

# O MUSEU E O FANTASMA: A CONTRIBUIÇÃO DA EXPRESSÃO SONORA E MUSICAL NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS NOS ESPAÇOS MUSEAIS

THE MUSEUM AND THE GHOST: THE CONTRIBUTION OF SOUND AND MUSICAL EXPRESSION IN THE TEACHING/LEARNING OF CHILDREN IN MUSEUM SPACES

## **Renata Duprat**

Graduanda em Artes pela Universidade Feevale (Novo Hamburgo/Brasil).  
E-mail: renata-duprat@hotmail.com

## **Denise Blanco Sant'Anna**

Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais na Universidade Feevale (Novo Hamburgo/Brasil).  
Professora adjunta da Universidade Feevale, coordena o Programa Conexão Cultural e os projetos de Extensão Movimento Coral e Cultura (Novo Hamburgo/Brasil).  
E-mail: denise.bsantanna@gmail.com

Recebido em: 19 de abril de 2023

Aprovado em: 20 de junho de 2023

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

RPR | a. 20 | n. 2 | p. 198-210 | jul./dez. 2023

DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v2.3472>

## RESUMO

Este artigo apresenta reflexões sobre o impacto da expressão sonora e musical no ensino/aprendizagem de crianças, considerando a mediação no ambiente museal. A pesquisa teve como objetivo, investigar como atividades lúdicas envolvendo o universo sonoro e musical, podem contribuir para a relação museu, criança e escola, principalmente no contexto de museus tradicionais. O projeto foi desenvolvido com alunos do 3º ano do ensino fundamental, da Escola EMEF Cecília Meireles, em visita ao Museu de Arte Fundação Ernesto Frederico Scheffel, da cidade de Novo Hamburgo. O universo lúdico da música é um instrumento pedagógico que se alia a diversas áreas do conhecimento, com a possibilidade de transformar espaços de aprendizagem em locais mágicos e brincantes. Nesse sentido, propostas envolvendo a expressão sonora e musical, considerando a visita em um museu tradicional, revelaram novas possibilidades de ações educativas, resultando em envolvimento significativo, senso de pertencimento e de identificação com o espaço visitado.

**Palavras-chave:** Educação museal. Arte. Música. Sonoridades.

## ABSTRACT

This article presents reflections on the impact of sound and musical expression on children's teaching/learning, considering mediation in the museum environment. The research aimed to investigate how recreational activities involving the universe of sound and music can contribute to the relationship between museum, child and school, especially in the context of traditional museums. The project was developed with students in the 3rd year of elementary school, from Escola EMEF Cecília Meireles, visiting the Museu de Arte Fundação Ernesto Frederico Scheffel, in the city of Novo Hamburgo. The ludic universe of music is a pedagogical instrument that allies itself with several areas of knowledge, with the possibility of transforming learning spaces into magical and playful places. In this sense, proposals involving sound and musical expression, considering visiting a traditional museum, revealed new possibilities for educational actions, resulting in a significant involvement, a sense of belonging and identification with the space visited.

**Keywords:** Museum education. Art. Music. Sounds.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho resulta das constantes observações de mediações e vivências compartilhadas com as crianças em visita de escolas, no Museu de Arte Fundação Ernesto Frederico Scheffel e Museu Comunitário Casa Schmitt Presser, situados no município de Novo Hamburgo. Dessas análises desdobraram-se algumas problemáticas que afetavam diretamente essas crianças. A maioria delas, quando entrava no Museu de Arte Fundação Ernesto Frederico Scheffel, por exemplo, espantava-se e demonstrava imensa admiração por estar diante de um ambiente grandioso e adornado. No primeiro momento, ficavam eufóricas, querendo correr, brincar, tocar e ouvir o que os mediadores tinham a dizer. Museus favorecem o imaginário, são espaços propícios a devaneios e despertam fantasias, e disso as crianças sabem bem. Mas, em dado momento, e isto nunca tardava, o semblante de mais da metade dessas crianças mudava, e aqueles olhinhos curiosos tornavam-se então, apáticos. Eis que surgia um distanciamento do que se apresentava no espaço, e essas crianças se inquietavam, se cansavam e se desinteressavam pelo que estava exposto. Suas expectativas não eram atendidas. O passeio, que até então era para ser diferente da sala de aula, tornava-se semelhante: uma aula expositiva, cujo adulto mediador passava o percurso inteiro falando sobre a história do local enquanto as crianças seguiam passivas, silenciosas e sem encostar em nada. Como consequência, se desencantavam e acabavam distantes, não interagindo, não atuando, não pertencendo, não se identificando e muito menos se apropriando do ambiente. Por fim, as crianças acabavam levando pouca bagagem dessa experiência, permanecendo somente a lembrança de que um dia visitaram determinado museu. Esta é uma problemática comum que fortalece o distanciamento e incompreensão sobre a arte, a cultura e sobre os patrimônios históricos, desencadeando conseqüentemente sua incompreensão e desvalorização.

É um desafio construir em museus tradicionais contemplativos e de preservação, metodologias lúdicas e interativas entre as obras/objetos e as crianças, contudo, esta deve ser sua prioridade enquanto instituição cultural a serviço da sociedade. É preciso, com urgência, elaborar práticas educativas que permitam às crianças muito mais do que a passividade, é necessário construir estratégias a fim de permitir experiências que resultem em uma aprendizagem significativa. Sendo assim, objetivou-se um trabalho que envolvesse as crianças ativamente durante a mediação, aproximando-as do espaço visitado e criando um sentimento de pertencimento. Com essa perspectiva, a problemática que permeia esta investigação refere-se a como potencializar uma aprendizagem significativa em visitas à museus, permitindo que as crianças sintam-se atuantes e pertencentes, e apropriem-se significativamente desses espaços de arte e cultura.

Para o desenvolvimento da pesquisa, foram realizados cinco encontros, de dois períodos, na Escola EMEF Cecília Meireles do município de Novo Hamburgo, com crianças do 3º ano do ensino fundamental. O último encontro, etapa final e de aplicação direta das atividades no ambiente museal, foi a visitação ao Museu de Arte Fundação Ernesto Frederico Scheffel e ao Museu Comunitário Casa Schmitt Presser. Este encontro, após a preparação anterior na escola, foram desenvolvidas as estratégias envolvendo a contação de história e a expressão sonora e musical, propostas de atividades lúdicas a fim de estreitar a relação entre criança, museu e escola. Nos encontros na escola, as crianças experimentaram diferentes formas de expressão artística, mas na visitação ao museu a experiência se transformou em algo mais grandioso do que o esperado, e teve como ponto de partida a contação da história do Fantasma Fofucho.

### **A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA PARA ALÉM DA SALA DE AULA**

A música e as sonoridades estão presentes no cotidiano desde os povos antigos, transcendendo gerações, povos, culturas, e acompanhando o dia a dia dos indivíduos desde o nascimento, despertando diversos pensamentos e emoções.

De acordo com Brito (2003), o contato com a música desperta possibilidades de aprendizagem, e cabe ao professor oferecer caminhos para esse processo. A experiência musical remete-nos à ação, seja tocando, ouvindo ou cantando; portanto, será nesse processo que o sujeito estará aberto a novas descobertas. É nesse contexto que a experiência lúdica com o universo sonoro/musical pode oferecer a cada sujeito a possibilidade de extravasar suas energias através do prazer do jogo corporal, estimular o desejo de descobrir, conhecer e utilizar cada vez mais suas possibilidades expressivas. Assim, a música é um elemento fundamental, uma vez que movimenta e mobiliza, contribuindo para a transformação e o desenvolvimento. A ideia é valorizar a participação ativa da criança, reconhecendo-a como integrante de um contexto histórico e situando-a diante do que é proposto, permitindo-lhe a autonomia para atuar criativamente e criticamente em seu processo de expressão e conhecimento.

Partindo dessas ideias, também defendida por tantos outros educadores musicais e pesquisadores, planejou-se um momento de contação de história acompanhada de música e de sonoridades, para quando as crianças chegassem ao museu. Este momento não foi escolhido ao acaso, mas, sim, porque ao longo das observações realizadas observou-se o quanto os primeiros minutos no museu, eram fundamentais para despertar ou apagar o encanto das crianças em relação a experiência museal.

Segundo Sernajoto, A., & Schranck, A. C. (2017), duas das mais antigas artes são a música e a contação de histórias, pois as duas possuem o poder de instigar desde a vida intrauterina até o período geriátrico dos indivíduos, prendendo a atenção, despertando a curiosidade, proporcionando conhecimento e

interação. Desta maneira, utilizou-se a música e a expressão sonora como parte essencial do encontro, promovendo uma experiência sensorial, por meio da escuta, no espaço do museu.

É preciso reconhecer a importância da música na formação dos indivíduos e proporcionar oportunidades para que as crianças possam vivenciar experiências musicais criativas, significativas e transformadoras. É nesse sentido que pode-se pensar em experiências interdisciplinares envolvendo a música, e foi o que buscou-se desenvolver na visitação ao Museu.

Em todo processo educativo confunde-se dois aspectos necessários e complementares: por um lado à noção de desenvolvimento e crescimento (o conceito atual de educação está intimamente ligado à ideia de desenvolvimento); por outro, a noção de alegria, de prazer, num sentido amplo. [...] Educar-se na música é crescer plenamente e com alegria. Desenvolver sem dar alegria não é suficiente. Dar alegria sem desenvolver, tampouco é educar.

(GAINZA, 1988, p. 95).

Com a música é possível aprender de maneira lúdica e divertida, desenvolvendo o sentido da escuta. Ao incluí-la na educação, é possível despertar a criatividade e a sensibilidade dos estudantes, promovendo a formação de indivíduos preparados para enfrentar os desafios da sociedade. A música pode ser uma ferramenta importante para estimular o pensamento crítico e a reflexão sobre o mundo, além de contribuir para o fortalecimento da cultura e da identidade de cada um. Podendo também, proporcionar benefícios significativos, como a melhora da capacidade de concentração, a redução do estresse e da ansiedade, e o desenvolvimento da coordenação motora e da memória. Por isso, é fundamental que a música seja valorizada e incluída como parte essencial do processo educativo, tanto no contexto formal como informal de educação. O trabalho com a música, pode transformar realidades, contribuindo para a formação de indivíduos mais sensíveis, críticos e conscientes, favorecendo um espaço de criação, reflexão e diálogo, no processo de construção de conhecimentos.

Pensar em alternativas envolvendo a música no contexto museológico, resulta da nossa compreensão quanto aos aspectos sobre a imensidão sonora em que vivemos, e a importância de uma atenção à escuta. Os sons em geral, como também a música em sua construção estrutural, para além de seus códigos culturais que são partilhados apresentam uma relação afetiva com o sujeito, que é única, uma expressão de códigos e conceitos que criam sentidos.

## **O FANTASMA FOFUCHO E A PESQUISA**

A história do Fantasma Fofucho com suas expressões sonoras e musicais, ocorreu no Museu de Arte Ernesto Frederico Scheffel, na visitação dos estudantes do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Cecília Meireles.

Circunstâncias referentes ao modelo tradicional dos museus e à estrutura dos espaços acabaram por restringir a possibilidade de algumas atividades. Desse obstáculo, surgiu o seguinte desafio: como fazer com que as crianças tivessem uma experiência lúdica e significativa, nesses museus, respeitando suas limitações do espaço? Deste desafio nasceu o problema da pesquisa: Como potencializar uma aprendizagem significativa em visitas à museus, permitindo que essas crianças se sentissem atuantes e pertencentes a esses espaços de arte e cultura?

Dessa maneira o projeto seguiu se adaptando, sempre levando em consideração o respeito e cuidado com o espaço museal, e ponderando a urgência de se estabelecer novas estratégias pedagógicas nos espaços. Em meio a essas análises e reflexões, um momento de contação de história, acompanhado de música e sonoridades, tornou-se uma hipótese interessante. Seria essa uma estratégia que poderia resultar em uma escuta ativa das crianças, capaz de repercutir do início ao fim da visitação?

Como dito anteriormente, observou-se que os primeiros minutos assim que as crianças chegavam ao museu, eram fundamentais para determinar o restante de sua experiência, pois assim que entravam nos espaços museais, tornavam-se eufóricas querendo brincar, correr e se divertir. No entanto, logo o adulto mediador, solitava para que as crianças sentassem, fizessem silêncio e ouvissem as regras do museu. Por se tratar de dois museus clássicos, era necessário cuidado para não prejudicar a preservação de seu antigo e delicado acervo. As regras então, eram passadas para as crianças, estas rapidamente compreendiam que não poderiam correr, brincar, encostar nos objetos e nem falar alto. Nesse momento o brilho e encanto de seus olhos, desapareciam, e ligeiramente o espaço tornava-se desinteressante. O desinteresse acabava por permanecer até o fim da visitação, impedindo as crianças de experienciar uma aprendizagem significativa. Com o objetivo de solucionar o problema, pensou-se como estratégia, ao invés de solicitar para que sentassem no chão e ouvissem as regras, criar uma iluminação diferente e divertida, um ambiente para recebê-las. Nesse ambiente, iniciar uma contação de história com elementos tridimensionais como por exemplo bonecos e cenários, em que a música e a sonoridade estivessem presentes.

Assim "nasceu" a história do Fantasma Fofucho, um fantasma travesso que adorava coisas antigas e, por isso, foi morar dentro das obras de arte do Museu de Arte Fundação Ernesto Frederico Scheffel. A história foi uma adaptação do do livro *O menino que Morava no Livro*, de Henrique Sitchin. A contação de

história com sua canção, experimentações e brincadeiras que se expandiram ao longo de toda medição, tiveram como objetivo tornar a visita mais atrativa e interativa às crianças para, assim, potencializar suas experiências nos espaços, bem como instigar a possibilidade de boas memórias relacionadas aos museus visitados. Ademais, assemelhar a visita a uma aula tradicional da escola não era uma opção, considerando que esse é um dos principais motivos que impulsionam o desinteresse e a desconexão das crianças nesses espaços.

Antes da história começar, com o intuito de instigar ainda mais a imaginação das crianças, propusemos uma chamada cantada com palmas ao Fantasma Fofucho:

- Apareça fantasminha apareça!  
(3x palmas)
- Apareça fantasminha apareça!  
(3x palmas)
- Apareça fantasminha, sei que você está aqui! Apareça fantasminha, apareça!  
(3x palmas)

**Figura 2 – Contação da história do Fantasma Fofucho**



**Fonte: Acervo pessoal (2022).**

Esse foi um momento de muitas risadas e expectativas. As crianças cantaram alegres, duas vezes a música para que o Fantasma Fofucho aparecesse. Com essa canção, o ambiente tornou-se mais

descontraído e as crianças sentiram-se a vontade. Curiosas ansiavam para além da história que seria contada, mas também abrir a escuta para desbravar e ouvir sobre cada detalhe do museu.

Abre-te! Abre-te ouvido, para os sons do mundo, abre-te ouvido para os sons existentes, desaparecidos, imaginados, pensados, sonhados, fruídos! Abre-te para os sons originais, da criação do mundo, do início de todas as eras... Para os sons rituais, para os sons míticos, místicos, mágicos. Encantados... Para os sons de hoje e de amanhã. Para os sons da terra, do ar e da água... Para os sons cósmicos, microcósmicos, macrocósmicos... Mas abre-te também para os sons de aqui e de agora, para os sons do cotidiano, da cidade, dos campos, das máquinas, dos animais, do corpo, da voz... Abre-te, ouvido, para os sons da vida... (SCHAFER, 1991, p.10).

Os sons e a canção ecoaram no museu, transformando-o em um ambiente mais próximo, prazeroso e aberto ao lúdico, favorecendo não só a socialização dos alunos, mas também proporcionando à eles, um aprendizado atrativo.

Após finalizarem a canção, o Fantasma Fofucho apareceu "tímido", quase que se escondendo atrás da cortina escura, da porta do salão. Rapidamente apareceram os gritos:

Crianças – aaaaaaa!  
Crianças – É o fantasma Fofucho!  
Crianças – Ele apareceu!

Com a escuta atenta após as sonorizações espontâneas e um outro olhar para o espaço, iniciou-se a história do fantasma Fofucho - "Este era um menino que antigamente frequentava todos os dias o museu, pois era apaixonado por antiguidades e principalmente pelas obras do artista Ernesto Frederico Scheffel. Passaram-se anos e ele foi convidado pelo artista das obras a morar dentro de seus quadros, assim o menino acabou tornando-se o fantasma do museu, responsável por cuidar e zelar todas as obras da casa". Essa foi a estratégia para transformar o momento de fala sobre as regras do museu, considerado pelas crianças decepcionante, em um instante mágico, que mais tarde culminou no total empenho de todas para não tocarem nas obras, pois dessa maneira o fantasma Fofucho poderia se chatear. Como consequência das estratégias envolvendo as sonoridades, história e canções expressadas, o passeio pelo museu tornou-se brincante, onde a qualquer momento Fofucho poderia reaparecer. Desta vez, cuidar das obras, foi divertido, pois dessa maneira o fantasma poderia ficar feliz.

Segundo Vygotsky (1991), a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. Elkonin (1998) e Leontiev (1994), reforçam a ideia de que durante as brincadeiras ocorrem as mais importantes mudanças



no desenvolvimento psíquico infantil. Para eles, a brincadeira é o caminho de transição para níveis mais elevados de desenvolvimento.

Na sequência da visitação, a despedida do Fantasma se deu por meio de outra canção:

Fantasminha foi um prazer te conhecer  
(3x palmas)  
Fantasminha foi um prazer te conhecer  
(3x palmas)  
Fofucho pode deixar, das pinturas vou cuidar!  
Não queremos ver a tinta descascar!  
(3x palmas)

As músicas cantadas na contação da história, mesmo que curtas e simplórias, mostraram-se de expressiva relevância, visto que contribuíram intensamente para a aprendizagem significativa das crianças. As experiências sonoras sensibilizaram e ampliaram a escuta para as conversas posteriores sobre o artista, contribuindo para a apropriação das informações de forma mais significativa. As crianças foram envolvidas de forma ativa na proposta, utilizando a linguagem corporal para expressar as suas emoções, estimular a memória e a compreensão. Além disso, destacamos a proposta interdisciplinar na relação música e literatura, com a possibilidade de explorar outros processos na contação de histórias, e ainda com a utilização de bonecos e cenários.

As músicas da história de Fofucho, tinham por intenção tornar a história interativa, fazendo com que as crianças se sentissem acolhidas e confortáveis com o espaço, visto que todos poderiam participar, por meio de uma “energia” brincante. No entanto, seu impacto expandiu-se, estimulado pela expressão sonora musical, o que compreendemos como um aspecto impactante nesse processo e que contribuiu para a formação cultural das crianças. A história do Fantasma Fofucho e suas músicas são prova de que a educação museal, em especial de museus clássicos, pode ser lúdica e divertida, e que a música pode ser uma ferramenta eficaz para ensinar sobre a arte e a cultura. Portanto, a utilização da música como instrumento pedagógico deve ser mais explorada nas instituições culturais, tornando sua visitação mais acessível e acolhedora para as crianças.

**Figura 2 – Fantasma Fofucho**



**Fonte: Acervo pessoal (2022).**

A visita aos museus, foi planejada conforme a sondagem aplicada em sala, tendo em vista sempre os desejos das crianças de uma maior interação e ludicidade. Assim como propõe Barbosa (2009), o museu deve ser pensando como um espaço de apreciação e construção do conhecimento, sendo como laboratórios nos quais as ideias se realizam. Para isso, os educadores devem planejar práticas, oficinas e outros momentos nos quais os estudantes possam experimentar amplamente o que viram.

Todos os encontros foram desenvolvidos e planejados, procurando relacionar a experiência da ida aos museus com as experiências criativas dos encontros de arte. Essa ideia partiu do método de ensino desenvolvido pela arte/educadora Ana Mae Barbosa, com a Abordagem Triangular - conhecer - fazer - contextualizar. E, assim como a autora propõe em "Educação em um museu de arte" (1989), houve sempre a preocupação de não separar a criação da crítica e de permitir uma leitura individual da gramática visual. Este método, aliado à proposta interdisciplinar envolvendo a expressão sonora e musical, possibilitou às crianças a compreenderem os espaços museais e sua importância, entende-se que na visita a uma museu pode-se aprender partindo de conversas, reflexões, interações, contextualizações, afetos e experimentações. Essa proposta ressignificou suas visões relacionadas à arte, cultura e história. E, além disso, o olhar para si, o olhar sobre suas potencialidades e desejos, sobre o que gostam ou não.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A canção do Fantasma Fofucho é um exemplo de como a expressão sonora e musical pode ser utilizada para contar histórias e despertar o interesse das crianças pela arte, história e cultura local. Com uma melodia cativante e uma letra divertida, a canção criou um universo lúdico que envolveu os pequenos e os incentivou a explorarem os museus de forma criativa e interativa. A música e as expressões sonoras, experienciadas pelas crianças no museu, não só estimularam suas memórias quanto as regras do espaços, mas também a sua atenção e concentração referente a fala dos mediadores. Ou seja, essa foi uma experiência que incentivou e intensificou a percepção auditiva das crianças.

O fantasma Fofucho com suas expressões sonoro musicais, se tornou para as crianças, uma fonte de alegria e prazer, o que tornou o processo de aprendizagem mais leve e prazeroso. Essa experiência impulsionou a vivência das crianças no museu, a um universo mágico e brincante, propondo, em um momento de trocas de saberes, uma imersão lúdica ao passado. O que foi essencial para instigar uma escuta ativa que se ampliou ao longo de toda a visitaçao, permitindo a essas crianças uma profunda fruicão artística e cultural.

A educaçao lúdica é uma abordagem que valoriza o brincar como forma de aprendizagem. Reconhece que as crianças aprendem melhor quando estão envolvidas em atividades que despertam sua curiosidade e criatividade. A música é uma ferramenta fundamental nesse processo, pois permite que as crianças se expressem de forma livre e espontânea, explorando suas emoções e sentimentos. Dessa forma, os museus, especialmente os clássicos, podem repensar as atividades envolvendo a música como parte de sua estratégia educativa, para assim proporcionar uma participação maior das crianças. As canções podem ser utilizadas para contar histórias, apresentar obras de arte e estimular a imaginaçao das crianças.

Diante da proposta desenvolvida, compreendemos que a música é uma ferramenta poderosa e pode contribuir para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa e lúdica em museus, pois permite que as crianças explorem o universo da arte de forma mais criativa, expressiva, sonora e interativa, desenvolvendo habilidades importantes para sua formaçao.

Durante os encontros as crianças foram ampliando a escuta, os conhecimento e suas concepções, incluindo para além de novos olhares em relaçaao aos museus, em especial, como espaço de pertencimento e atuaçao, reflexões sobre o que desperta seus interesses e potencialidades. Analisando os relatos das crianças manifestados por meio do diálogo, escrita, desenhos e processos de criaçao, o objetivo geral do presente trabalho foi alcançado, já que as crianças manifestaram o desejo de aprender e visitar novos museus. O que pode futuramente cultivar vínculos e memórias afetivas, estimulando um maior envolvimento com a arte e cultura. Além disso, esse projeto também levou aos museus novas

possibilidades de ações educativas, especialmente voltadas ao público escolar, permitindo com que os museus compartilhassem experiências interativas e de mediação, diferentes de seu habitual, o que por consequência pode estimular esses espaços a aperfeiçoarem suas estratégias não somente para a melhoria da educação, como também para tornarem suas visitas em momentos memoráveis e significativos à singularidade de cada criança.

## REFERÊNCIAS

- ANICO, Marta. A pós-modernização da cultura: Patrimônio e museus na contemporaneidade. Porto Alegre: Horizontes Antropológicos, 2005. 16 p. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/dZzmm3jTWHsCWPndJTtc6ZS/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 10 out. 2022.
- BARBOSA, Ana Mae. Arte–Educação em um museu de arte. São Paulo, 1989, p. 8. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=BARBOSA%2C+Ana+Mae.+Arte%E2%80%93Educa%C3%A7%C3%A3o+em+um+museu+de+arte.+&btnG](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=BARBOSA%2C+Ana+Mae.+Arte%E2%80%93Educa%C3%A7%C3%A3o+em+um+museu+de+arte.+&btnG). Acesso em 13 de out. 2022.
- BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (Orgs.). Arte/educação como mediação cultural e social. São Paulo: Editora Unesp, 2009. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=BARBOSA%2C+Ana+Mae%3B+COUTINHO%2C+Rejane+Galv%C3%A3o+%28Orgs.%29.+Arte%2Feduca%C3%A7%C3%A3o+como+media%C3%A7%C3%A3o+cultural+e+social.+&btnG](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=BARBOSA%2C+Ana+Mae%3B+COUTINHO%2C+Rejane+Galv%C3%A3o+%28Orgs.%29.+Arte%2Feduca%C3%A7%C3%A3o+como+media%C3%A7%C3%A3o+cultural+e+social.+&btnG). Acesso em 29 set. 2022.
- BRITO, Teca Alencar. **A música na educação infantil**. São Paulo: Petrópolis, 2003.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte. VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. Rio de Janeiro, 2007. 14 p. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4518/451844613011.pdf>. Acesso em 02 nov. 2022.
- GAINZA, V. HEMSY de. **Estudos de psicopedagogia musical**. São Paulo: Summus. 1988
- FARIA, Márcia Nunes. **A música, fator importante na aprendizagem**. 2001
- PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cezar de. Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Rio Grande do Sul, 2013. 277 p. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/Ebook%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 03 ago. 2022.

SCHAFER, Raymond Murray. **O ouvido pensante**. Trad. Marisa Trench de Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva e Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

SERNAJOTO, A., & SCHRANCK, A. C. Música e contação de histórias no processo formativo da educação básica. *Seminário De Iniciação Científica E Seminário Integrado De Ensino, Pesquisa E Extensão*. Paraná: Unoesc, 2017. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/siepe/article/view/14264>. Acesso em: 29 maio. 2023

VYGOTSKY, Lev. S. A formação social da mente. São Paulo, 1991. 90 p. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod\\_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf). Acesso em 03 out. 2022