatónica** maiores e a escala Pentatónica maior. A escala Diatónica é um conjunto de sete notas, dispostas em movimentos conjuntos. As escalas podem começar em qualquer nota e terminar na mesma nota.

A escala que serve de modelo a qualquer outra escala diatónica maior é a **Escala Diatónica de Dó**, a que vai ser mais representada aqui. Os graus da escala Diatónica não têm todos a mesma distância entre eles. Existem distâncias mais curtas entre algumas notas do que entre outras. As distâncias mais curtas entre duas notas tomam o nome de **meio-tom** ou semitom. A **Escala Diatónica** é a escala constituída por **cinco tons e dois meios-tons**.

Na Escala Diatónica Maior, os meios-tons ficam situados entre o Mi e o Fá, neste caso, entre o 3º e o 4º grau, e entre o Si e o Dó, o 7º e o 8º grau. Assim a estrutura da Escala Diatónica Maior é:

T T m/t T T T m/t

Exemplo dos meios-tons naturais na escala Diatónica de Dó

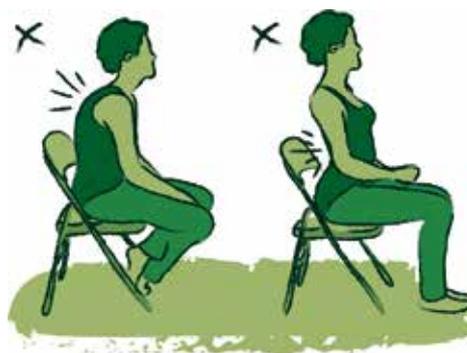


## TÉCNICA DA RESPIRAÇÃO

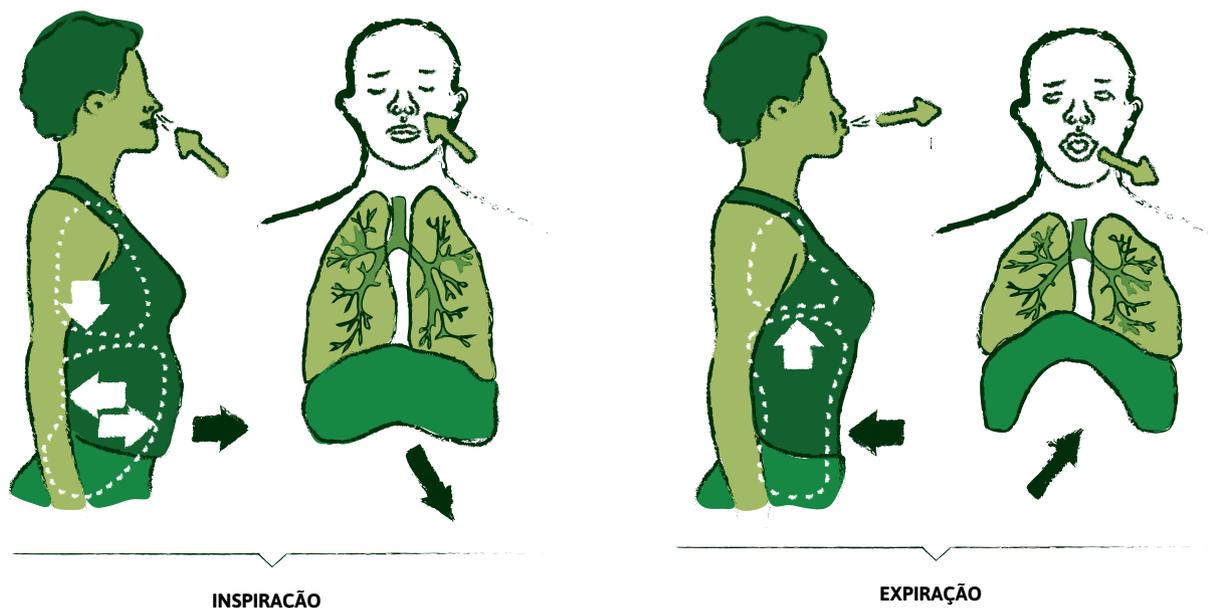
A voz pode ser um grande instrumento de trabalho se for poupada e cuidada. Uma das formas de conservar a voz é através da técnica vocal, feita mediante exercícios de respiração. A técnica de respiração, para além de contribuir para dar brilho e ampliação sonora, é benéfico para a saúde, sobretudo das vias respiratórias.

A **respiração** tem dois movimentos: a inspiração e a expiração. É necessário saber respirar tanto para falar como para cantar. A inspiração deve ser silenciosa e profunda, evitando levantar os ombros e o peito. Reter o ar uns segundos e ter a sensação de se estar cheio e descansando sobre as costelas. Expirar ou expulsar o ar lentamente através dos dentes superiores. Na inspiração os pulmões aumentam de volume, e na expiração diminuem de volume.

*A postura correta é muito importante para uma melhor prática respiratória. Se estivermos sentados, devemos evitar encurvar ou esticar demasiadamente as costas.*



Inspiração e Expiração. Os pulmões aumentam de volume na inspiração.

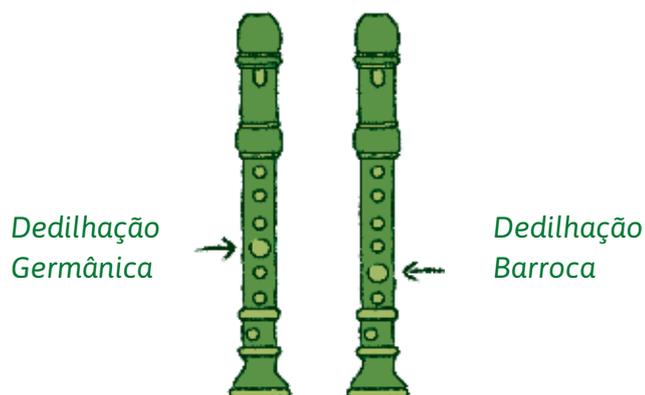


## INICIAÇÃO À FLAUTA DE BISEL

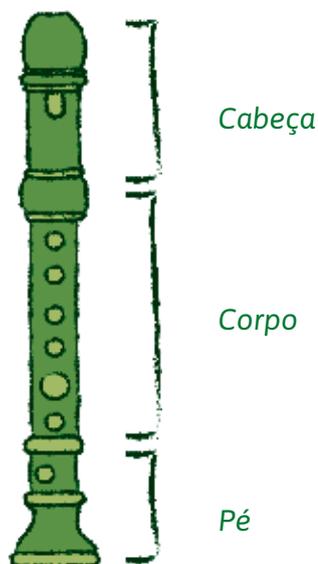
A flauta é um instrumento que ajuda a aprender melhor algumas canções. Para isso basta juntar a melodia executada na flauta com a letra das canções, o que constitui um excelente exercício de memória.

Existem dois tipos de dedilhação da flauta: a dedilhação barroca ou inglesa e a dedilhação germânica ou moderna.

A diferença entre estes dois tipos está no tamanho do quarto e do quinto orifício. Na flauta germânica o quarto orifício é maior e o quinto é menor.



A flauta tem três partes distintas: a cabeça, o corpo e o pé:



Ao aprender a executar algumas notas simples na flauta, o (a) aluno (a) poderá tocar também algumas canções simples. Articular bem cada nota, soprando suavemente, é importante para evitar alguns defeitos que podem prejudicar a emissão do som.

**Dó Grave**

Sete buracos.



**Fá Grave**

Quatro buracos.



**Ré Grave**

Seis buracos.



**Fá Sustenido**

Todos os buracos fechados menos o quarto.



**Mi Grave**

Cinco buracos.



**Sol Grave**

Três buracos.



**Lá Grave**

Dois buracos.



**Dó Agudo**

2º Buraco  
Com polegar.



**Si**

(1ª posição)



**Ré Agudo**

2º Buraco  
Sem polegar.



**Si Bemol**

1º, 2º e 4º buracos.



**Postura**



## Unidade 4



13

### TIMBRE 4

- CLASSIFICAÇÃO DOS INSTRUMENTOS MUSICAIS
- CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS SIMPLES

### DINÂMICA 4

- DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA E GRADUAL FORTE E DIMINUENDO

### RITMO 4

- MODOS RÍTMICOS
- RITMO EM CÂNONE
- RITMOS EM ESQUEMA CORPORAL ESPACIAL

### MELODIA 4

- MOVIMENTOS MELÓDICOS CONTÍNUOS E INTERMITENTES
- CANTO EM CÂNONE
- MELODIAS NA FLAUTA DE BISEL

## TIMBRE 4

# CLASSIFICAÇÃO DOS INSTRUMENTOS MUSICAIS

Provavelmente os primeiros instrumentos musicais tiveram a sua origem no corpo humano. Mais tarde, à medida que os nossos antepassados dominavam os materiais de que dispunham para as tarefas do dia a dia (a caça e a pesca, inicialmente, e mais tarde, a agricultura e pastorícia, etc.), foram surgindo os instrumentos musicais utilizados, tanto para as cerimónias e rituais, como para as festas.

Os mesmos tipos de instrumentos são encontrados em quase todas as regiões do mundo, onde os materiais de que são construídos (barro, pele, madeira, metal, etc.) são acessíveis.

Em termos cronológicos, existem dois tipos de instrumentos musicais: os mais antigos que são os **acústicos**, os do século vinte, os **eletrofonos** (os electroacústicos e os eletrónicos mais recentes ainda).

Os instrumentos musicais são classificados de acordo com o sistema Hornbostel-Sachs, graças aos dois organólogos Curt Sachs e Erich von Hornbostel.

Os instrumentos acústicos estão divididos em quatro grupos: Idiofonos, Membranofones, Cordofones e Aerofones. Os eletrofonos estão divididos em elétricos e eletrónicos.

## ACÚSTICOS

### IDIOFONES

A palavra idiofone vem de duas palavras latinas *idium* (próprio) e *fono* (som) – quando o som é o resultado da elasticidade da própria matéria. É o próprio corpo que vibra.

### Idiofonos de percussão direta

#### Percutidos



Clavas / Caixa chinesa / Triângulo / Agô / Xilofone

### Idiofonos de Percussão indireta

#### Dedilhados



Quissanje ou Sanza

#### Entrechocados



Castanholas

#### Sacudidos



Maracas

Afoxé

#### Friccionados



Reco-reco

## MEMBRAFONE OU MEMBRANOFONE

#### Percutidos



Diferentes tipos de tambor

#### Friccionados



Cuíca ou Puíta

## AEROFONES

### Aerofones de Madeira



Clarinete

Oboé

Flauta

Fagote

### Aerofones de Metal



Trompa

Tuba

### Aerofones com reservatório de ar



Acc

Gaita-de-foles

## CORDOFONES

### Cordofones Fricionados



Violino

Violoncelo

Cimboa

### Cordofones Dedilhados



Violão

Viola

Banjo

### Cordofones Percutidos

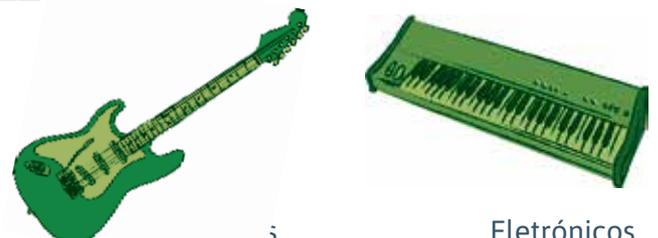


Piano vertical

Piano de cauda

Berimbau

## ELETRICIDADE



5

Eletrônicos

## Proposta de Atividade

# 1

Faz corresponder cada instrumento ao seu grupo.

Instrumento



Grupo

**Cordofone**



**Aerofone**



**Idiofone**



**Membrafone**

# 2

Diz o nome de cada um dos instrumentos e caracteriza-o quanto ao grupo e à família que pertence.

Instrumento

**Nome**

**Grupo e família**



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MÚSICAIS SIMPLES

### Tambor

Para construir tambores simples são necessárias latas e balões. Corta-se a boca do balão como a figura indica e depois cobre-se a lata com a outra parte.

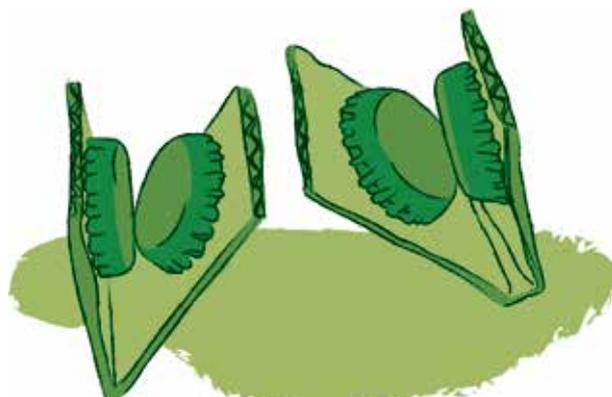


Ou pode-se aproveitar a própria tampa da lata fixando-a bem com a cola.

O tambor pode ser construído com diversos tipos de recipientes, nomeadamente vasos, baldes, etc.

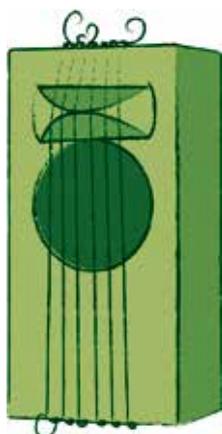
### Castanholas

Para a construção de castanholas, utiliza-se cartão duro e tampinhas de garrafa. Corta-se uma tira, como se pode observar na primeira figura, depois colam-se os pratinhos.



### Cítara

Aqui apresentamos uma sugestão para a construção de um instrumento de corda. Uma cítara. Para a sua construção é preciso somente uma caixa e cordas de plástico.



### Instrumentos improvisados



Garrafa soprada



Garrafa friccionada

### Proposta de Atividade

Os (as) alunos (as) constroem tambores, utilizando vários tipos de recipientes.

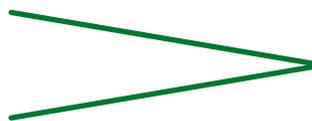


## DINÂMICA 4 DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA E GRADUAL FORTE E DIMINUENDO

**f- forte**

AAAAAAA

DIMINUENDO



Som contínuo que vai ficando cada vez mais fraco.

**Aplicar os dois tipos de dinâmica numa canção.**

*Exemplo a seguir*

**Eu sou criança**

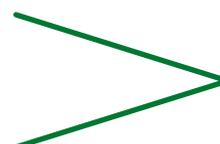
Susana Ramos, Cabo Verde.

*Eu sou criança  
E quero ser feliz  
Eu sou criança  
E tenho os meus direitos*

*Direito ao nome  
Direito à família  
Direito de ir à escola  
E direito de brincar*



*Eu sou criança  
E tenho os meus direitos  
Eu sou criança  
E quero ser feliz*



## RITMO 4

### MODOS RÍTMICOS

Quando cantamos uma canção, se experimentarmos andar marcando as acentuações fortes regulares ao ritmo do andar, a esta marcação que coincide com o assentar dos pés no chão, chamamos um **tempo**. Este tempo pode ser dividido se a cada passo correspondermos duas palmas com a mesma duração. Assim temos a **divisão** do tempo. Mas podemos cantar a canção e deixar que o tempo forte ou então o tempo em que o som se apoia mais fortemente coincida só com o bater do pé direito a cada 2, 3 ou 4 tempos, a esse tempo que aparece regularmente chamamos **compasso**. Tudo isso forma os **Modos Rítmicos**. Portanto, os Modos Rítmicos são constituídos pelo Compasso, pela pulsação ou Tempo, pela Divisão e pelo Ritmo propriamente dito.

Assim, ao cantar uma canção e ao movimentar-se a partir dela, os (as) alunos (as) poderão viver os quatro estágios do ritmo ou **quatro modos rítmicos**.

### Proposta de Atividade

Grupo A, bate o Compasso, utilizando o triângulo.  
Grupo B, bate a Pulsação, utilizando as clavas.  
Grupo C, bate a Divisão com maracas. Grupo D, marca o Ritmo no tambor.

Formar três grupos de alunos (as) que vão entoar a canção "Viajá", enquanto marcam os três Modos Rítmicos com os instrumentos indicados ou outros que eles construíram anteriormente. Para ajudar damos um exemplo no primeiro verso: *Na nha barkinhe um navegá*.

**Na nha barkinhe um navegá**

**Compasso**

**Ritmo**

### RITMOS EM CÂNONE

Para vivenciar o ritmo em cânone, deve-se realizar a atividade proposta no quadro abaixo indicado.

### Proposta de Atividade

Formar os (as) alunos (as) em dois grupos e orientar a execução do ritmo em Cânone com duas entradas, indicados na figura abaixo, acompanhando a lengalenga "Arre burrinho da Nazaré".

Arre bur -	-ri-nho	da Naza -	ré -	Uns a ca -	va-lo	outros a	pé -	----	--
----	---	Arre bur -	-ri-nho	da Naza -	ré -	Uns a ca -	va-lo	outros a	pé -

A atividade é realizada da seguinte forma: quando o primeiro grupo terminar a palavra, burrinho, o outro começa com Arre burrinho como está indicado na figura.

### Proposta de Atividade

## RITMOS EM ESQUEMA CORPORAL ESPACIAL



Escutar e Escrever

O corpo pode ser explorado como fonte sonora, na produção de diferentes timbres.

Os timbres produzidos através da percussão corporal podem ser executados em diferentes níveis corporais: **cl**ic (estalos), **pt** (peito), **m** (mão/palmas), **pn/j** (perna/joelho) e **p** (pés).

1

O (A) professor (a) vai executar uma das seqüências indicadas na ficha que se segue e os (as) alunos (as) vão assinalar, no quadradinho, a seqüência escutada.

				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>



Ler e Executar

2

Após os (as) alunos (as) terem assinalado a sequência escutada, na atividade anterior, vão lê-la executando com os níveis indicados no quadro.

3



Observar e Executar

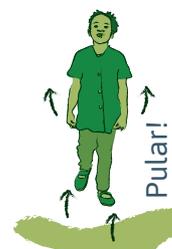
**Zimbolé**

Popular africana

Musical notation for Zimbolé in 4/4 time. The first staff shows a sequence of notes: Fá, Dó, Fá, Dó, Fá, Dó. The lyrics are: zim - bo - lé - e zim - bo - lé - e.

The second staff shows a sequence of notes: Fá, Dó, Fá, Sol m, Si b, Dó. The lyrics are: zim - bo - lé zim - bo - lé x x x x x x x Ueee!!

Below the second staff, the letters 'x' are aligned with the lyrics and labeled: Pés, Coxa, Peito.

**Ritmo corporal**

Pular!



Ueee!!

## MELODIA 4 MOVIMENTOS CONTÍNUOS E INTERMITENTES

Tendo vivenciado o movimento contínuo anteriormente, desta vez, os (as) alunos (as) vão ter a oportunidade de vivenciar os movimentos intermitentes, em que poderão verificar que nos movimentos intermitentes há interrupção do som. Deve-se começar por rever os movimentos contínuos e depois introduzir os intermitentes.

Ao escutarmos qualquer melodia sentimos que o som varia em termos de altura. Sentimos quando o som sobe, quando desce ou quando permanece. Sentimos também que este som segue um movimento em grandes saltos ou pequenos saltos. Todo esse movimento dá-nos a ideia de uma linha sonora.

Essa linha sonora que sentimos é chamada de movimento melódico ou movimento sonoro. Existem dois tipos de movimento melódico: Movimento melódico contínuo sem interrupção do som e movimento melódico descontínuo ou intermitente com interrupção do som.



Contínuo

Intermitente ou descontínuo



Para cantar os sons intermitentes utilizamos sílabas, por exemplo: PA, LA, TI, etc.

## CANTO EM CÂNONE

Cânone é uma forma musical muito antiga do canto a várias vozes, só que as vozes não começam a música ao mesmo tempo. Todos cantam a mesma melodia, mas com entradas sucessivas como se estivessem a imitar a voz anterior. Uma voz começa e quando chega a um determinado compasso a segunda entra e assim por diante. A seguir apresentamos um exemplo para uma melhor ilustração.

### Canção Bom dia amigo

#### Com duas entradas

Duas entradas sucessivas dos versos pelos dois grupos. Cada grupo canta a canção 3 vezes.

#### Grupo

A	Bom dia amigo	Bom dia irmão	Basta um sorriso	e canta esta canção	Bom dia amigo
B	.....	Bom dia amigo	Bom dia irmão	Basta um sorriso	e canta esta canção

#### Com três entradas

#### Grupo

A	Bom dia amigo	Bom dia irmão	Basta um sorriso	e canta esta canção	Bom dia amigo
B	.....	Bom dia amigo	Bom dia irmão	Basta um sorriso	e canta esta canção
C	.....	.....	Bom dia amigo	Bom dia irmão	Basta um sorriso



## Minha Canção

Luiz Enrique & Sergio Bardotti

Tradução e adaptação de Chico Buarque

Dorme a ci-da de Res-ta/um co - ra ção Mis - te - ri - o - so Faz u-ma/i - lu são

5  
So - le-tra/o ver - so La-vra/a me-lo - di - a Sin - ge - la-men - te Do-lo-ro-sa-men - te

9  
Do - ce a mú-si - ca Si - len-ci - o - sa Lar - ga/o meu pei - to Sol-ta - se no/es-pa - ço

13  
Faz-se/a cer-te - za Min - ha can - ção Rés - tia de Luz on - de Dor-me/o meu ir - mão

**D**orme a cidade

**R**esta um coração

**M**isterioso

**F**az uma ilusão

**S**oletra o verso

**L**avra a melodia

**S**ingelamente

**D**olorosamente

**D**oce a música

**S**ilenciosa

**L**arga o meu peito

**S**olta-se no espaço

**F**az-se a certeza

**M**inha canção

**R**éstia de Luz onde

**D**orme o meu irmão

# MUSICAL

6º ano

**Autoras**

Margarida Brito Martins

Maria Paula Brito



# Unidade 1



14

## TIMBRE 1

- ALTERAÇÕES TÍMBRICAS
- PARTITURAS MUSICAIS
- CLASSIFICAÇÃO DA VOZ HUMANA

## DINÂMICA 1

- FORTE E PIANO

## RITMO 1

- RITMOS EM ESQUEMA CORPORAL  
ESPACIAL

## MELODIA 1

- FONOMÍMICA OU GÉSTICA DE KODÁLY

## ANDAMENTO 1

- TIPOS DE ANDAMENTO

## TIMBRE 1

### ALTERAÇÕES TÍMBRICAS

Ao longo dos séculos, o homem, à medida que inventava um instrumento, aperfeiçoava outros adaptando-os através de alterações, quer acrescentando um elemento quer suprimindo outros, mas sempre no intuito de tirar dele maior riqueza sonora.

Pode-se alterar o timbre de uma fonte sonora juntando a ela outra fonte sonora. Sendo assim, é possível alterar o timbre de um instrumento, por exemplo, conseguimos alterar o timbre de um chocalho feito de um recipiente de vidro ou de metal, se colocarmos objetos diferentes dentro deles. Altera-se o timbre de um tambor se forem utilizados diferentes objetos para percuti-lo, como por exemplo: madeira, borracha, cortiça, entre outros.



Podemos alterar o timbre da nossa voz, por exemplo, se falarmos com a voz nasalada (fanhosa). Essa alteração poderá proporcionar muitas possibilidades na dramatização através da imitação de várias formas de falar de personagens.



O bater das mãos de diversas formas produz timbres diferentes de acordo com a forma como ela é percutida. Podemos alterar o timbre das mãos batendo palmas com as mãos em concha, mãos abertas, só a palma com os dedos afastados para trás percutindo só com a parte do centro das mãos, entrelaçando os dedos percutindo a parte concava das mãos etc.



### Proposta de Atividade

Numa roda, um aluno ou uma aluna fica no centro de olhos vendados. A roda movimentada-se. A um sinal do elemento que está no centro (pode ser bater de palmas ou bater com os pés no chão), a roda pára. Este elemento aponta o dedo em direção à roda e a pessoa que estiver onde ele apontou irá disfarçar a voz e dizer “Bom dia” ou “Boa tarde”, conforme for o período do dia, e ele terá de adivinhar quem falou. Se acertar trocam de lugar.

### PARTITURAS MUSICAIS

O ser humano possui diferentes formas de se comunicar entre si. Para além de servir da fala, ele pode comunicar-se com os seus semelhantes através da escrita, dos gestos, entre outros.

Na música também para além do som que é produzido vocalmente ou através de um instrumento, podemos utilizar símbolos gráficos para registar a nossa própria criação.

Esses símbolos que podem tomar diversas formas, traduzem os elementos musicais que queremos comunicar. Para isso, pode-se recorrer a desenhos, figuras geométricas, linhas, traços, onomatopeia, entre outros, criando assim uma partitura não convencional.

Também é possível representar sons que sobem e descem em escada e aos saltos, sons que aumentam e diminuem de intensidade, sons muito fortes e muito fracos, o andamento de uma canção que acelera e retarda etc.

### Partitura 1

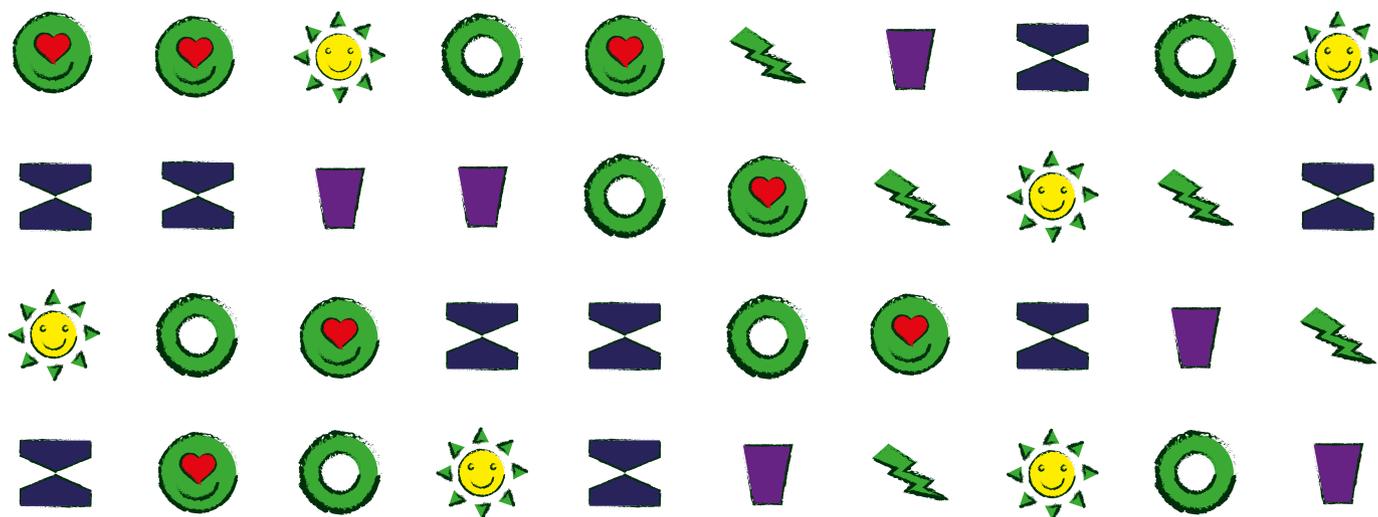
A seguir, apresenta-se um exemplo de algumas partituras que podem ser praticadas para posteriores criações. O (a) aluno (a) pode criar a própria partitura, inventando símbolos interessantes. Ler na horizontal, uma pulsação cada.

### Legenda

-  Peito
-  Palmas
-  Estalo com os lábios
-  Estalo com os dedos
-  Pé
-  Pausa (silêncio)

## Partitura 2

Ler na horizontal uma linha de cada vez, uma pulsação cada.



### Legenda



Tum (boca e peito)



Tak (boca e palmas)



Tch (estalo com os dedos)



Glop



Clic (boca e dedos)



Pausa (silêncio)

## CLASSIFICAÇÃO DA VOZ HUMANA

Assim como qualquer outro instrumento, entra na voz humana **três elementos essenciais** na produção sonora:

- As pregas vocais como elemento vibrador.
- O ar através da respiração, excitador que provoca a vibração.
- Os ressoadores constituídos pela laringe, a boca e as fossas nasais.

Na voz humana encontramos **dois géneros**: a voz **masculina** e a voz **feminina**. Dentro da voz feminina inclui-se a voz de **crianças**. A voz feminina (mulher e criança) geralmente é uma oitava mais aguda do que a voz masculina.

Cada uma dessas duas categorias subdivide-se em voz grave, voz média e voz aguda. A voz aguda feminina chama-se **soprano**. A voz intermédia tem o nome de **mezzo soprano** e a voz grave **contralto** ou **alto**.

A voz aguda masculina tem o nome de **tenor** a intermédia chamam-se **barítono** e a grave toma o nome de **baixo**. **Luciano Pavarotti** e **Andrea Bocelli** são dois dos tenores mais famosos.



Vamos apresentar alguns (algumas) cantores (as) de Cabo Verde que correspondem às diferentes categorias de vozes agudas médias e graves. Para dar alguns exemplos temos:



Na voz **aguda** feminina que corresponde ao **Soprano** temos a **Teresinha Araújo**, a **Celina Pereira**, etc.



a voz **aguda** masculina que corresponde ao **tenor** temos:

**Princezito**, **Paulino Vieira**, o **Ildo Jobo**, o **Zeca da Nha Reinalda**, etc.

Na voz **média** masculina correspondente ao **Barítono** temos: **Bana**, **Betú**, **Amândio Cabral**, **Tó Alves**, etc.

Na voz **média** feminina que corresponde ao **Mezzo Soprano** a **Nancy Vieira**, a **Solange Cezarovna**, etc.



Na voz **grave** feminina que corresponde ao **Contralto** temos a **Cesária Évora** (nos últimos anos) e a **Teté Alinho**, etc.



## DINÂMICA 1

### FORTE E PIANO

Para trabalhar a dinâmica, propor aos (às) alunos (as) jogos em que poderão utilizar som forte e som fraco. Levar música gravada para a sala onde eles poderão descobrir partes em que a música soa mais intenso ou mais forte e partes em que a música soa mais suave ou piano.

### Proposta de Atividade

Apresentar alguns nomes com duas e três sílabas. Com instrumentos ou com o corpo, batem nas sílabas tônicas, um som forte, e um som fraco, nas sílabas átonas:

**A**-na , **Ri**-ta, **Pau**-lo

Jo-**sé**, An-**dré**

Ma-**ri**-a, Fran-**cis**-co

I-sa-**bel**

Bater forte na parte ou sílaba em negrito.

## RITMO 1

### RITMOS EM ESQUEMA CORPORAL ESPACIAL

Utilizando os níveis corporais, os ritmos lineares podem ser representados em Esquema Corporal Espacial.



O mesmo ritmo em Esquema Corporal Espacial com quatro níveis:



A leitura soa, mais ou menos, assim:

*Clic - Mão, Clic - Perna, Pé, Pé*

### Proposta de Atividade

Propor aos alunos e às alunas que coloquem este ritmo linear em Esquema Corporal Espacial com níveis corporais à escolha.



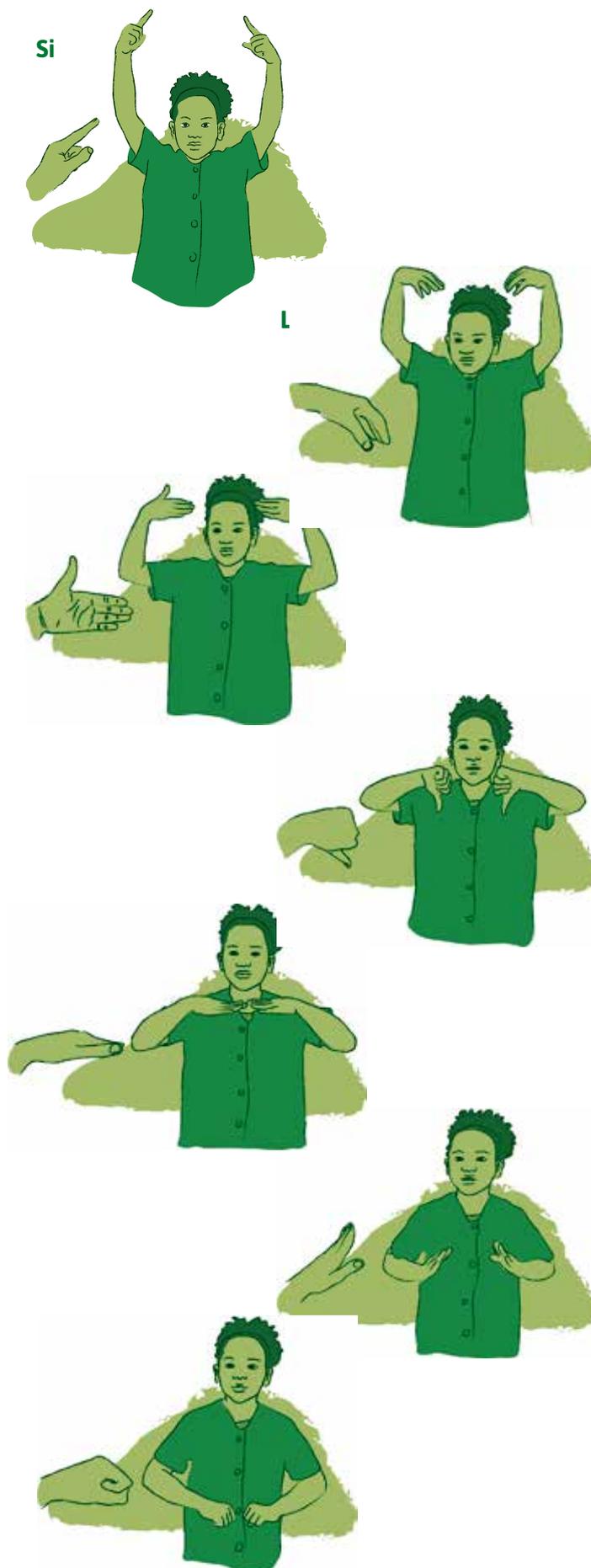
## MELODIA 1 FONOMÍMICA OU GÉSTICA DE KODÁLY

Assim como existe a mímica que é a imitação da fala através dos gestos, a **Fonomímica** é a representação dos sons através dos gestos. É um conjunto de sinais que auxiliam no desenvolvimento da relação da altura das notas musicais, método desenvolvido pelo músico húngaro Zoltán Kodály.

Este método ajuda ainda na visualização espacial da direção sonora (grave-agudo) e na relação entre as alturas. Os gestos são feitos em movimento vertical à frente do corpo, subindo ou descendo a mão, do grave para o agudo e do agudo para o grave. A duração dos sons é representada através da velocidade do movimento da mão. Assim, as notas podem ser representadas por gestos.

Todas as canções que envolvem o nome das notas e sobretudo quando estas aparecem numa ordenação em escada, devem ser trabalhadas com o acompanhamento de gestos. Uma das práticas da entoação das notas musicais com gesto é através da Fonomímica ou **Géstica de Kodály**.

*A leitura do gesto das mãos com as respetivas notas, é feita de baixo para cima.*



## ANDAMENTO 1

### TIPOS DE ANDAMENTO

Nem todas as músicas são cantadas com a mesma velocidade. Algumas são lentas, outras rápidas, outras moderadas, outras ainda são cantadas muito devagar. Essa variação de velocidade na música chama-se **andamento**.

É o andamento que indica a duração de cada tempo. Para medir esse tempo com batidas regulares num determinado andamento, com rigor, utiliza-se um aparelho que pode ser mecânico ou eletrônico chamado **metrônomo**.

Os **tipos de andamento** estão agrupados em três categorias:

- Lento
- Moderado
- Rápido

No meio que nos rodeia podemos encontrar exemplos de andamento lento e andamento rápido.

## Proposta de Atividade

Os alunos e as alunas vão deslocar-se pela sala. A um sinal que pode ser bater num instrumento, previamente combinado, vão movimentar-se utilizando o andamento lento, o andamento moderado e o andamento rápido:

### Tambor – Andamento Rápido



### Clavas – Andamento Moderado



### Maracas – Andamento Lento



### Sons Rápidos



### Sons Lentos



## Unidade 2



15

### TIMBRE 2

- INSTRUMENTOS MUSICAIS DE ALTURA INDEFINIDA
- CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO

### DINÂMICA 2

- DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA: FORTÍSSIMO, MEZZO-FORTE, PIANÍSSIMO

### RITMO 2

- POLIRRITMIA

### MELODIA 2

- ESCALA PENTATÓNICA MAIOR
- MELODIAS NA FLAUTA DE BISEL

### ANDAMENTO 2

- ADÁGIO, ANDANTE E MODERATO

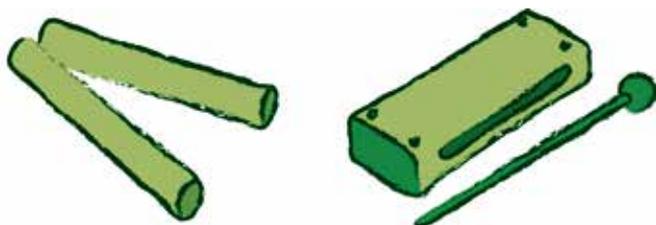
## TIMBRE 2

### INSTRUMENTOS MUSICAIS DE ALTURA INDEFINIDA

Os instrumentos de altura indefinida, também designados de altura indeterminada, são instrumentos utilizados para produzir ritmos. Não produzem sons das notas musicais.

**Instrumental Orff** (instrumentos de sala de aula). Quase todos os instrumentos que encontramos na sala de aula, como por exemplo, os instrumentos Orff, são de altura indeterminada ou indefinida.

#### Família de madeira

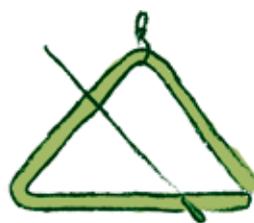


Maracas



Reco-reco

#### Família de Metais

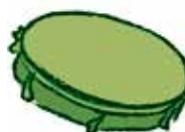


Crótalos



Pandeireta sem pele

#### Família de peles



Tamborim



Caixa de rufo ou tarolas

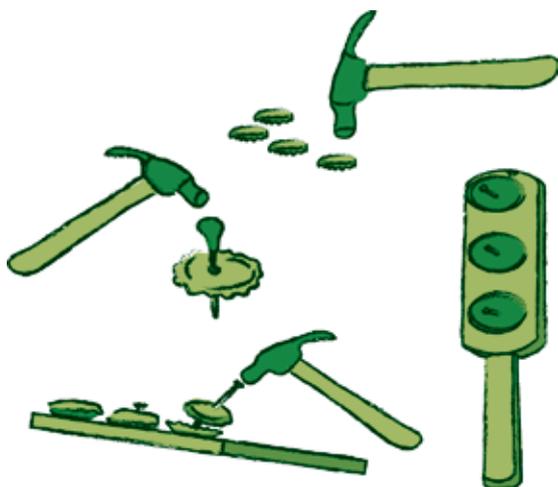


Pandeireta

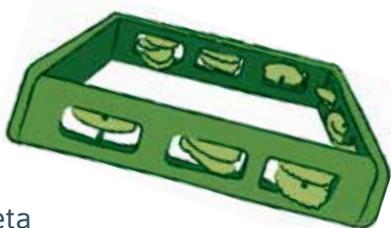
## CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO

### PERCUSSÃO POR SACUDIMENTO “Racordai”, pandeiro ou chincalho ou soalha

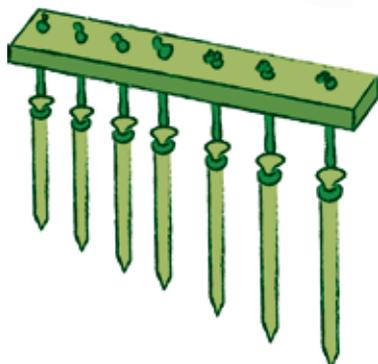
Para fazer o pandeiro ou racordai, ou chincalho, são necessárias tampinhas, por exemplo de garrafa de malta, (vulgarmente chamadas de pratinhos), pregos e de uma tábua. Pode -se utilizar os pratinhos normais como mostra o desenho de um instrumento já pronto, ou achatar as tampinhas o que lhe dá maior sonoridade. Ver as figuras que se seguem:



Chincalho (Recordai ou Pandeiro)



Pandeireta



Carrilhão de pregos

## DINÂMICA 2 DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA: FORTÍSSIMO, MEZZO-FORTE, PIANÍSSIMO

Na natureza ou meio que nos rodeia, existe uma variedade de sons, mas esses sons não têm todos a mesma intensidade. Uns são mais fortes ou menos fracos e outros ainda muito suaves.

Essa variedade de intensidade sonora pode ser também utilizada na música para torná-la mais rica. Para dar mais beleza ou força expressiva a uma canção ou melodia, utilizam-se os diferentes tipos de dinâmica. Essa dinâmica é indicada através de palavras italianas abreviadas e também por símbolos ou sinais.

Existem duas categorias de símbolos de dinâmica: símbolos de dinâmica de mudança brusca e símbolos de dinâmica de mudança gradual.

Exemplo de alguns símbolos de dinâmica de mudança brusca:

***ff*** *fortíssimo* (muito forte)

***mp*** *mezzo piano* (meio suave)

***pp*** *pianíssimo* (muito suave)

A aplicação prática da dinâmica pode ser feita através de texto onde os símbolos são colocados nas partes que se pretende realçar.

## RITMO 2

### POLIRRITMIA

A polirritmia acontece quando executamos mais de dois ritmos em simultâneo.

### Proposta de Atividade

Com os alunos e as alunas formados em grupos, conforme o número de ritmos vão executá-los com diferentes instrumentos, isto é, cada ritmo o seu instrumento.

No quadro a seguir, apresentamos uma polirritmia constituída por quatro ritmos diferentes, que serão executados em cada um dos quatro instrumentos respetivos.

A leitura é feita na vertical. Os ritmos são executados simultaneamente.



## MELODIA 2

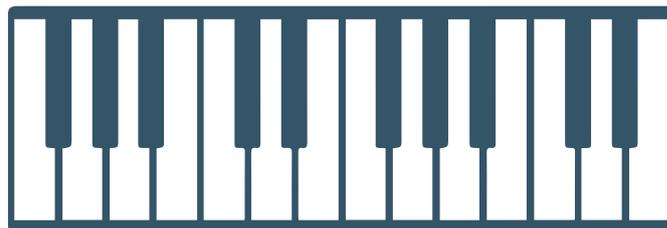
### ESCALA PENTATÓNICA MAIOR

A **Escala Pentatónica** ou **escala chinesa** é um conjunto de **cinco notas** com intervalos de um tom e de um tom e meio. Tem o nome de escala chinesa porque a música chinesa tem como base a escala Pentatónica. É também muito utilizada na música tradicional escocesa e na música africana. A Escala Pentatónica é usada desde 2000 a. C.

Se a uma escala diatónica tirarmos os meios-tons, teremos uma escala só com intervalos de um tom e de um tom e meio. Por exemplo, se numa escala diatónica de Dó maior tirarmos o Fá e o Si, ficamos com uma escala Pentatónica de Dó que fica constituída da seguinte forma: Dó, Ré, Mi, Sol, Lá, Dó.



Podemos tocar a escala Pentatónica se utilizarmos somente as teclas pretas do piano, começando em Fá sustenido (a primeira da série de três notas pretas). Assim teremos a escala pentatónica de Dó transposta para Fá sustenido:



Apresentamos aqui uma melodia na Escala Pentatônica de Dó maior que pode ser executada na flauta de bisel:

### Silver Moon Boat

Canção folclórica chinesa

Lit - tle sil - ver moon rides the sky like a boat  
Yeh - er wahn - wahn shiang ee tiao troon qua tien shung

Past the twin - kling stars it will float light - ly float  
Troon qua sheen - sheen tah ee rahn cheen ying piau dahng

Sail lit - tle moon boat to the west  
Yahng fahng----- shiang sho she fahng hahng

Sail lit - tle moon boat while I rest  
Chiah shiao - shiao yeen troon wah ahn shung

## MELODIAS NA FLAUTA DE BISEL

### La huerta (A horta)

No compasso Ternário

Canção em espanhol

Co - lo - ra - da/es la man - za - na del la - do que le da el sol del  
la - do que no le da blan - ca tie - ne la co - lor

**Curiosidades**

As cinco notas da escala pentatônica Fá, Sol, Lá, Dó e Ré tomam os seguintes nomes em chinsês:

Fá	-	Kung
Sol	-	Shang
Lá	-	Chiao
Dó	-	Chih
Ré	-	Yü

**Si Bemol**

## ANDAMENTO 2

### ADÁGIO, ANDANTE E MODERATO

Na canção que se segue, encontramos três tipos de andamento. A primeira e a segunda estrofe são cantadas numa velocidade moderada, o Moderato. A terceira em Andante mais lento do que o Moderato e a última estrofe em Adágio, um andamento mais lento do que o Andante. No fim, repete-se a parte do piu piu fazendo um ritardando.

**Pardalzinho**

Mizé Costa, Cabo Verde

*Não fujas de mim meu belo Pardalzinho*  
*Pois ficará triste o meu jardim* | Moderato

*E o teu canto de manhãzinha*  
*Deixará de me despertar* | Moderato

*Piu- piu, piu-piu* | Andante  
*Piu- piu, piu, piu* | Rittar

*Não será o sol tão risonho*  
*Teu ninho vazio irá ficar* | Adágio  
*E eu ficarei tão triste*

**Parabéns a você**

## Unidade 3



16

### TIMBRE 3

- PARTITURAS MUSICAIS
- INSTRUMENTOS MUSICAIS DO MUNDO

### DINÂMICA 3

- DINÂMICA DE MUDANÇA GRADUAL:  
CRESCENDO E DIMINUENDO

### RITMO 3

- SÍNCOPIA E CONTRATEMPO
- COMPASSO TERNÁRIO E QUATERNÁRIO  
SIMPLES

### MELODIA 3

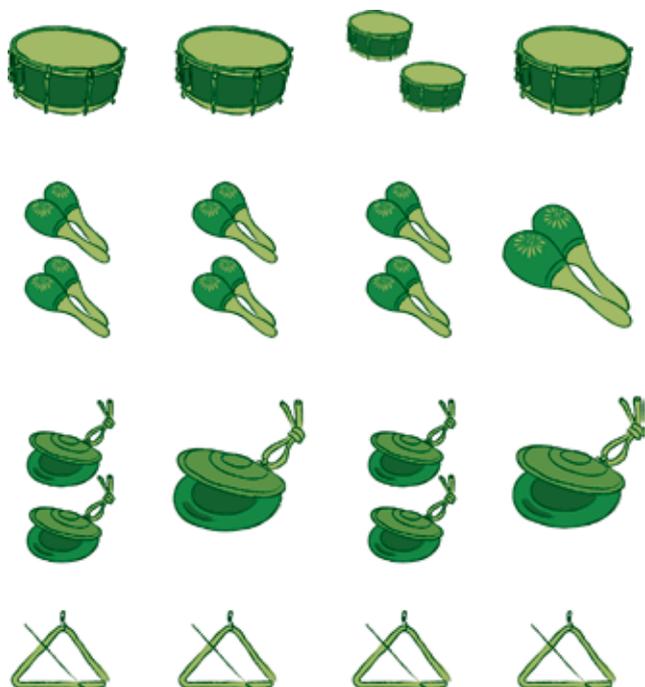
- INTERVALOS MELÓDICOS E HARMÔNICOS
- MELODIAS NA FLAUTA DE BISEL

### ANDAMENTO 3

- MODERATO, ALEGRO E PRESTO

## TIMBRE 3 PARTITURAS MUSICAIS

Executar o ritmo seguindo a sequência dos instrumentos. O instrumento maior, um batimento longo: Tá. Dois instrumentos pequenos, dois batimentos curtos: Titi.



Fazer a leitura na horizontal. Primeiro os tambores, depois as maracas, seguidas das castanholas e, por último, o triângulo.

## INSTRUMENTOS MUSICAIS DO MUNDO

**ÁFRICA:** Balafon, Sanza ou Quissanje, Kalangu, Djembé, Korá, etc.



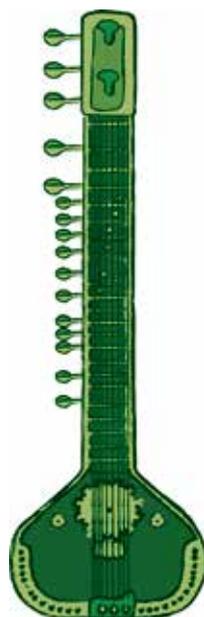
Djembé



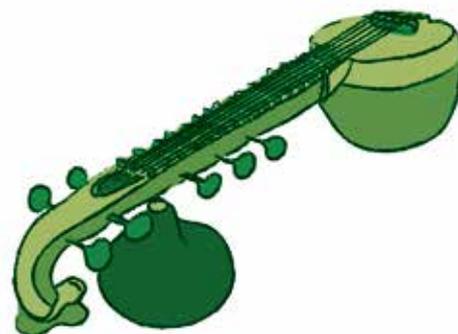
Korá

### ÁSIA

**Índia:** Sítar (Cítara), Vina, Tabla, Mridanga, etc.



Sítar (Cítara)



Vina

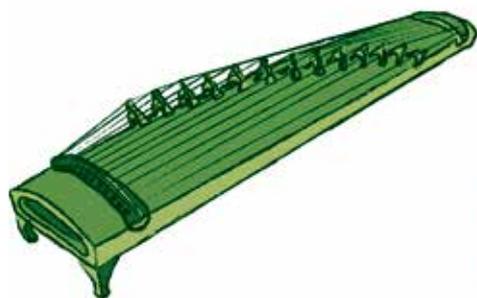
**China:** Pipa, Erhu, Zhong Ruan, etc.



Pipa



Zhong Ruan

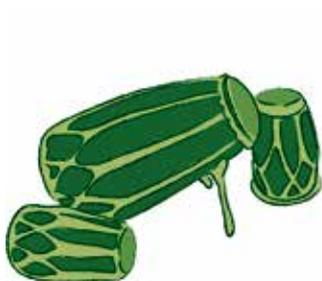


Koto



Shamisen

**Indonésia:** Kendâng, Gambang, etc.



Kendâng



Gambang

**EUROPA:** Harpa celta (Irlanda), Balalaika (Rússia), Bandolins (Itália), etc.



Balalaika (Rusia)

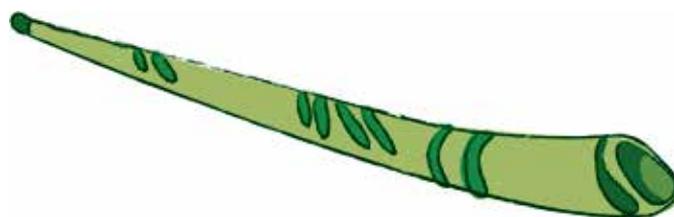


Bandolin (Itália)



Harpa celta (Irlanda)

**OCEÂNIA:** Digeridoo, etc.



### **Proposta de Atividade**

Pedir aos (às) alunos (as) para pesquisarem na Internet instrumentos de outros países da Europa e da Oceânia.

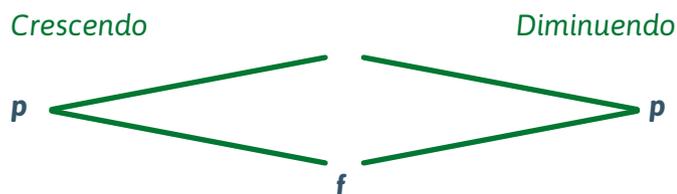
## DINÂMICA 3

### DINÂMICA DE MUDANÇA GRADUAL: CRESCENDO E DIMINUENDO

**cresc. – crescendo** é aumentar gradualmente (pouco a pouco) a intensidade.

**dimin. ou decresc. – diminuendo ou decrescendo** é diminuir gradualmente a intensidade.

Para indicar com maior precisão o crescendo e o diminuendo, utilizam-se os símbolos:



Crescendo começa suave e vai ficando cada vez mais forte. É parecido com o sinal "menor que" em matemática.

Diminuendo começa forte e vai-se tornando cada vez mais suave. É parecido com o sinal "maior que" em matemática.

## Proposta de Atividade

Trabalhar as duas canções que se seguem aplicando o aumento e a diminuição gradual da dinâmica de forma criativa.

Na primeira canção começar a cantar suave o primeiro verso e ir aumentando de intensidade gradualmente até o cravo e o jasmim. Repetir a mesma coisa começando no verso: o lírio, o amor-de-um-dia.

### O jardineiro

Ângela Mª Silva

*Alegre é o jardineiro  
Que cuida do seu jardim  
Cultiva rosas vermelhas  
O cravo e o jasmim*

*O lírio, o amor-de-um-dia  
O girassol e a margarida  
Que lindo jardim florido  
Há perfume sempre nele*

### Ambiente limpo

Albertina Aniceto, Cabo Verde

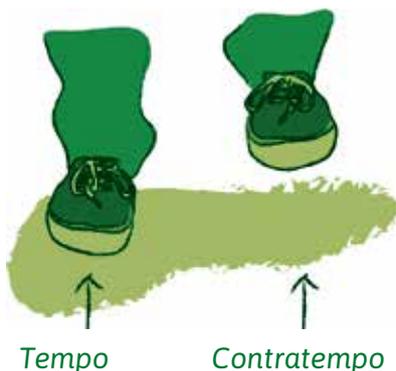
*Crianças da nossa escola  
Vamos unir e proteger o ambiente  
Afim, é o meio onde vivemos*

*Vamos limpar a praia  
Deitar o lixo nos contentores  
Plantar muitas árvores*

*Ambiente limpo vida saudável  
Ambiente limpo vida saudável*

## RITMO 3 SÍNCOPA E CONTRATEMPO

A vivência do contra-tempo pode ser verificada na prática. Se ao andarmos **batermos as palmas** de forma **desencontrada com os passos**, estamos a realizar o ritmo em **contratempo**.



Se tomarmos em conta a própria terminologia, consideramos o contratempo como sendo uma alteração no movimento normal de um ritmo, isto é, que contraria o tempo, não coincidindo com o primeiro tempo de apoio num andamento de marcha.

A escrita do contratempo é realizada através de uma figura de som seguido de uma pausa. Geralmente, é considerado como apoio rítmico de um som, o início da sua duração. Quando este apoio acontece depois do início do som, dizemos que o som está sincopado. Houve uma **síncopa**.

A **síncopa** é definida como sendo a emissão de um som no tempo forte de um compasso ou na parte fraca de um tempo prolongando-se no tempo forte do compasso ou na parte forte do tempo seguinte.

### Ritmo em síncopa



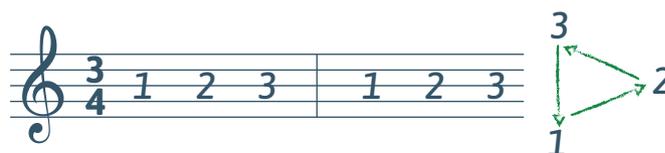
A diferença entre a síncopa e o contratempo é que no contratempo em vez do tempo forte ser preenchido com o prolongamento do som anterior, ele é preenchido com uma pausa.

A síncopa, pode ser também vivenciada na prática, realizando o mesmo exercício que fizemos para o contratempo, com uma pequena mudança.

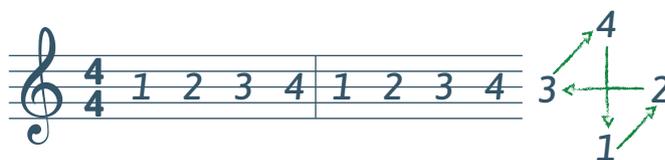
Como o som de palmas é muito curto, logo após esse som, acompanhamos o batimento emitindo a sílaba *pam* mas prolongada.

## COMPASSO TERNÁRIO E QUATERNÁRIO SIMPLES

**Compasso Ternário simples**  
3 tempos em cada divisão.



**Compasso Quaternário simples**  
4 tempos em cada divisão.



### Proposta de Atividade

Levar as alunas e alunos a vivenciarem os compassos Ternários e Quaternários, andando pela sala e batendo a palma cada vez que disserem o número 1.

#### Ternário

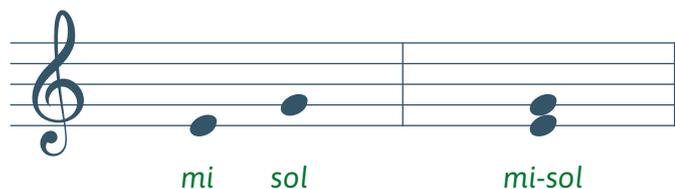
**1 2 3 - 1 2 3 - 1 2 3 - 1 2 3** - Três Pulsações

#### Quaternário

**1 2 3 4 - 1 2 3 4 - 1 2 3 4 - 1 2 3 4** - Quatro Pulsações

## MELODIA 3

# INTERVALOS MELÓDICOS E HARMÔNICOS



O intervalo melódico é formado por duas notas tocadas, uma a seguir à outra. O intervalo harmónico é composto por duas notas tocadas simultaneamente.

## INTERVALOS MELÓDICOS

Os intervalos melódicos podem ser caracterizados quantitativa e qualitativamente. Quantitativa-mente, quando contamos o número de notas, por exemplo: uma segunda, uma terceira, uma quinta, etc. e qualitativamente quando dizemos o tipo de intervalo, isto é, se é maior, menor ou justo.

Uníssonos 2ª menor 2ª Maior 3ª menor 3ª Maior

4ª Justa ou perfeita 4ª Aumentada 5ª Diminuta 5ª Justa ou perfeita

6ª menor 6ª Maior 7ª menor 7ª maior 8ª Justa ou perfeita

## MELODIAS NA FLAUTA DE BISEL

A canção que se segue, cujo título é “Noite Feliz”, tem também como título “Noite de Paz”. Os(as) alunos (as) podem ensaiá-la para a época de Natal.

### Noite Feliz

### Sodad d'Saniklau

Armando Zeferino

### Si Bemol



### Fá Sustenido



## ANDAMENTO 3 MODERATO, ALEGRO E PRESTO

### Lá vai a Anita

Maria Évora, Cabo Verde

Lá vai Anita a cantar  
Com a pasta às costas  
Lancheira na mão  
Toda sorridente e feliz  
As aulas já vão começar

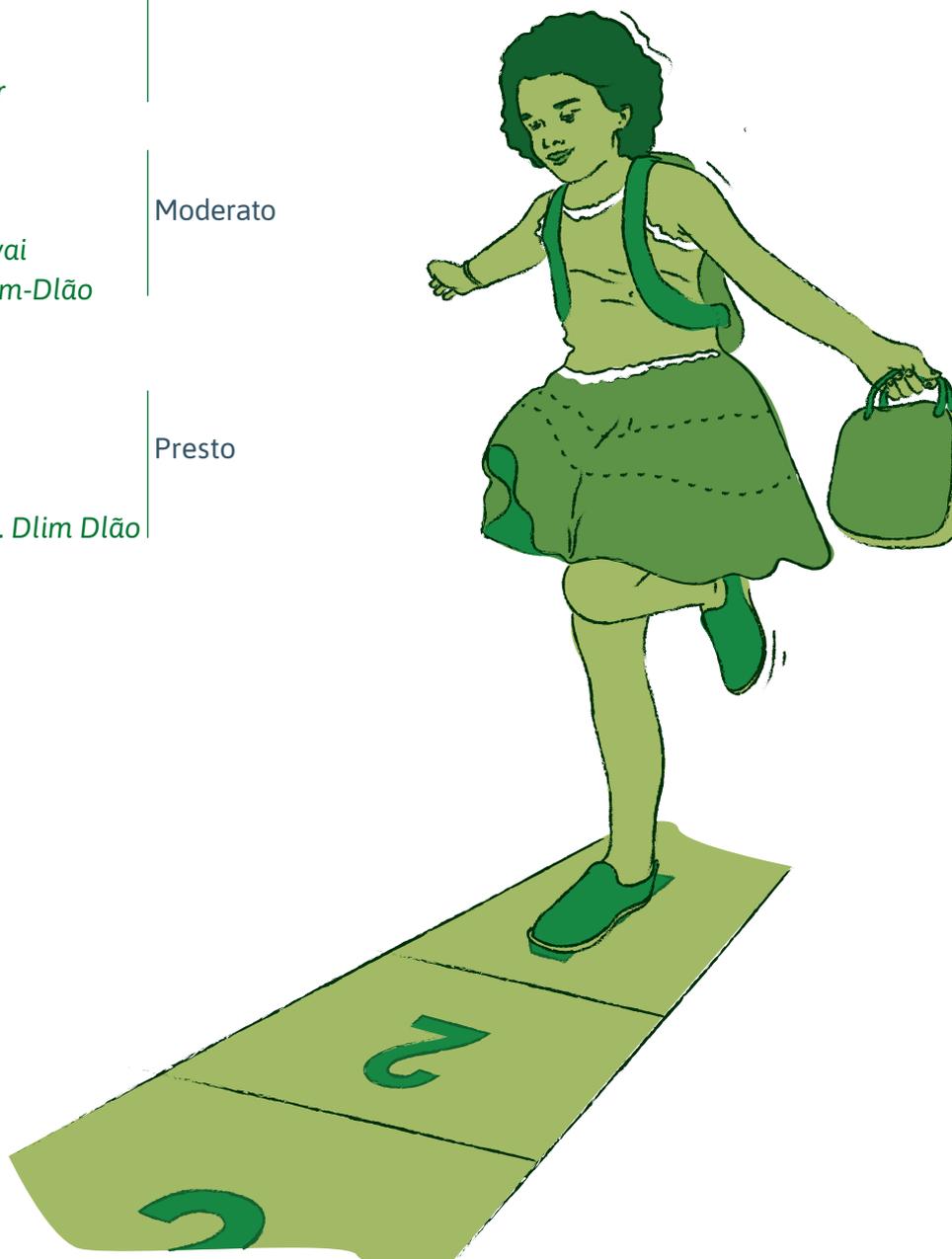
Alegro

Dlim dlão, dlim dlão  
O sino da escola tocou  
Com outros colegas lá vai  
Anita na sala entrar. Dlim-Dlão

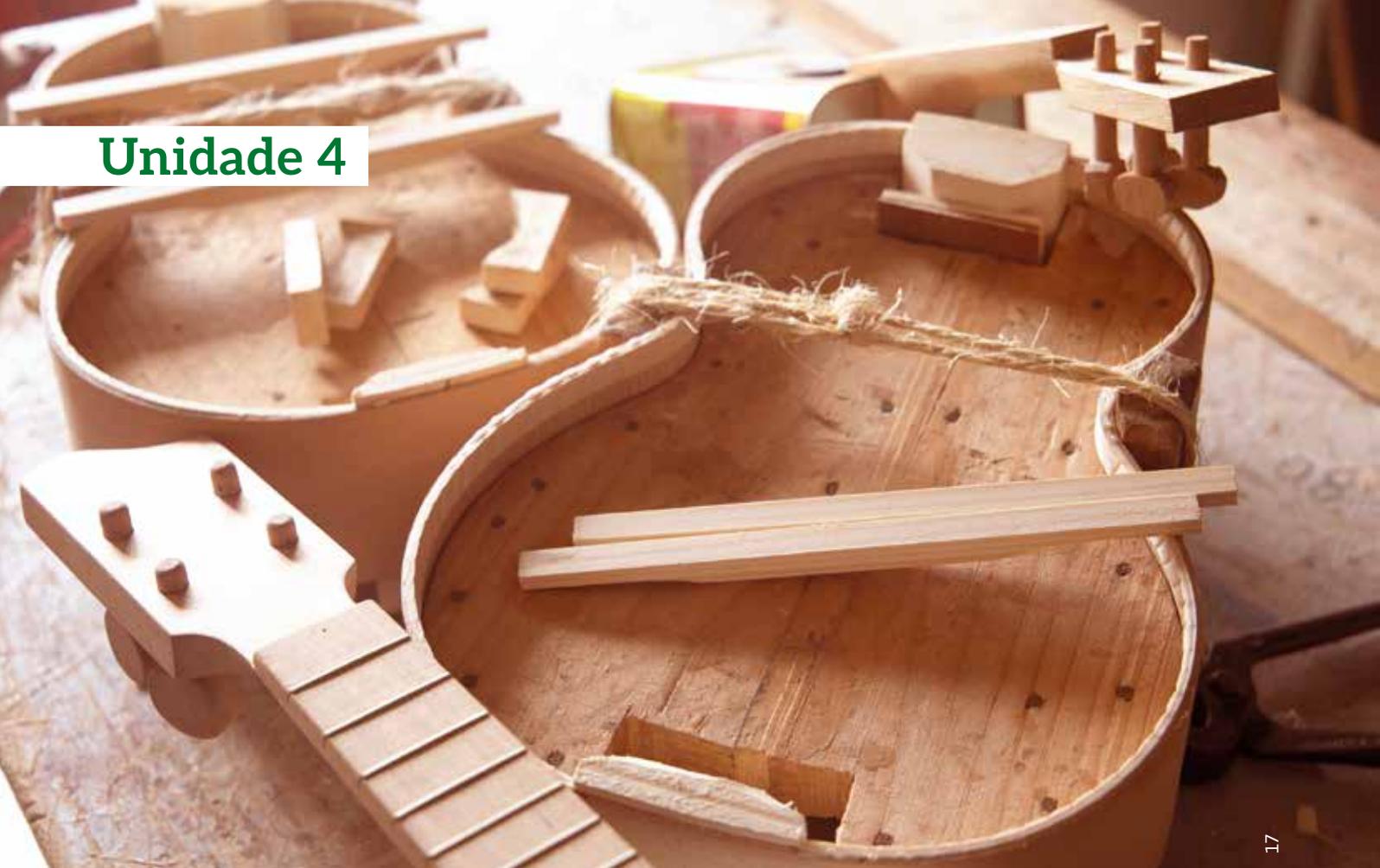
Moderato

Dlim Dlão dlim Dlão  
O intervalo chegou  
Lá vai a Anita a correr  
No pátio vai ela brincar. Dlim Dlão

Presto



## Unidade 4



17

### TIMBRE 4

- INSTRUMENTOS DE ALTURA DEFINIDA OU DETERMINADA
- CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS DE CORDA E SOPRO

### DINÂMICA 4

- DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA E GRADUAL

### RITMO 4

- PONTO DE AUMENTAÇÃO
- FÓRMULAS RÍTMICAS

### MELODIA 4

- MOVIMENTOS MELÓDICOS, CONTÍNUOS E INTERMITENTES
- CANÇÕES INFANTOJUVENIS

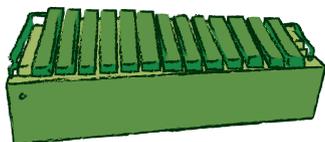
### ANDAMENTO 4

- AUMENTO E DIMINUIÇÃO GRADUAL DE ANDAMENTO

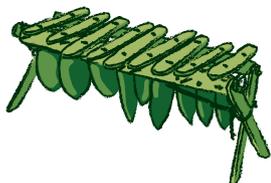
## TIMBRE 4 INSTRUMENTOS DE ALTURA DEFINIDA OU DETERMINADA

Instrumentos de altura definida ou determinada são todos os instrumentos que podem produzir sons das notas musicais.

### Percussão madeira

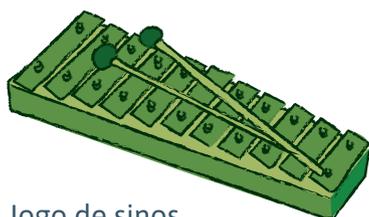


Xilofone

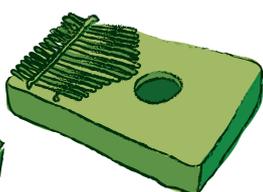


Balafon

### Percussão metal



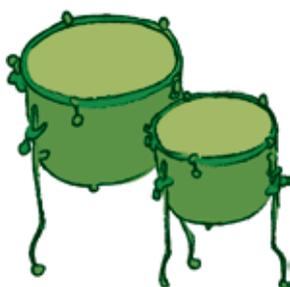
Jogo de sinos



Quissanje ou Sanza

### Percussão pele.

Timbales



### Corda



## CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS DE CORDA E SOPRO

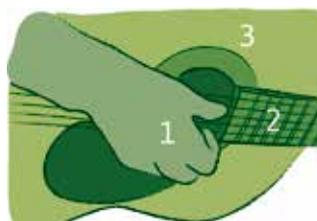
Na produção do som, há três componentes que são fundamentais nos diferentes instrumentos. Esses elementos são os vibradores, os excitadores e os ressoadores.

Os **vibradores** que produzem o som, como por exemplo, a madeira da caixa chinesa e do xilofone, a pele dos tambores, a corda da cimboa, o ar contido num tubo, etc.

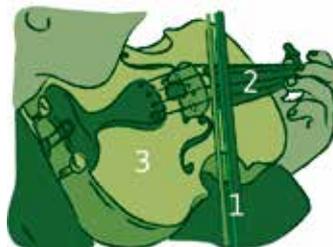
Os **excitadores** desempenham o papel de provocador do som, como são os casos da baqueta da caixa chinesa e do xilofone, o arco da cimboa, o sopro na flauta, etc.

Os **ressoadores** servem para ampliar ou prolongar o som do vibrador. Por exemplo, a cabaça da cimboa, a caixa do tambor, etc.

Violão



Violino



Tambor



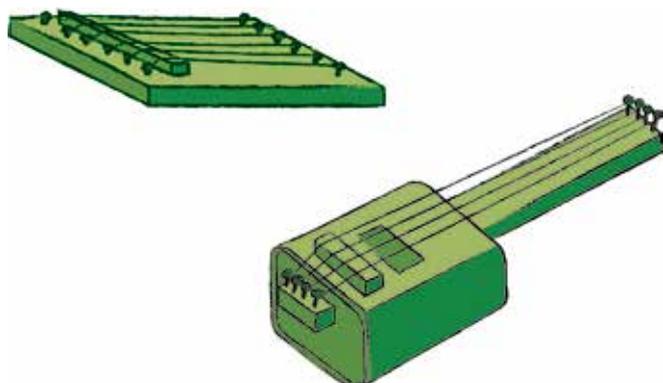
1 Excitador    2 Vibrador    3 Ressoador

A forma de tirar sons desses instrumentos, também varia. Podemos percuti-los, entrechocá-los, sacudi-los, friccioná-los, dedilhá-los, ou soprá-los.

Tirando partido das diversas formas de execução e tendo ao teu dispor diferentes materiais de desperdício, os (as) alunos (as) poderão construir muitos instrumentos musicais. Tudo vai depender da criatividade e da imaginação. No entanto, vamos sugerir alguns deles, agrupando-os em famílias de cordas e de sopro

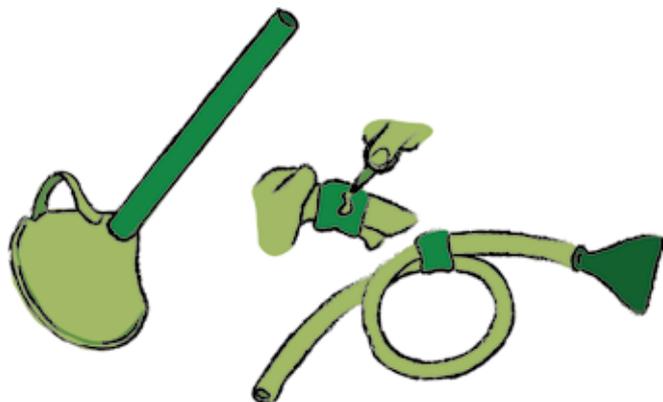
### Cordas

Os alunos e as alunas podem utilizar diferentes tipos de materiais para construir os seus instrumentos. Para os instrumentos de cordas podem utilizar latas de conserva (atum, goiabada), linha de pesca, de nylon, entre outros.



### Sopro

Para os instrumentos de sopro pode-se utilizar tubos diversos, funil, etc.



## DINÂMICA 4 DINÂMICA DE MUDANÇA BRUSCA E GRADUAL

A dinâmica vai ser trabalhada a partir de uma frase. Os símbolos de dinâmica de mudança brusca **ff**, **mf**, **pp** e símbolos de dinâmica de mudança gradual, Crescendo e Diminuendo vão ser utilizados de forma criativa.

### Proposta de Atividade

Dividir a turma em dois grupos. Ler a frase seguindo os sinais indicados:

#### Grupo

A	<b>pp</b> Pim! Pam! Pum!	---	<b>mf</b> Os pés a marchar!	---	 As bocas a cantar e todos	juntos a gozar
B	---	<b>f</b> Pum!	---	<b>f</b> Pam!	---	<b>f</b> Pim! Pam! Pum!

## RITMO 4

### PONTO DE AUMENTAÇÃO

Às vezes, numa canção ou mesmo numa frase rítmica surge a necessidade de juntar os valores das durações das figuras musicais. Existem figuras de 4, 2, 1 e de 1/2 tempo. Se precisarmos de uma única figura, como por exemplo num compasso de 3 tempos, vamos ter a necessidade de acrescentar algo.

É assim que surge o ponto de aumento cujo papel é **acrescentar à figura** ou à nota **a metade do seu valor**. Este ponto é acrescentado sempre à direita da nota ou da figura musical.

Se a figura vale dois tempos, o ponto vai aumentá-la mais um tempo, a metade de dois. Se a figura vale um tempo, vai acrescentar-lhe meio tempo.

Mínima vale 2 tempos, com um ponto fica com 3 tempos.

*Mínima pontuada*



Semínima vale 1 tempo, com um ponto fica com um tempo e meio.

*Semínima pontuada*



### Cai cai balão

## FÓRMULAS RÍTMICAS

As fórmulas rítmicas surgem da necessidade de se escrever frases rítmicas com a junção de tempos curtos e longos, dado que não encontramos uma única figura com todos os valores de que se necessita. Às vezes, é preciso juntar quartos de tempo com meios tempos numa célula rítmica. São exemplos as seguintes fórmulas rítmicas:



Quatro semicolcheias valem **1 tempo**.  
A leitura é *Tiritiri*.



Uma colcheia e duas semicolcheias que valem **1 tempo**.  
A leitura é *Ti-tiri*.

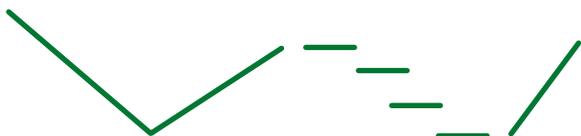
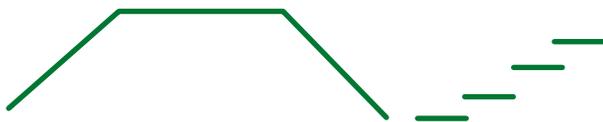


Uma colcheia pontuada e semicolcheia valem **1 tempo**.  
A leitura é *Tim-ri*.

De seguida apresentamos a canção Cai cai balão onde se pode observar estas fórmulas rítmicas.

## MELODIA 4 MOVIMENTOS MELÓDICOS, CONTÍNUOS E INTERMITENTES

Ditado visual de movimentos melódicos.



## CANÇÕES INFANTOJUVENIS

### Hino de Fraternidade

Vasco Martins, Cabo Verde

*Nestas ilhas silenciosas  
Onde o mar faz a força dos homens  
A esperança nos olhos das crianças  
É o que existe de mais belo*

*Doce morna que vem da alma  
Hino de paz abraçando a terra  
Cantemos sempre todo o nosso amor  
A este país moldado pelos ventos*

*Cultivemos a Fraternidade  
Gerações do povo Morabeza  
Cabo Verde ilhas do Sol*

### Sacha

Vamar Martins, Cabo Verde

*Sacha era uma linda lagarta  
Que vivia sozinha numa lata  
De todos os insetos fugia ela  
Pois não gostava de ser lagarta*

II

*Sacha! Sacha  
Sacha pobre lagarta  
Sacha! Sacha  
Rastejava a pobre lagarta*

*Mas um dia um milagre se deu  
Na pele viscosa algo aconteceu  
Já não era Sacha, já não era Sacha  
Pois em borboleta se transformou*

## Lengalenga do Xanduca

Teté Alinho, Cabo Verde

O Xanduca é um menino  
Que está sempre a cantar  
Quando vem da escola traz sempre  
Na sacola uma canção para dar

II

Outro dia bem contente  
Encontrei-o no jardim  
Disse-me, tia venha para aqui  
Aprender a lengalenga  
Que começa assim

Tum tum piscatum gatá  
Piscatunga laribé  
Piscatungatinga  
Oué beriberiberibé  
Piscatungalaribé piscatungatá

III

E a partir desse dia  
Lá em casa há sempre festa  
Todos cantam todos riam  
de sorriso até à nuca  
a lengalenga do Xanduca

## Apelo

Margarida Brito, Cabo Verde

Vamos cantar junto esta canção  
Ela é de todos nós.  
Vamos cantá-la para o mundo ouvir  
E fazer um coro connosco

II

Temos no coração  
Muito amor para dar  
E queremos também receber  
Ternura e carinho do mundo

III

Vamos cantar pela união  
De todo os povos do Universo  
Para que todo o mal acabe

Cantar pela Paz e Fraternidade  
Cantar pelo Amor e compreensão  
Sensibilizar o coração do homem



## Viajá

Margarida Brito, Cabo Verde

Na nha barkinhe um `navegá  
K`ê pa levá um pok di sol  
Pa tud kej m`nine k`ta vivê trixt  
Sem paj e sem amor

Kem krê viajá má mi  
Nô ta bai pa tud kónt di mund  
Pa nôj ka tem nenhum frontêra  
K`ta fazê nôj pará

Nô tem um aliód má nôj k`ê vent  
K`ta levá nôj na bom caminhe  
Nôj lema é paj nôj arma é amor  
Pa kombatê rasiymo

## Féria sabe

Humberto Ramos, Cabo Verde

Inda bem kaoje é dia dming  
I aonte um tmá nhas féria grand  
Agora jam podê brinká saltá e korrê

Andante

Txam juntá tud nhas tarek  
Rmá ej livre e rmá es kuart  
Pam podê bem fazê nhaj féria sabe

Alegro

Manhá kónd um levantá lôg sêd  
Um ta tentá dá nha mãe d`mantêga  
Pal podê txam bá pa Lagingha brinká n`areia

Andante

Sel djlizá e el txam bai  
Um ta panhá um fòt bónhe má um bald  
E um pá pum fazê kastel n`areia

Alegro

Brinká na Lagingha  
Saltá na Lagingha  
Corrê p`unj féria sabe

Moderato

Nadá na Lagingha  
Dansá na Lagingha  
E detá sêd



## ANDAMENTO 4

### AUMENTO E DIMINUIÇÃO GRADUAL DE ANDAMENTO

O andamento está agrupado em três categorias: vagarosos ou lentos, moderados ou médios e rápidos. Cada uma dessas categorias subdivide-se, ainda, em duas ou mais velocidades representadas por palavras italianas, ou através de um aparelho que indica o número de oscilações por minuto – o **metrônomo** que vem das palavras gregas *metron* que significa medida e *nomos* que quer dizer régua.

**Exemplo:** Se temos uma canção com a indicação de andamento a “100”, temos que colocar o metrônomo a 100 (100 batidas por minuto) e então teremos a “velocidade”, ou seja, o andamento em que aquela canção deve ser tocada.

Cada uma das três categorias de andamento está subdividida, por exemplo:

- **Vagarosos:** Grave (muito lento), Largo (lento) e Adágio (menos lento que largo).
- **Moderados** ou **médios:** Andante (tranquilo como a andar), Andantino (um pouco mais que o Andante) e Moderato (andamento médio, moderado).
- **Rápidos:** Allegro (alegre, depressa), Vivace (vivo, bastante depressa), Presto (muito depressa)

Estas alterações de andamento são representadas também por outras palavras italianas. O conjunto dessas alterações de andamento chama-se **Agógica**.

Por vezes, numa composição, determinadas partes alteram o seu andamento o que lhe confere maior expressividade. Ora aceleram ora atrasam o andamento da música.

O símbolo de Agógica é **accel.** (Accelerando) que é o aumento gradual de andamento e **rittar.** (Ritardando ou afretando) que é a diminuição gradual de andamento.

Sons rápidos



Sons lentos



**Acelerando ou affretando** (aumento gradual de andamento) cujas abreviaturas são **accel.** e **affret.** Sons que vão ficando cada vez mais rápidos



**Rallentando ou Rittardando** cujas abreviaturas respectivas são **rall.** e **rit.** (atrasar ou retardar gradualmente o andamento). Sons que vão ficando cada vez mais lentos.





# FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS: DRAMÁTICA

Hernandez V. e Rodriguez P. *Expressão Corporal com adolescentes*. Edições Salesianas. [www.salesianos.pt/edisal](http://www.salesianos.pt/edisal).

Landier J.-C. e Barret G. (1994). *Expressão Dramática e Teatro*. Coleção Práticas Pedagógicas. Edições ASA.

Sousa A. B. A. *Expressão Dramática – imitação, mímica, expressão oral, improvisação e dramatização*. Básica Editora.

Brandes D. e Phillips H. (1977). *Manual de Jogos educativos- 140 jogos para professores e animadores de grupo*. Psicologia e Pedagogia. MOARES Editores.

Peixinho H. e Loureiro M. (1992). *Expressão Dramática- manual de jogos e actividades*. ESSE de Setúbal.

Amorim, T. A. (1995). *Encontros de Teatro na Escola - História de um Movimento*. Porto: Porto Editora.

Barret, G. (1986 -1988). *Essai sur la pédagogie de la situation en Expression Dramatique et en Éducation*. Montréal: Université Montréal, Faculté des Sciences de l'Éducation.

Boal, A. (1977). *200 Exercícios e jogos para o actor e o não actor com ganas de dizer algo através do teatro*. Lisboa: Cooperativa de Acção Cultural SCARL.

Costa, I. e Baganha, F. (1991). *O Fantoche Que Ajuda a Crescer*. Coleção Práticas Pedagógicas. Porto: Edições Asa.

Barreira, A., & Moreira, M. (2004). *Pedagogia das competências - da teoria à prática*. Porto: Edições Asa.

# FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS: MUSICAL

Batista M., Nunes R. e Machado R. (2000). *Simaestro Educação! Musical 5º/ 6º Ano*. Lisboa: Plátano Editora S.A.

Carneiro I., Serra H., Ferreira O. D. (1991). *Música no Futuro*. 5º Ano. Lisboa: Editorial o Livro.

Carneiro I., Serra H., Ferreira O. D. (1989). *Música no Futuro*. 6º Ano. Lisboa: Editorial o Livro.

Carneiro I.(1992). *Viver a Música*, 5º Ano Lisboa: Edições Globo Lda.

Castro A., Figueiredo I. (1998). *Companhia dos sons*. 2º Ciclo de Ensino Básico 6º Ano. Areal Editores.

Costa A., Abel J.(1996). *Educação Musical 5º Ano*. Com a participação do Maestro António Vitorino de Almeida. Lisboa: Texto Editora. Lda.

Costa A., Abel J. (1997). *Educação Musical 6º Ano*. Com a participação do Maestro António Vitorino de Almeida. Lisboa: Texto Editora. Lda.

Godinho C., Pissarra M. J. (2000). *Era uma vez a Música 5º Ano*. Livro do professor. Carnaxide: Cons-tância Editores, S.A.

Godinho C., Pissarra M. J. (2001). *Era uma vez a Música 6ºAno*. Livro do professor. Carnaxide: Cons-tância Editores, S.A.

Pontes J. P. (1989). *Ao Sabor da Música-Educação Musical 5º Ano*. Lisboa: Texto Editora.

Pontes J. P. (2000). *Notas Soltas-Educação Musical 5º Ano*. Colaboração de Olga Prats. Lisboa: Texto Editora.

## AGRADECIMENTOS

*Ao professor Jair André Pinto pelas fotos da filha Vitória.*

*À Wilza Gabriel pelas fotos da flauta.*

*À professora Ariana Pedro e aos seus alunos.*

*À professora Maria Piedade Correia e aos seus alunos e alunas.*

*À Ângela Mª Silva pela canção "O jardineiro"*

*À Albertina Aniceto pela canção "Ambiente Limpo"*

*À Maria Auxiliadora por autorizar as fotos da filha.*

*Ao compositor Vasco Martins pelo Hino de Fraternidade.*

*Ao músico Humberto Ramos pela música "Féria sabe".*

*Aos alunos do Curso do Instituto Pedagógico 2001.*

*Maria Évora pela canção "Lá vai Anita".*

*Vamar Brito Martins e Marcelina pela canção "Ambiente".*

*Vamar Martins pela canção "Sacha".*

*À Suzana Ramos pela canção "Direitos de Criança".*

*À professora Mizé Costa pela canção "Pardalzinho".*

*À cantora e compositora Teté Alinho pela canção "Lengalenga do Xanduca".*



# ÍNDICE DE IMAGENS

## DRAMÁTICA

1. "156 +1", direção de Patrícia Silva, Escola de Fonte de Inês 20 Junho 2018. MMLines, 2018.
2. "156 +1", direção de Patrícia Silva, Escola de Fonte de Inês 20 Junho 2018. MMLines, 2018.
3. "156 +1", direção de Patrícia Silva, Escola de Fonte de Inês 20 Junho 2018. MMLines, 2018.
4. "156 +1", direção de Patrícia Silva, Escola de Fonte de Inês 20 Junho 2018. MMLines, 2018.
5. "156 +1", direção de Patrícia Silva, Escola de Fonte de Inês 20 Junho 2018. MMLines, 2018.
6. "156 +1", direção de Patrícia Silva, Escola de Fonte de Inês 20 Junho 2018. MMLines, 2018.
7. Espectáculo Kumuniká, direção de Patrícia Silva, 5 de Julho de 2014, Emilja Wojciechowska, 2014.
8. Espectáculo Kumuniká, direção de Patrícia Silva, 5 de Julho de 2014, Emilja Wojciechowska, 2014.

## MÚSICA

9. FAVA - Férias Artes Verão, ALAIM. Oficina de Utopias, 2018.
10. FAVA - Férias Artes Verão, ALAIM. Oficina de Utopias, 2018.
11. FAVA - Férias Artes Verão, ALAIM. Oficina de Utopias, 2018.
12. "Tangonê", Piano Solo para crianças, Rita Ramos, Centro Cultural do Mindelo, 18 Agosto 2018. Oficina de Utopias, 2018.
13. FAVA - Férias Artes Verão, ALAIM. Oficina de Utopias, 2018.
14. FAVA - Férias Artes Verão, ALAIM. Oficina de Utopias, 2018.
15. Coro Escola Jorge Barbosa. Ricardo Neves, 2018.
16. Atelier Luís Baptista. Oficina de Utopias, 2018.
17. Atelier Luís Baptista. Oficina de Utopias, 2018.





## Hino Nacional Cântico da Liberdade

Canta, irmão  
canta, meu irmão  
que a Liberdade é hino  
e o Homem a certeza.

Com dignidade, enterra a semente  
no pó da ilha nua;  
no despenhadeiro da vida  
a esperança é do tamanho do mar  
que nos abraça.  
Sentinela de mares e ventos  
perseverante  
entre estrelas e o Atlântico  
entoa o cântico da liberdade.

Canta, irmão  
canta, meu irmão  
que a Liberdade é hino  
e o Homem a certeza.



**Ministério  
da Educação**

