



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**QUE SOM É ESSE?: AS MÚSICAS DO PROGRAMA INFANTIL  
CASTELO RÁ-TIM-BUM NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS**

Sanara Jennifer Santorio

Rio de Janeiro/RJ  
2019

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**QUE SOM É ESSE?: AS MÚSICAS DO PROGRAMA INFANTIL  
CASTELO RÁ-TIM-BUM NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS**

Sanara Jennifer Santorio

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr<sup>a</sup>. Mônica Machado Cardoso

Coorientador: Prof. Ms. Rondon Marques Rosa

Rio de Janeiro/RJ  
2019

SANTORIO, Sanara Jennifer.

Que Som É Esse?: As Músicas do Programa Infantil Castelo Rá-Tim-Bum Na Educação de Crianças/ Sanara Jennifer Santorio – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2019.

47 f.

Monografia (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2018.

Orientação: Mônica Machado Cardoso

Coorientação: Rondon Marques Rosa

1. Televisão. 2. Música. 3. Educação. 4. Castelo Rá-Tim-Bum. I. CARDOSO, Mônica Machado (orientador); ROSA, Rondon Marques (coorientador)  
II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Que Som É Esse?: As Músicas do Programa Infantil Castelo Rá-Tim-Bum Na Educação de Crianças

**QUE SOM É ESSE?:  
AS MÚSICAS DO PROGRAMA INFANTIL CASTELO RÁ-TIM-BUM NA  
EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS**

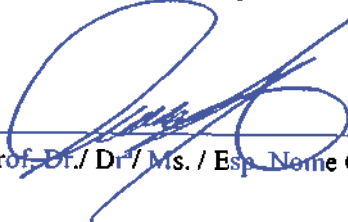
Sanara Jennifer Santorio

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

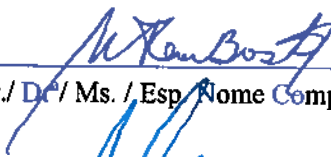
Aprovado por



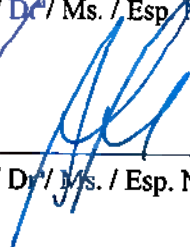
Prof. Dr./ Dr<sup>a</sup>/ Ms. / Esp. Nome Completo – orientador



Prof. Dr./ Dr<sup>a</sup>/ Ms. / Esp. Nome Completo – coorientador



Prof. Dr./ Dr<sup>a</sup>/ Ms. / Esp. Nome Completo



Prof. Dr./ Dr<sup>a</sup>/ Ms. / Esp. Nome Completo

Aprovada em: 04 de dezembro de 2019

Grau: 9.5

Rio de Janeiro/RJ  
2019

*Este trabalho é dedicado à minha avó Eunice.*

## AGRADECIMENTO

Neste momento de fins de ciclos e novos inícios, é muito importante olhar para os lados e agradecer aos que estiveram comigo na caminhada até aqui. Agradeço a Deus por ser bom o tempo todo, por ter me dado forças para viver com afinco todas essas experiências, em meus sucessos e insucessos.

Aos meus pais, que não mediram esforços para que eu conseguisse alcançar voos próprios; às minhas avós por me darem mais apoio do que elas imaginam. Ao meu noivo, que acompanhou de perto essa jornada desde a matrícula na faculdade e assim continuou nos quatro anos que se seguiram... gratidão!

Aos familiares de sangue e à família que adotei e fui adotada durante esses períodos (*PB família Bife!*), fico muito grata por todo o apoio de vocês. Meus agradecimentos por confiarem em mim, às vezes mais do que eu mesma.

À UFRJ, nas pessoas dos meus orientadores, bem como demais professores, coordenadores e técnicos que contribuíram com a minha formação na maior universidade do Brasil!

“Em verdade vos declaro:

se não vos transformardes e vos tornardes como criancinhas,

não entrareis no Reino dos Céus”

(São Mateus 18,3)

SANTORIO, Sanara Jennifer. **Que Som É Esse?: As Músicas do Programa Infantil Castelo Rá-Tim-Bum na Educação de Crianças**. Orientador: Mônica Machado Cardoso. Coorientador: Rondon Marques Rosa. Rio de Janeiro, 2019. Monografia (Graduação Em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 47f.

## **RESUMO**

Este trabalho monográfico tem como objeto a série infantil brasileira Castelo Rá-Tim-Bum, que completa vinte e cinco anos de sua estreia na TV Cultura em 2019. A partir de uma revisão de literatura sobre a relação entre televisão e criança, é feito um estudo acerca dos quadros pedagógicos do programa que possuem como foco as músicas educativas. Valendo-se dos pensamentos de Jean Piaget sobre a Epistemologia Genética e os estágios de desenvolvimento humano, são feitas análises de algumas letras de canções presentes nesse programa infantil. Dessa forma, busca-se refletir o papel da música na obtenção de conhecimentos pelo público.

**Palavras –chave:** Televisão; Educação; Música; Castelo Rá-Tim-Bum.



SANTORIO, Sanara Jennifer. **Que Som É Esse?: As Músicas do Programa Infantil Castelo Rá-Tim-Bum na Educação de Crianças.** Orientador: Mônica Machado Cardoso. Coorientador: Rondon Marques Rosa. Rio de Janeiro, 2019. Monografia (Graduação Em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 47f.

### **ABSTRACT**

This work aims at the Brazilian children's series Castelo Rá-Tim-Bum, which celebrates twenty-five years of its TV Cultura debut in 2019. From a literature review about the relation between television and children, a study is conducted on the pedagogical frameworks of the program that focuses on the educational songs. Using Jean Piaget's thoughts on Genetic Epistemology and Human Development Studies, some lyrics were analyzed in this children's program. Thus, it seeks to reflect the role of music in obtaining knowledge by the audience.

**Keywords:** Television; Education; Music; Castelo Rá-Tim-Bum.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 EXPLORANDO CAMPOS.....	16
2.1 TV: Amiga ou Vilã? .....	16
2.2 O pedagógico em tela.....	18
2.3 Música e Educação .....	21
3 POR DENTRO DO CASTELO RÁ-TIM-BUM.....	23
3.1 Quadros Pedagógicos Musicados .....	26
3.1.1 Ratinho .....	28
3.1.2 Dedolândia .....	29
3.1.3 Que Som é Esse?.....	30
3.1.4 Como se Faz .....	31
3.1.5 Sala de Música .....	32
3.1.6 Lavar as Mãos .....	35
4 ANÁLISE DE QUADROS PEDAGÓGICOS .....	37
4.1 Quadros voltados ao estágio pré-operacional .....	37
4.2 Quadros voltados ao estágio operacional concreto .....	40
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	45

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objeto analisar a série infantil brasileira Castelo Rá-Tim-Bum, uma criação de Cao Hamburger e Flávio de Souza, que foi ao ar pela primeira vez em 9 de maio de 1994 na TV Cultura. Contendo 90 episódios - mais um especial de Natal -, o programa apresenta a história de Nino (*Cassio Scapin*), um menino bruxo de 300 anos, que mora num castelo no meio da cidade com o tio Dr. Victor (*Sérgio Mamberti*) e a tia-avó Morgana (*Rosi Campos*). Ele se sentia bastante sozinho por não poder frequentar a escola por causa da sua idade, e por isso decide enfeitiçar uma bola a fim de atrair novos amigos ao castelo no qual vive: é assim que passa a conhecer Pedro (*Luciano Amaral*), Biba (*Cinthya Rachel*) e Zequinha (*Fredy Allan*).

Em meio às aventuras dos quatro amigos pelo castelo, o programa conta com outros núcleos, os quais envolvem atores que são visitantes do local, também há a inserção de quadros que contam com o uso de bonecos manipulados. O roteiro preocupa-se em, além de entreter, ensinar seus telespectadores mirins, seja por intermédio das questões levantadas pelos personagens principais do fio narrativo ou por conta das músicas que são exibidas durante os quadros do programa, sendo estas o foco de análise do presente trabalho.

É importante que se faça uma contextualização sobre o protagonismo da televisão no Brasil, desde a sua chegada até a atuação na década de 1990, período de exibição do programa Castelo Rá-Tim-Bum. Esse meio de comunicação, “através do qual são transmitidos símbolos carregados de sentido” (LOBO, 1990), “ganhou uma chancela de ser o equipamento que poderia reunir tudo o que ocorre no mundo dentro da comodidade do lar de cada um” (ROSA, 2015).

Tendo seu início datado de 1950, após várias experiências com transmissões em menor escala, a TV Tupi iniciou as suas atividades. Entretanto, ao contrário do que ocorreu com o cinema, em que muito precocemente - já nos anos 1910 - encontravam-se produções voltadas à educação, a efetivação de um canal plenamente educativo na tevê demorou um pouco mais para ocorrer desde a inauguração do dispositivo no país. Foi apenas em 1967, com a TV Universitária, localizada em Pernambuco, que se foi possível dizer que havia no Brasil uma emissora educativa.

Apesar da morosidade em se estabelecer um canal educativo em terras brasileiras, vários formatos foram pensados para levar a educação formal para as casas dos telespectadores, de

telenovelas<sup>1</sup> a telecursos, o que contemplava em grande parte os adultos que, por algum motivo, não conseguiram estudar até o final do ensino médio. Tais tentativas esbarraram, muitas vezes, na falta de orçamento para a produção, principalmente após a entrada em vigor do Decreto-Lei nº. 236<sup>2</sup>, de 1967. Este decreto vetou às emissoras educativas “a transmissão de qualquer propaganda, direta ou indiretamente, bem como o patrocínio dos programas transmitidos, mesmo que nenhuma propaganda seja feita através dos mesmos”.

Trazendo o foco especificamente para a faixa etária infantil como telespectadora de programas educativos, destaca-se o papel da TV Cultura, regida pela Fundação Padre Anchieta (FPA) desde 1969. De acordo com o próprio site da FPA<sup>3</sup>,

desde o princípio de sua atuação, a Fundação Padre Anchieta priorizou temas urgentes e inéditos para contribuir com a formação de uma cidadania brasileira qualificada [...] firmando seu espaço por meio de programas inovadores, como o célebre infantil Vila Sésamo, e pela busca contínua de construir uma programação cultural e educativa séria, competente e, ao mesmo tempo, atraente aos olhos do grande público.

O programa Rá-Tim-Bum, lançado em 1990 pela TV Cultura, “foi a primeira produção de porte, em educação e entretenimento, assumida por uma emissora educativa sem coprodução com emissora comercial” (CARNEIRO, 1999). No projeto, pretendia-se divertir e simultaneamente ensinar as crianças, envolvendo quadros de diferentes tipos. A realização contou com apoio do Serviço Social da Indústria (SESI), Centro das Indústrias do Estado de São Paulo (Ciesp) e Federação das Indústrias do Estado de São Paulo (Fiesp); era destinado a crianças pobres de 3 a 6 anos, tendo um formato bastante inovador à época, marcado pela agilidade, um programa televisivo, de fato.

Ao contrário de outras experiências bem-intencionadas e de boa qualidade realizadas no Brasil no passado, este é um programa que é de TV, mesmo. Não é literatura transposta para tela, nem teatro frente às câmeras, nem rádio com imagem. É TV. É um espetáculo que se vale de todos os recursos postos à sua disposição pelo meio. Tem o ritmo dos comerciais e dos *videoclips*, a dinâmica dos desenhos animados e das animações, usa bonecos e seres humanos, mistura adultos com crianças. Até a metalinguagem é televisiva. (SILVA, 1991 apud CARNEIRO, 1999, p.91)

---

<sup>1</sup> A novela “João da Silva”, primeiro programa da TVE, exibido em caráter definitivo partir de 1977, foi um curso voltado para a educação de jovens e adultos, tendo como personagem principal um nordestino que trabalhava na construção civil. “A série, que era apresentada em algumas emissoras comerciais, contava ainda com material impresso complementar e acompanhamento e avaliação organizados pela Secretaria de Educação do Estado” (Coutinho e Mendonça, 2011).

<sup>2</sup> Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/>. Acesso em 04 nov. 2019.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://fpa.com.br/sobre/>. Acesso em 21 jun. 2019.

Rá-Tim-Bum conseguiu chamar a atenção do público (o programa atingiu 5% de audiência entre 02 e 08 de novembro de 1992<sup>4</sup>), e também da crítica: recebeu, na categoria de programa infantil, a medalha de ouro do Festival Internacional de Cinema e Televisão de Nova Iorque no ano de 1991. Esse produto bem-sucedido foi o ponto de partida para uma nova produção que viria anos depois: o Castelo Rá-Tim-Bum. Flávio de Souza (2010), um dos roteiristas de ambos os programas, declarou que a princípio o *Castelo* era para ser “uma nova versão” do Rá-Tim-Bum, mas que a equipe elaborou tantas ideias diferentes que o projeto se modificou a ponto de criarem algo totalmente novo, o que veio a se tornar o Castelo Rá-Tim-Bum, transmitido a partir de 1994.

Sucesso de audiência na TV Cultura, o programa Castelo Rá-Tim-Bum se destaca por ter sido acolhido pelo grande público mesmo se considerarmos a programação dos canais “não-educativos”, os canais comerciais. Na semana de sua estreia, por exemplo, *Castelo* atingiu oito pontos de audiência<sup>5</sup>, número alto para um canal não-comercial; durante os dois anos de exibição do programa, conseguiu obter o máximo de 11 pontos, o que colocou a TV Cultura na vice-liderança em alguns momentos, ultrapassando o Sistema Brasileiro de Televisão (SBT).

Esta forma de comunicação - a televisão educativa aberta para todas as pessoas - permitiu o acesso a informações que antes ficavam restritas às salas de aula, com os educadores detendo a inteira responsabilidade em transmiti-las. A partir da inserção de material lúdico-pedagógico na TV, vários profissionais do audiovisual unem-se ao propósito de educar, dando o devido cuidado aos elementos pedagógicos, cênicos, efeitos visuais, sonoros; enfim, utilizando as tecnologias disponíveis da época para ampliar o conhecimento.

O seriado infantil Castelo Rá-Tim-Bum, deste modo, envolveu em sua narrativa um enredo principal aliado a muitos quadros com músicas que continham temas relevantes a serem tratados na infância. Letras acerca de higiene, matemática básica, reciclagem e até mesmo explicações de como eram feitas a fabricação de certos produtos utilizados no dia a dia da criança, tudo isso eram temas cantados durante os episódios. Poderíamos dizer que a série reforçava ainda mais certos conteúdos educativos em casa, numa espécie de “revisão” mais lúdica, o que pode ter feito com que ela pudesse ter mais meios de fixar os conteúdos.

2019 marca os vinte e cinco anos de estreia do Castelo Rá-Tim-Bum, que foi visto por uma geração de crianças que encontravam na televisão o seu maior passatempo e entretenimento. Mesmo após mais de duas décadas da primeira exibição, exposições sobre a

---

<sup>4</sup> Ibope-Folha de S. Paulo, São Paulo, 29 nov. 1992.

<sup>5</sup> Folha de S. Paulo, São Paulo, 20 ago. 1995. TV Folha.

série ainda movimentam alto número de visitantes, e nota-se que grande parte destes são jovens adultos que eram telespectadores vorazes quando menores. Como declarou o ator Cássio Scapin: “O mais interessante é que você já encontra adultos que foram crianças e têm filhos e falam ‘eu faço meus filhos assistirem ao Castelo’ (...) eu quase me sinto com 300 anos!” (2012).

Com o foco em um produto audiovisual brasileiro, o estudo sobre o Castelo Rá-Tim-Bum torna-se interessante ao definirmos tal produção como marcante para a geração que acompanhou a série a partir de 1994. As músicas presentes nos quadros do programa, a serem analisadas mais adiante, se mostram úteis no sentido de aprendizagem na infância. Assim, esta pesquisa é composta por ampla revisão de literatura, com análises bibliográficas que abordam a importância de programas infantis lúdico-pedagógicos para a educação de crianças. Podemos destacar os apontamentos contidos no livro da professora Vânia Lúcia Quintão Carneiro, “Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento”, em sua importância para a definição para o tema trabalho e um posterior recorte deste, que foi o das músicas contidas nessa série infantil brasileira.

Para compor este estudo monográfico, partiu-se de uma entrevista concedida por Beatriz Rosenberg (2010), coordenadora de produção pedagógica do programa Castelo Rá-Tim-Bum, em que ela afirma que “o Castelo tinha uma proposta de usar as teorias construtivistas da educação e de preencher as lacunas da educação que as crianças recebem na escola”. Assim, serão utilizadas as concepções dos estágios de desenvolvimento propostas pelo epistemólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) do Piaget, importante autor na concepção de teorias construtivistas, bem como as ideias sobre os três tipos de jogo - este último tópico com a colaboração dos pensamentos de François Delalande, pesquisador francês que trata os três tipos de jogo sob uma perspectiva musical. Deste modo, serão examinadas as características das músicas presentes nos quadros pedagógicos e suas áreas de atuação, com a finalidade de enquadrar tais produtos como lúdico-pedagógicos para o público infantil.

No segundo capítulo, o papel da televisão na formação das crianças será visto por um viés teórico, destacando a presença desse meio de comunicação de massa no país. Serão apontados conjuntamente conceitos sobre o lúdico e educativo, de acordo com pensamentos e os estágios de desenvolvimento, bem como a importância da música neste processo. Logo após, far-se-á uma exibição sobre o Castelo Rá-Tim-Bum e as escolhas que o tornou bem-sucedido para a audiência do público infantil: os personagens, a escolha dos cenários e figurinos. Haverá um destaque aos chamados “quadros pedagógicos” que contém músicas que visam ensinar algo aos telespectadores, iniciando assim o aprofundamento na discussão sobre o recorte escolhido.

No quarto capítulo, será feita uma união sobre o que foi abordado nos capítulos anteriores, com o devido foco às fases de desenvolvimento infantil que estão relacionadas aos quadros musicados do programa – aqueles que foram descritos no item precedente. Ou seja, será feita uma investigação acerca dos aspectos pertinentes em cada um dos quadros, separados por cada estágio de desenvolvimento, com vistas a destacar os diversos elementos que podem ser vistos como lúdico-pedagógicos para o público e, dessa maneira, ser descrito como educativo para as crianças.

## 2 EXPLORANDO CAMPOS

No presente capítulo, será feita uma análise a partir de um viés teórico acerca do papel da televisão na formação das crianças. Nesse processo, o aparelho atua como um amigo ou vilão? É possível a utilização desse meio para a educação? Além disso, serão apontados conceitos sobre o lúdico e educativo, de acordo com pensamentos piagetianos sobre os estágios de desenvolvimento, bem como a importância da música usada como ferramenta para obter novos conhecimentos.

### 2.1 TV: Amiga ou Vilã?

Desde a invenção e popularização da televisão, muito se estuda sobre esse meio de comunicação e os seus efeitos na população, seja no público infantil ou adulto. Sabe-se que a “capacidade de atingir a grande massa” (LOBO, 1990, p. 47) é o que define a TV, o rádio e a internet como “*mass-media*”. O que se verifica, em grande parte das pesquisas, é que o comportamento humano sofreu (e ainda sofre) bastante influência sobre o que é transmitido através da tela da tevê.

Muniz Sodré, em seu livro “O Monopólio da Fala: função e linguagem da televisão no Brasil”, define a televisão como “uma técnica, um eletrodoméstico, em busca de necessidades que a legitimem socialmente” (SODRÉ, 1984, p. 14). Ou seja, apenas a televisão, o aparelho por si só, não é capaz de realizar mudanças significativas nas pessoas. É o que se transmite na grade de programação, com as mensagens e conteúdo de cada programa, que cumprem a função de informar, entreter e modificar a sociedade, gerando inclusive o vício na televisão.

É notório que o advento da tevê, que trouxe a possibilidade de ter imagens disponíveis em sua casa a um botão de distância, foi uma revolução na forma de encarar o mundo. Principalmente quando este meio de comunicação se tornou acessível às camadas mais baixas da sociedade, que antes estavam acostumadas apenas ao rádio, houve um grande interesse pelo novo, pelas imagens, pela impressão de se sentir incluído por aquele espaço da TV.

Isso ocorre porque “a tevê se dirige ao público através do vídeo, simulando um *contato* direto e pessoal com essa ‘função-indivíduo’ que se supõe ser o espectador” (SODRÉ, 1984). Atuando de forma similar a de um novo membro da família, o televisor logo assumiu uma posição privilegiada na sala de estar das pessoas e ali entretém os espectadores por horas a fio.



Este [o espectador] espera sempre que a tevê ultrapasse os efeitos de mero espetáculo ou de pura informação e se invista da atmosfera de simpatia e camaradagem, característica ideal de grupos primários, como a família. (SODRÉ, 1984, p. 61)

Tal “presença ilustre” da televisão pode ser prejudicial principalmente para as crianças mais novas, que ainda estão em processo de formação das relações interpessoais e de entendimento do mundo como um todo. Luiz Lobo, no livro “Televisão: nem babá eletrônica nem bicho papão (a criança diante da tevê)” aborda os riscos envolvidos em conceder à TV a função de educadora - tal como uma babá ou professora - ou, em caso mais extremos, assumindo o papel de pais das crianças no tocante ao conhecimento de mundo.

Segundo Lobo (1990), “os efeitos da televisão sobre a criança são de ordem física, emocional, sensorial, cognitiva e do comportamento”, ou seja, atinge a criança em diferentes áreas em seu desenvolvimento. Por isso, esse autor não recomenda que crianças menores de 6 anos assistam à televisão. Na impossibilidade disso ser feito - visto que é cada vez mais comum que se tenha acesso a diversos meios de comunicação desde a tenra idade -, os pequenos devem assistir aos programas sempre na companhia dos pais, para que estes assumam o papel de educadores, e possam estar presentes quando as crianças tiverem dúvidas, medos ou outras reações diante da tevê. Assim, os pais estariam num patamar acima ao da TV, passando mais confiança para os filhos.

Sem a presença de “mentores” na hora de assistir à televisão, a criança poderá extrair da programação, de maneira errônea, material para interpretar a sua próxima existência, com possíveis visões distorcidas da realidade. As crianças, principalmente as mais novas, nem sempre conseguem separar o “real” do que é apresentado em “linguagem televisiva”, que “simula operacionalmente o mundo ou - talvez seja melhor dizer - os ‘modelos’ atuantes do mundo” (SODRÉ, 1984, p. 55). Pode-se dizer, deste modo, que crianças muito novas ainda não possuem uma espécie de “filtro” bem formado a fim de separar o “mundo real” do “mundo da televisão”, com suas semelhanças e diferenças.

Essa característica da tevê não pode ser vista, porém, de modo apenas negativo. Pode-se utilizar essa mesma área, a atração que a tevê exerce nos espectadores, a fim de obter programas televisivos voltados para educação que, de forma similar, chamem a atenção das crianças. “A criança usa a televisão como uma fonte, de onde extrai material para interpretar e organizar suas experiências. E é isto que devemos dar a ela” (LOBO apud SCHRAMM, 1990, p.54).

A partir da exibição de produtos audiovisuais lúdico-educativos, as crianças telespectadoras poderão valer-se do “poder” das imagens e sons transmitidos pelo aparelho

televisivo para obter informações que as ajudarão a entender e formar conhecimentos. Milton José de Almeida (1994) aponta para essa função diferenciada da TV, cuja

(...) transmissão eletrônica de informações em imagem-som propõe uma maneira diferente de inteligibilidade, sabedoria e conhecimento, como se devêssemos acordar algo adormecido em nosso cérebro para entendermos o mundo atual, não só pelo conhecimento fonético-silábico das nossas línguas, mas pelas imagens-sons também. (ALMEIDA, 1994, p. 16 apud FISCHER, 2006, p. 37)

Sodré (1984) afirma que, no Brasil, houve reivindicação por “uma função educacional ou culturalista para a televisão” por parte da imprensa, de educadores e intelectuais a partir de 1969 - mesmo ano em que a TV Cultura passa a ser regida pela Fundação Padre Anchieta. “Não era apenas emissoras educativas oficiais o que se desejava, mas a própria culturalização do sistema televisivo comercial” (SODRÉ, 1984, p.109-110).

A TV Cultura, neste âmbito, contribuiu com a produção de bons conteúdos audiovisuais que foram bem acolhidos pelo público infantil, com altos índices de audiência mesmo se comparados com as emissoras comerciais, como ocorreu com *Rá-Tim-Bum* e *Castelo Rá-Tim-Bum*. “E o que é um bom programa? É, basicamente, um programa de televisão, com linguagem televisiva, bom ritmo, boa cor, atrativo e capaz de interessar pela acção ou pelo assunto” (LOBO, 1990, p.62). Para o apresentador Marcelo Tas, que atuou no *Castelo* no quadro em que era o Telekid (um personagem que pesquisava em apenas um controle as informações necessárias para responder a todas as perguntas, quase como uma previsão do viria a ser o buscador Google), define que “O sucesso de um programa infantil (...) se baseia em não subestimar a inteligência das crianças. E o *Castelo* (...) é isso, um programa que apostou numa altíssima sofisticação visual, temática, de tudo” (2010).

## 2.2 O pedagógico em tela

Para este trabalho, utilizaremos como ponto de partida os estudos do biólogo e epistemólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), que por meio dos pensamentos sobre a chamada Epistemologia Genética contribuiu para a formação da teoria construtivista. Esta “permite conceber o conhecimento como algo que não é dado e sim construído e constituído pelo sujeito através de sua ação e da interação com o meio” (BRANDOLI & NIEMANN, 2012). Dessa forma, conforme se desenvolve, a criança usa as suas experiências e interações interpessoais para entender o mundo. A Epistemologia Genética, por sua vez,

é essencialmente baseada na inteligência e na construção do conhecimento e visa responder à questão não só de como os indivíduos, sozinhos ou em conjunto, constroem conhecimentos, mas também por quais processos e por que etapas eles conseguem fazer isso (Abreu LCA *et al*, 2010, p. 362)

Piaget sugere que o desenvolvimento da criança ocorre a partir de seu nascimento e assim continua até meados dos doze anos de idade, passando por quatro estágios evolutivos. Isso ocorre de modo não-abrupto, isto é, uma fase não necessariamente se interrompe quando outro nível se inicia, havendo inclusive certa mescla de experiências que envolvem dois estágios. A divisão dessa evolução pode ser descrita da seguinte forma:

Primeiro período - *Sensório-motor* (de zero a dois anos): o bebê explora seu próprio corpo, de forma a “desenvolver a base do seu auto-conceito. A criança está trabalhando ativamente no sentido de formar uma noção de eu. Depois a criança inicia alguns reflexos que pelo exercício, se transformam em esquemas sensoriais-motores.” (OLIVEIRA, M.R *et al*, 2013)

Segundo período - *Pré-operacional*, também chamado de *pré-operatório* (de dois a sete anos): “para Piaget, o que marca a passagem do período sensório-motor para o pré-operatório é o aparecimento da função simbólica ou semiótica, ou seja, é a emergência da linguagem.” (TERRA, [2007]) Com isso, “há um grande avanço do desenvolvimento (...) o sujeito se socializa mais, pois consegue comunicar-se com os demais (chamada por Piaget de socialização da ação)” (SOUZA & WECHSLER, 2014).

Terceiro período - *Operacional-concreto* (de sete a doze anos): há o crescimento do pensamento lógico-matemático nesse período, no qual a criança estrutura a realidade a partir da razão. “Neste estágio, de acordo com Piaget (2003), o indivíduo inicia o processo de reflexão, ou seja, pensa antes de agir, diferente do estágio pré-operatório, em que o sujeito agia por intuição” (SOUZA & WECHSLER, 2014).

Quarto período - *Operacional-formal* (a partir de doze anos): considerado o último estágio de desenvolvimento, “no qual o ser humano permanece por toda a vida adulta, atingindo um estado de equilíbrio próprio por volta dos 14 – 15 anos de idade” (Abreu LCA *et al*, 2010). Neste momento, a criança já é capaz de raciocinar e formar hipóteses, além de executar operações mentais.

Pode-se considerar que os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas se constituem em ferramentas para que a criança prossiga pelos diferentes estágios de desenvolvimento citados acima. No decorrer do brincar, algo tão comum para as crianças, conseguem trabalhar áreas

importantes para a sua formação como sujeitos em sociedade. Dessa maneira, o lúdico é definido como

(...) um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica e a criatividade, a socialização, sendo, portanto, reconhecida como uma das atividades mais significativas - se não a mais significativa - por seu conteúdo pedagógico social. (DUDAR & DOS SANTOS, 2015 apud OLIVEIRA, 1985)

Para Piaget (1971), "existem três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem". É importante salientar que, do mesmo modo que um estágio do desenvolvimento não termina quando do início de outro, o aparecimento de uma nova forma de atividade não implica no desaparecimento da anterior, pois há brincadeiras que combinam jogos de diferentes fases. Assim, podemos dividir as atividades lúdicas da seguinte maneira:

*Jogos de Exercício Sensorio motor* (do nascimento até o aparecimento da linguagem): envolve a repetição de movimentos e gestos. O bebê toca objetos e produz ruídos com eles, por exemplo. Estes exercícios reaparecem em toda a infância "sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos" (PIAGET, 1971 apud DUDAR & DOS SANTOS, 2015)".

*Jogo Simbólico* (de 2 a 6 anos): "a tendência lúdica se manifesta, predominantemente, sob a forma do jogo simbólico, isto é, jogo de ficção, imaginação e imitação" (DUDAR & DOS SANTOS (2015). Nesta idade a criança costuma brincar com objetos comuns do dia a dia ressignificando-os. Também se constroem histórias a partir do desempenho de papéis: mãe e filho, médico e paciente, entre outras relações interpessoais.

*Jogos de Regras* (de 7 aos 12 anos): nesse período as brincadeiras são mais ordenadas através de regras definidas, com seu descumprimento geralmente consistindo em alguma punição (falta, desclassificação etc.). Esta fase é relevante se considerarmos que as regras continuam a existir por toda a nossa vida em sociedade.

O programa Castelo Rá-Tim-Bum possuía como público-alvo crianças de quatro a dez anos<sup>6</sup>, tendo como característica marcante a presença da "ficção, de forma a contextualizar os conceitos pedagógicos dentro da história que cada episódio desenvolve" (SCHWARTSMAN, 1994). Deste modo, se considerarmos as divisões do desenvolvimento humano propostas por Piaget, a série infantil se propunha a lidar com crianças pertencentes tanto ao estágio *pré-operacional* quanto ao *operacional concreto*. Em relação às atividades lúdicas, as crianças

---

<sup>6</sup> "Aposta é na ficção didática". Disponível em: [folha.uol.com.br](http://folha.uol.com.br). Acesso em 08 nov. 2019.

estariam na fase principalmente do *jogo simbólico*, mas também com o *jogo de regras* - sem desconsiderarmos que o *jogo sensório motor* está presente em todas as fases de desenvolvimento (correr, pular, jogar bola com as mãos ou com os pés, todas são atividades que trabalham com a questão do movimento).

Sendo assim, para ser efetivamente lúdico e educativo, o material do Castelo deve conter dentre suas características - escolhas cenográficas, sonoras, textuais, de indumentária, etc. - elementos que trabalhem com as áreas que estão sendo aprimoradas em cada período de desenvolvimento da criança. A análise dessa hipótese será feita nos capítulos posteriores.

### 2.3 Música e Educação

O que é música? A solução para essa pergunta pode ser concebida a partir de diferentes pontos de vista, com a presença de menos ou mais termos técnicos presentes na área de atuação de quem responde. Música é considerada arte e ciência, e pode ser analisada em suas representações matemáticas (cada figura musical exerce um papel distinto no compasso) e/ou físicas (a vibração e propagação das ondas no espaço é o que forma o som).

Para os profissionais de Comunicação, entretanto, música é encarada como linguagem, “posto que é um sistema de signos” (BRITO (2003) apud KOELLREUTTER). Quando o homem manipula o som de maneira artística, num dado espaço de tempo, faz a música ser linguagem, criando melodias, ritmos, harmonias. Valendo-se desses elementos é possível comunicar sobre sentimentos, ideias e saberes.

Vivemos em ambientes majoritariamente sonoros, sejam eles urbanos ou rurais, ainda que muitas vezes não nos atentemos a isto. Mesmo em meio a um suposto “silêncio” há, ainda que ao longe, ruídos de máquinas, cantos de passarinhos, motores de carros, enfim, estamos cercados por sons. Chiarelli & Barreto (apud Gainza, 1988) sugerem que “A música e o som, enquanto energia, estimulam o movimento interno e externo no homem; impulsionam-no à ação e promovem nele uma multiplicidade de condutas de diferentes qualidade e grau”. Para as crianças de modo específico, isso não é diferente, pois

Os bebês e as crianças interagem permanentemente com o ambiente sonoro que os envolve e - logo - com a música (...). Podemos dizer que o processo de musicalização dos bebês e crianças começa espontaneamente, de forma intuitiva, por meio do contato com toda a variedade de sons do cotidiano, incluindo aí a presença da música. Nesse sentido, as cantigas de ninar, as canções de roda, as parlendas e todo tipo de jogo musical têm grande importância (...); os momentos de troca e comunicação sonoro-

musicais favorecem o desenvolvimento afetivo e cognitivo, bem como a criação de vínculos fortes tanto com os adultos quanto com a música (BRITO, 2003, p. 35)

Como salientou Brito (2003), através da comunicação sonora-musical o desenvolvimento cognitivo de bebês e crianças é favorecido. Assim, pode-se pensar na música como ferramenta de ensino para os ouvintes, com um caráter mais educativo, se levarmos em consideração que “a música é um dos estímulos mais potentes para ativar os circuitos do cérebro na infância” (GUILHERME, 2006). Ainda de acordo com Guilherme, estudos mostram que a chamada “janela de oportunidade musical, ou a inteligência musical, abre-se aos 3 anos e começa a se fechar os 10 anos”. Por isso é importante explorar diferentes possibilidades com a criança durante o período em que ela está aberta à musicalização - não só para aprender um instrumento musical, mas utilizar a música como meio de aprender sobre outros assuntos, através da memorização da letra de uma canção que contenha conceitos importantes de alguma disciplina escolar, por exemplo.

Percebe-se que essa “janela de oportunidade musical” coincide quase que completamente com o público-alvo do Castelo Rá-Tim-Bum. Com as peças musicais presentes na série, há a exploração da música de forma lúdico-pedagógica com vistas a cooperar com o desenvolvimento dos telespectadores mirins.

O pesquisador francês François Delalande, ao considerar a música como jogo, propõe uma relação entre as atividades lúdicas propostas pelo pensamento piagetiano (jogo sensório motor, jogo simbólico e jogo com regras) e a música. Assim, é feita a seguinte analogia:

*jogo sensório motor* - vinculado à exploração do som e do gesto;  
*jogo simbólico* - vinculado ao valor expressivo e à significação mesma do discurso musical;  
*jogo com regras* - vinculado à organização e à estruturação da linguagem musical (BRITO, 2003, p. 31).

Essa associação também se torna interessante ao considerarmos os quadros pedagógicos do programa Castelo Rá-Tim-Bum que se valem da música com a ideia de jogo, os quais serão analisados adiante. Serão utilizadas, para tal estudo, as concepções dos estágios de desenvolvimento de Piaget (sensório-motor, pré-operacional, operacional-concreto e operacional-formal), bem como as ideias sobre os três tipos de jogo - este último com a colaboração dos pensamentos de Delalande para abordarmos sobre as características das músicas e suas áreas de atuação a partir de uma perspectiva pedagógica.

### 3 POR DENTRO DO CASTELO RÁ-TIM-BUM

A série infantil “Castelo Rá-Tim-Bum” foi exibida pela primeira vez na TV Cultura entre os anos de 1994 e 1997, contando com 90 episódios e um especial de Natal. Quando da produção, os capítulos do programa ainda não possuíam títulos, por isso será adotado para este trabalho os nomes dados aos vídeos que foram postados no canal do Youtube<sup>7</sup> do Castelo Rá-Tim-Bum no ano de 2012.

Com duração média de 25 minutos, cada episódio conta com uma trama central que é recheada por diversos “quadros pedagógicos” - definição dada pela professora Vânia Lúcia Quintão Carneiro no livro “Castelo Rá-Tim-Bum: O Educativo Como Entretenimento” que também será utilizada nesta pesquisa. Esses quadros atuam no desenvolvimento cognitivo e racional das crianças espectadoras, tendo em vista que “concentrariam conteúdos pedagógicos específicos, escolares. Desempenhariam uma função predominantemente racional, cognitiva, sem desprezar o lúdico (...)” (CARNEIRO, 1999).

No “fio principal” da narrativa<sup>8</sup> encontram-se os personagens Nino (vivido pelo ator adulto *Cássio Scapin*), Pedro (*Luciano Amaral*), Biba (*Cynthia Rachel*) e Zequinha (*Fredy Allan*), com participações esporádicas de demais moradores e visitantes do castelo. Nino (seu nome na verdade é Antonino Stradivarius Victorius II), “três séculos em forma de menino”, como canta Fernando Salem na música de apresentação<sup>9</sup> dos personagens, é morador do castelo e aprendiz de feiticeiro. Pedro, 10 anos, assemelha-se a muitas crianças da sua idade, por não se considerar bom aluno em matemática; Biba é “esperta, feminina e decidida”, tem 8 anos; Zequinha, o menor da turma, possui 6 anos, é “inteligente e sapeca” e personifica a figura da criança curiosa, que sempre quer saber o porquê de tudo o que está acontecendo.

O primeiro episódio da série, “Tchau, não! Até Amanhã!” marca o encontro do “mundo real” com o “mundo da magia”: em um dia aparentemente normal, ao voltarem da escola, as crianças Pedro, Biba e Zequinha estão caminhando pela rua de maneira descontraída. De repente, a bola de futebol de Zequinha sai das mãos dele de maneira inesperada e passa a rolar pelas ruas afora: é assim que os três amigos descobrem que há um misterioso castelo em meio aos prédios da cidade.

---

<sup>7</sup> Todos os 90 episódios completos estão disponíveis em [youtube.com/user/videocasteloratimbum](https://www.youtube.com/user/videocasteloratimbum). Acesso em 23 ago. 2019.

<sup>8</sup> Disponível em: [tvcultura.com.br/playlists/6\\_castelo-ra-tim-bum-quem-mora-no-castelo.html](https://www.tvcultura.com.br/playlists/6_castelo-ra-tim-bum-quem-mora-no-castelo.html). Acesso em 05 nov. 2019.

<sup>9</sup> Disponível em: [letras.mus.br/castelo-ra-tim-bum/682299/](https://letras.mus.br/castelo-ra-tim-bum/682299/). Acesso em 05 nov. 2019.

A entrada das crianças no castelo é o que define a passagem em um portal para o lado da magia e diversão, o que é denominado pela roteirista Cláudia Dalla Verde como “a porta do encantamento”. Desde os clássicos infantis até as histórias mais recentes voltadas para crianças, nota-se a presença de um elemento que marca a ida do “mundo real” para o mundo encantado, como por exemplo a personagem Alice ao passar por uma toca de coelho para chegar ao *País das Maravilhas*, ou o pó de pirlimpimpim usado pelos integrantes do Sítio do Pica Pau Amarelo para serem levados às *aventuras no fundo do mar*:

É uma tradição e quase uma regra que a personagem “como a gente” dos contos tradicionais ou “contemporizados” descubra, no começo da história, uma porta para entrar no mundo mágico ... Existe a vida real, aqui e agora. E existe o lugar mágico onde crianças podem entrar, levadas por intermediários-atores. (VERDE, In PACHECO, 1998, p.94)

A curiosidade de Pedro, Biba e Zequinha os leva a adentrar os portões do Castelo Rá-Tim-Bum e assim iniciam uma nova aventura, ao encontrar aquele local cheio de aparatos e máquinas diferentes, bem como ao conhecer os inusitados moradores dali. Eles se deparam com Nino, um “menino de 300 anos”, aprendiz de feiticeiro. Nino assumiu ter lançado um encantamento na bola de Zequinha para atrair novos amigos ao local onde mora, já que não era mais aceito em nenhuma escola por causa de sua idade.

Também do lado mágico da história estão Dr. Victor (*Sérgio Mamberti*), dono do castelo e tio de Nino. Possui três mil anos e normalmente aparece no início de cada episódio indo trabalhar e/ou voltando do trabalho ao final do programa para verificar como foi o dia do sobrinho e dos visitantes. É o responsável pela maioria dos inventos que compõem os cenários da série. Na torre do castelo fica Morgana (*Rosi Campos*), bruxa de quase 6.000 anos, tia de Dr. Victor e tia-avó de Nino. Ela possui um quadro pedagógico próprio, e interage poucas vezes com os personagens da narrativa principal.

Numa tentativa de aproximar, mas sem a pretensão de confundir o que é o “mundo real” do que está do lado do “mundo mágico”, muitos clichês relativos à bruxaria são deixados de lado. Em relação à concepção do espaço físico do castelo, o diretor Cao Hamburger diz:

A primeira coisa que eu pensei foi fugir do estereótipo de castelo de contos de fada, de castelo de bruxa, castelo europeus. Fazer outra coisa. A primeira coisa era um castelo que ficasse dentro da cidade, não era aquele negócio de um castelo que ficasse no alto da colina. E ele teria que ser uma coisa misteriosa e ao mesmo tempo alegre. (HAMBURGER, 1994, apud CARNEIRO, 1999, p. 99)



A equipe de cenografia inspirou-se, então, nas obras do arquiteto espanhol Antoni Gaudí para compor a estrutura do Castelo Rá-Tim-Bum. Gaudí foi um dos mais emblemáticos artistas do movimento modernista catalão, e suas obras possuem cor e formas inusuais, trabalhando com curvas inspiradas na própria natureza. Assim, “misterioso e alegre”, a pedido do diretor Cao Hamburger, uma maquete do Castelo foi concebida para a gravação das cenas externas<sup>10</sup> e da abertura da série, nas quais se pode notar também os prédios ao redor da construção.

É possível encontrar, entretanto, características um pouco mais sutis na diferenciação entre o que pertence aos contos de fadas e o que nos é remetido ao mundo “comum” entre os personagens. Os figurinos, por exemplo, foram idealizados por Carlos Gardin e modelados em sua maioria através da técnica de *patchwork*, que nada mais é do que um “trabalho com retalho”, ou seja, pedaços de tecidos de cores ou estampas diferentes são unidos para formarem uma nova peça. A diferença aparece na escolha das cores de cada “mundo”: as crianças da cidade vestem roupas mais claras, bastante coloridas. Pedro usa uma cartola, blusa estampada com uma figura estilizada, shorts e tênis; Zequinha também tem um chapéu colorido, veste uma camisa listrada e macacão bastante trabalhado em *patchwork*; Biba está de vestido de pregas em tons pastel, sapatos de boneca e possui um grande laço vermelho na cabeça.

Já o núcleo bruxo ostenta trajes mais robustos, com tons fechados de cinza, vermelho e preto. De acordo com o ator Cássio Scapin, o figurino de Nino possui elementos de épocas distintas, por ele ser uma criança bruxa de 300 anos: “ele tinha um coletinho que era do século XVIII, tinha uma calça que era da década de 70, tinha aquele cabelo que era medieval (...), tinha vários elementos de possibilidades históricas diferentes” (2012)<sup>11</sup>. Nesse sentido, o visual colorido mostra-se como uma conexão às crianças do mundo real e do presente.

A bruxa Morgana, por sua vez, é a personagem do “lado mágico” da história que mais tangencia os *clichês* de bruxaria, por se transportar usando vassoura e ter um caldeirão bem no centro de seus aposentos. Tal estereótipo é mencionado pelo personagem Pedro, que no primeiro episódio declara “Ela parece uma bruxa!”, sendo em seguida reprimido por Biba pela aparente indelicadeza. Nino, sorridente, diz “Parece não, ela é!”, o que arranca risadas de todos. O medo sentido pelas crianças ao verem Morgana pela primeira vez incomoda a feiticeira, que confia à Adelaide (boneco de espuma manipulado por *Luciano Ottani*), sua gralha de estimação: “Eu não entendo por que essa mania de ter medo de bruxa! Eu sou uma bruxa tão

---

<sup>10</sup> Entrevista com Cao Hamburger, criador e diretor do Castelo Rá-Tim-Bum!. Disponível em: [youtu.be/g7wgR1YtEXU](https://youtu.be/g7wgR1YtEXU). Acesso em 06 nov. 2019.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

boa, tão comum!”. Logo depois, ela aproveita para falar sobre as experiências que teve na infância, quando também sentia medo de escuro e de trovões, e conclui:

Morgana: *É normal sentir medo. Principalmente das coisas que você não conhece!*

Adelaide: *Quer dizer que se as crianças descobrissem como você é, aí vão (sic) parar de ter medo!*

Morgana: *Claro! Porque elas vão descobrir que, apesar de voar numa vassoura, eu sou uma ótima feiticeira, que sei muitas histórias e estou louca para contá-las.<sup>12</sup>*

Na mescla desses dois mundos, a personagem atua como uma ótima contadora de histórias, já que viveu na mesma época de pessoas importantes para a História mundial. Possui a propriedade para falar o que acompanhou de perto, como a primeira exibição do cinematógrafo em Paris (ep. 14 - “Luz, câmera, ação!”). “Morgana é personagem histórica. Tem a sabedoria. Doa conhecimentos.” (CARNEIRO, 1999, p.113)

### 3.1 Quadros Pedagógicos Musicados

Os quadros pedagógicos do Castelo Rá-Tim-Bum geralmente marcam presença para complementar informações que estão sendo abordadas na trama principal, com caráter pedagógico mais expressivo, porém sem dispensar o entretenimento. Nas palavras de Bia Rosenberg (2010)<sup>13</sup>, coordenadora de produção pedagógica do programa, “o Castelo tinha uma proposta de usar as teorias construtivistas da educação e de preencher as lacunas da educação que as crianças recebem na escola”.

O método de ensino construtivista, inspirado nos pensamentos do psicólogo Jean Piaget, é marcado por instigar a curiosidade, visto que usa a interação do aluno com o mundo a sua volta, bem como o seu conhecimento para buscar as soluções dos problemas. Ou seja, por intermédio de interações entre os sujeitos e o meio, seria possível a construção do conhecimento.

Explorando essas interações, valendo-se de diversas formas de arte, os quadros pedagógicos contêm desde atores executando danças e histórias, até animações, marionetes e bonecos declamando poesias. Apesar de possuírem curta duração, tal variedade mostra-se

<sup>12</sup> Episódio 1 - “Tchau, não! Até Amanhã!”. Disponível em: [youtu.be/j-uldPC8iTg](https://youtu.be/j-uldPC8iTg). Acesso em: 04 nov. 2019.

<sup>13</sup> Documentário "Desconstruindo o Castelo - O Boom do Rá-Tim-Bum" - Disponível em: [youtu.be/u7Xu\\_8euXKQ](https://youtu.be/u7Xu_8euXKQ). Acesso em 21 out. 2019.

importante por não restringir a criança espectadora a assistir apenas dramatizações com “assuntos infantis”, isto é, aqueles típicos da infância, sendo evitados temas mais elaborados. No livro “*Televisão: nem babá eletrônica nem bicho papão* (a criança diante da tevê)”, Luiz Lobo propõe que não deveria haver restrição de temas para as crianças, e os autores

Emrich e Flemmer concordam que todos os assuntos podem (e devem) figurar numa boa e variada programação infantil, histórias dramatizadas, animadas, narradas, notícia, música, documentário, reconhecendo a criança como indivíduo e como parceiro. Crianças não são adultos em miniatura. Esses programas devem ser antiautoritários, induzindo as crianças a atitudes críticas em relação às estruturas. Mas não podemos cair nos extremos de dar à criança apenas uma realidade crítica, sem lugar para a fantasia. Ou vice versa. (LOBO, 1990, p. 42)

Ainda de acordo com Lobo (1990), o fator emocional deve ser sempre levado em conta ao lidar com a programação infantil, visto que a “informação é menos estável, ao longo do tempo, do que a emoção transmitida pela tevê”. Dessa forma, as diferentes maneiras pelas quais as informações chegam às crianças, aliando-se à emoção, podem ser retidas de maneira mais eficaz do que apenas com a informação pura, sendo transmitida sem atrativo/apelo emocional algum.

O castelo é um lugar bastante propício para trabalhar com a mescla de informação e emoção, visto que há muitos ambientes a serem explorados, o que instiga a curiosidade dos telespectadores. O hall de entrada, onde ocorrem muitas cenas, pode ser visto em 360 graus, com a presença imponente de uma árvore de seis metros na qual mora a cobra Celeste, boneco manipulado por *Álvaro Petersen*.

A partir desse ponto central, cada espaço anexo serve como “uma pequena boca de cena”, como definiu uma das cenógrafas do projeto, Luciene Grecco, em entrevista concedida para um documentário feito em 2010<sup>14</sup>. Nos outros ambientes acontecem as dramatizações e são dadas as “deixas”, ou seja, as brechas na cena para a entrada dos quadros pedagógicos. Desde a torre em que fica a feiticeira Morgana, passando pelos lustres do castelo no qual habitam as fadas Lana (*Fabiana Prado*) e Lara (*Teresa Atahyde*), até mesmo dentro da tubulação de esgoto onde moram os bonecos Mau (feito pelo ator *Cláudio Chakmati*) e Godofredo (por *Álvaro Petersen*), em todo lugar é possível encontrar algo e ter novas experiências educativas.

---

<sup>14</sup> Documentário “Desconstruindo o Castelo - O Boom do Rá-Tim-Bum” - Disponível em: [youtu.be/u7Xu\\_8euXKQ](https://youtu.be/u7Xu_8euXKQ). Acesso em 21 out. 2019.

Com 27 quadros presentes na série<sup>15</sup> - alguns aparecendo com mais frequência que outros -, a análise aqui feita contemplará aqueles que contenham a música como forma de ensinar. Dessa maneira, quadros pedagógicos com canções que cumprem alguma função além de meramente compor a trilha sonora, serão estudados nos próximos subcapítulos.

### 3.1.1 Ratinho

O ratinho é um personagem que por diversas vezes interrompe a narrativa principal ao aparecer em seu automóvel, em forma de rato, passando por vários ambientes/cenários, até chegar em um buraco na parede e entrar em sua toca para, a partir de então, o seu quadro pedagógico específico ter início. Um rato feito de massinha azul pelo animador Marcos Magalhães compõe o quadro através da técnica de *stop-motion*, em que cada movimento é moldado com massinha e fotografado, para que a união das imagens obtidas forme as ações. Ele sai do seu carro e então começa a cantar alguma das suas músicas educativas (composições de Hélio Ziskind).

Apesar de aparecer com certa frequência, o rato não interage com nenhum outro personagem, tampouco com os atores. Ele apenas marca presença quando está em seu veículo, que se assemelha a um carrinho de controle remoto, e circula pelos espaços do castelo. Uma trilha sonora característica, que dá a sensação de imediatez e urgência para passagem, anuncia que o carro está se movimentando por ali e que em breve o quadro irá começar.

O quadro pedagógico do ratinho trata sobre noções de higiene. Seja na higiene pessoal - como nas canções em que o personagem toma banho ou escova os dentes -, ou também na “higiene local”, isto é, a preservação do ambiente em que vivemos, com a reciclagem e o ato de jogar o lixo na lixeira. Esses temas são sempre tratados com leveza, acompanhadas de músicas animadas e até mesmo com um rap. Numa das aparições (ep. 10), o ratinho encontra em sua toca muito lixo espalhado e uma lata que estava “fraca”, pois estava com fome, isto é, vazia. O rato então se transforma em um aspirador, recolhe todo o lixo do local e joga na lata de lixo, que volta a ficar “forte”.

Dessa forma, as crianças que assistem ao programa aprendem que manter uma rotina de higiene não precisa estar atrelada à ideia de “obrigação” e ser encarada como parte da diversão do dia, por meio das canções. Seja ao jogar cada item usado em uma lixeira diferente para

---

<sup>15</sup> “Quadros auxiliam na função didática”. Disponível em: [folha.uol.com.br/fsp/1994/5/08/tv\\_folha/11.html](http://folha.uol.com.br/fsp/1994/5/08/tv_folha/11.html). Acesso em 17 out. 2019.

reciclar o material enquanto canta o “rap da reciclagem”, ou ao citar cada parte do corpo que está a ser lavada no banho, enfim, tudo é encarado com animação pelo personagem.

### 3.1.2 Dedolândia

Ainda com a ideia de compassos contagiantes, no show da dedolândia o ritmo é o *rock/rockabilly* dos anos 1950. Inspirados nos clássicos como Elvis Presley, Bill Haley e Chuck Berry, notam-se guitarras bem marcadas nas canções, e a bateria ajuda a compor a levada dançante dos bailes de antigamente. Para este quadro pedagógico, são utilizados fantoches de dedos com personagens vestidos com roupas típicas dos “tempos da brilhantina”, o que inclui topetes, óculos escuros e jaquetas de couro para os rapazes e cabelos presos com fita colorida em rabo de cavalo e batom vermelho nos lábios das personagens femininas.

A apresentação do quadro geralmente é feita por um outro “dedoche” - o personagem Fura-bolos (pelo ator *Fernando Gomes*) -, que aparece na narrativa principal do castelo e convida a todos a assistirem ao show. Assim é possível fazer o corte da cena e outra se inicia com a abertura de cortinas vermelhas acompanhado de um enfático som de aplausos ao fundo, como num espetáculo. Os pequenos cantores surgem, a música começa e os fantoches de dedos são movimentados de um lado para o outro do espaço que seria o palco, com as bocas dos personagens se movendo conforme “cantam” as músicas.

A Dedolândia fala exclusivamente sobre matemática, mais especificamente sobre as operações e comparações de números. Todas as canções usam a mesma melodia do rock, variando apenas as letras, que abordam diferentes assuntos. A música “Somar É Legal” é a primeira a ser apresentada pelo grupo (ep. 04) e a que mais se repete dentre os episódios; mostra como é possível fazer várias operações de adição utilizando os dedos das mãos.

Outras canções da Dedolândia aparecem com menor frequência: “Maior Que” (exibido pela primeira vez no episódio 06), ensina que uns números são maiores que outros, e que “você sempre pode aumentar, isso não vai terminar”, uma forma de sinalizar que os números são infinitos. “Subtrair” (ep. 08), por sua vez, começa a fazer as contas a partir das duas mãos: “dez menos um: nove; uma nova conta que você descobre” e diminui os números até restar apenas um fantoche cantor, que ao dizer “um menos um”, percebe que terá de ir embora e assim o show se acaba, a plateia aplaude novamente e as cortinas se fecham.

No show sobre a “Metade” (episódio 09), há a atuação de solistas para cantar que “metade é dividir em duas partes iguais” e “metade é dividir por dois, e contar depois”,

novamente começando com o número dez, ou seja, duas mãos com personagens diferentes em todos os dedos. Chama a atenção o final da canção, que diz que “brincar de metade é uma felicidade!”. Nesse verso é percebido como as operações são encaradas como verdadeiras brincadeiras, algo capaz de se fazer de maneira lúdica utilizando as mãos.

Também é possível acompanhar músicas da dedolândia sobre “Conjuntos” (ep. 16), destacando a presença de um elemento, um casal, trio, quarteto, etc.: “Nosso novo assunto se chama conjunto; um monte de dedão formando apenas uma mão”. A música “Menos Que” (ep. 26), por sua vez, compara números maiores do que a quantidade de personagens do show, trabalhando com algo mais abstrato: “cem é menos que um milhão; um número pequeno é menor do que um grandão”. Já a música sobre o “Dobro” (ep. 35), enfatiza que “dobro é a mesma coisa duas vezes”, “multiplica por dois e vê quanto dá depois”. No final da canção, um exemplo prático: “duas vezes a mesma coisa, dobro é o resultado. Me olho no espelho, pronto!, estou dobrado”. Apesar de ser ambientado como um show, a preocupação em passar os conhecimentos no quadro pedagógico prevalecia, conforme relato de Alexandre Suárez, que atuou na equipe na parte de cenografia do *Castelo*:

Lembro que a Dedolândia teve que ser regravada: “(...) está lindo o cenário, os bonequinhos são lindos, mas não ensina de fato a contar, porque a música é muito rápida! As luzes são muito rápidas, fica um showzinho que não cumpre seu propósito, que é o de ensinar a contar”. Tivemos que gravar tudo de novo, com a música mais lenta. (SUÁREZ, 2014)<sup>16</sup>

### 3.1.3 Que Som é Esse?

Os personagens deste quadro pedagógico habitam o hall do castelo, mais especificamente a árvore na qual fica a cobra Celeste, no ninho típico da espécie de pássaro conhecida pelo nome de João-de-Barro. Geralmente, a música do quadro é percebida por algum personagem, seja ele pertencente ao enredo principal ou um visitante, ao passo que outro personagem comenta que o som está vindo dali. A câmera vai aos poucos para o local de entrada da casa do João-de-Barro, onde também estão as Patativas, espécie conhecida pelo seu canto capaz de imitar outras aves<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> Disponível em: [arteref.com](http://arteref.com). Acesso em 06 nov. 2019.

<sup>17</sup> Fonte: [wikiaves.com.br/wiki/patativa](http://wikiaves.com.br/wiki/patativa). Acesso em 05 nov. 2019.

Assim tem início o quadro “Que Som É Esse?”, no qual o pássaro João-de-Barro executa a melodia em um instrumento musical e as duas Patativas cantam a letra, de modo similar ao do instrumento. São usadas diversas onomatopeias no timbre do instrumento escolhido.

Eu queria que as crianças tivessem contato com a noção de timbre (...). [pensei] Então eu vou criar uma musiquinha em que tenha lá dentro uma coisa de imitar o timbre com a voz, porque na hora o cara vai perceber que há uma qualidade diferente entre os timbres. E isso funcionou. (ZISKIND, 2017)<sup>18</sup>

A música continua com os versos “Que som, que som é esse? Quem sabe o nome dele?”. Logo após a pergunta, as passarinhas respondem a essa indagação, apresentando assim o instrumento escolhido para o quadro daquele dia. Nesse quadro que possui a duração média de um minuto, as crianças telespectadoras podem conhecer timbres diferentes, trabalhando novamente com a ideia de instigar a curiosidade, bem como assistir ao modo de manuseio dos instrumentos musicais para que se consiga obter o som. Há desde episódios nos quais os personagens apresentam instrumentos que são do conhecimento da maioria das pessoas por serem mais populares, como o violão (ep. 11) e o pandeiro (ep. 38), até sons mais inusuais como o da cítara ou da zamponha (ep. 29), uma flauta peruana. No episódio da cítara (ep. 19), as Patativas fazem uma modificação na letra da música, para explicar que esse instrumento “vem lá da Índia”.

Esse quadro destaca-se dos demais por não possuir elenco fixo no personagem João-de-Barro, que era interpretado por musicistas distintos, para que se conseguisse um repertório maior de instrumentos musicais. Este personagem foi feito inclusive por mulheres em alguns episódios, conforme revelado durante a exposição Castelo Rá-Tim-Bum<sup>19</sup>, o que não descaracterizou em nada o João-de-Barro, que vestia um figurino em que pouco se nota as feições do ator/atriz.

### 3.1.4 Como se Faz

Em ritmo de “samba pedagógico”, o compositor e cantor Wandi Doratiotto mostra aos ouvintes os procedimentos necessários para a produção de objetos que são (ou eram, à época) comuns no dia a dia das pessoas. Esse quadro chama a atenção por mostrar, tanto no som quanto

<sup>18</sup> Podcast Bilheteria #146 - Disponível em: [youtu.be/VpEuIHjTvhI](https://youtu.be/VpEuIHjTvhI). Acesso em 11 nov. 2019.

<sup>19</sup> [culturabancodobrasil.com.br/portal/castelo-ra-tim-bum-exposicao/](http://culturabancodobrasil.com.br/portal/castelo-ra-tim-bum-exposicao/) Acesso em 10 nov. 2019

na imagem, o passo a passo da fabricação do violão, vidro, papel reciclado, pipa, disco de vinil, macarrão, entre outros artefatos.

Fiz um samba-choro, com pandeiro, bandolim, cavaquinho, [violão de] sete cordas, etc. (...) Foram 30 músicas, eu recebia um filminho de um minuto e tinha que encaixar tudo ali.(...) Foi um trabalho hercúleo, mas eu sabia que ia ser legal, para uma plateia ávida por novidade (DORATIOTTO, 2018)<sup>20</sup>

A explicação é sempre feita na linguagem informal, valendo-se do bordão “eu vou mostrar para moçada” e da repetição dos versos ao final “E você vai ver / fazendo tudo com carinho vai acontecer”. Apesar disso, os principais termos do processo, que poderiam ser encarados como mais técnicos, não são deixados de lado na explicação.

Por exemplo, quando canta sobre a revelação de uma foto, o intérprete menciona que “lá no escuro o filme vai para o carretel / Revelador, fixador têm seu papel” (ep. 07 - “Olha o Passarinho”<sup>21</sup>), ou seja, canta sobre os produtos utilizados para que a foto apareça corretamente no papel fotográfico. Doratiotto resume em entrevista a um podcast que ao tocar essas músicas em seus shows, “o pessoal fica muito alegre de se lembrar de uma fase tão boa da vida” (2018).

### 3.1.5 Sala de Música

Este espaço do castelo, localizado do lado esquerdo do hall de entrada, contém diversos aparelhos voltados para a música. A depender do episódio, um ou mais elementos da sala podem ser explorados: Caixinha de Música, Caixa Preta, Pianola e Música do Mundo Todo.

No quadro da Caixinha de música, o personagem deve levantar uma portinhola, o que geralmente é feito por uma das crianças ou até mesmo outros visitantes do castelo. Enquanto fazem esse movimento, revelando deste modo o interior da caixa, uma melodia é tocada ao som de xilofone, atuando como vinheta do quadro. Com duração breve, de cerca de 1 minuto,

o cenário é o interior da caixinha de música. Bailarinos humanos dançam vários ritmos e coreografias. Revelam variedade de movimentos corporais. (...) No programa da primeira visita do Etevaldo a este planeta, exibiu-se repertório internacional de dança e música, do samba à flamenca e à oriental (CARNEIRO, 1999, p. 160)

<sup>20</sup> Podcast Cultural #01 | Entrevista com Wandí Doratiotto - Disponível em: [vadecultura.com.br](http://vadecultura.com.br). Acesso em 11 nov. 2019.

<sup>21</sup> Ep. 7 - Olha o passarinho. Disponível em: [youtu.be/kLztxdP4R\\_U](https://youtu.be/kLztxdP4R_U). Acesso em 12 nov. 2019.



No episódio citado acima (ep. 2 - “Qual é o seu planeta de origem?”<sup>22</sup>), um E.T. vindo de outro planeta aparece no Castelo para conhecer a Terra e seus habitantes. Passando pela biblioteca do castelo, leu rapidamente um dicionário para aprender uma nova língua - o português - e dessa forma poder se comunicar com Nino e as crianças. Após assistir à apresentação da caixinha de música, Etevaldo (feito pelo ator Wagner Bello) diz “Que coisa mais engraçada o que essas pessoas fazem com o corpo!”. Nino responde “Isso se chama dança”. O extraterrestre comenta que isso não existe no planeta dele e pergunta como se faz. As crianças, então, começam a dançar pela sala de música ao ritmo do samba

Por vezes, este quadro pedagógico alia a dança à atuação, valendo-se de elementos cênicos explorados pelos dançarinos-atores, que contam uma pequena história durante a apresentação. No episódio 34 (“Levanta a poeira”<sup>23</sup>), por exemplo, duas bailarinas dançam vestidas de faxineiras, com luvas usadas para fazer limpeza e vassouras em punho, movimentam-se como se estivessem a varrer. Um rapaz surge em cena, joga lixo no chão e sai, o que faz com que as moças tenham de varrer a sujeira para fora dali, ainda dançando. Pouco tempo depois o rapaz reaparece e repete sua atitude de sujar o local, o que causa uma reação nas bailarinas: bravas, elas colocam o sujeito dentro da lata de lixo que estava em cena desde o início, como que para puni-lo pela atitude errada.

Também voltada à dança e ao movimento do corpo está a pianola. Novamente, é necessário que algum personagem interaja com esse equipamento: é preciso ficar em frente ao aparelho e acionar os pedais com os pés, que fazem rodar as engrenagens. Acima do móvel que remete a um piano, o telespectador consegue ver uma tela - esta se acende quando as engrenagens começam a funcionar e têm-se início o quadro pedagógico.

O espectador passa a ver sua própria tevê como se fosse a tela da pianola. Há uma divisão da imagem em grandes faixas horizontais, com três fundos em pautas musicais, isto é, o conjunto de 5 linhas em que se dispõem as notas nas partituras, acompanhados de desenhos de claves, e demais figuras musicais estilizadas. Em cada uma dessas partes, bailarinos dançam completamente vestidos de preto, por vezes trazendo detalhes de cor no figurino.

Os dançarinos, tal como na caixa de música, também fazem seu número a partir de uma canção, entretanto na pianola o foco está nos movimentos corporais ritmados, voltados para a percepção rítmica. A cada pessoa em cena é atribuído um som (de um instrumento específico ou um conjunto de instrumentos) e a cada vez que há a movimentação deste bailarino, aquele

---

<sup>22</sup> Disponível em: [youtu.be/gdLEh4HkPLw](https://youtu.be/gdLEh4HkPLw). Acesso em 10 nov. 2019.

<sup>23</sup> Disponível em: [youtu.be/HTucTiadkSY](https://youtu.be/HTucTiadkSY). Acesso em 10 nov. 2019.

som pode ser ouvido, com o corpo dando o ritmo/tempo. Hélio Ziskind, que também é responsável pela parte musical desse quadro, explica que

os movimentos deles representam os movimentos da melodia que está sendo tocada. Quando você vê em separado cada um é legal, quando você vê junto você já não vê mais nada, porque ver e ouvir são partes diferentes do cérebro. É uma complicação você ver aquilo e ouvir (...), a criança fica com o olhar perdido na tela. E aí a gente começou a usar uma figura central que era um maestrinho, que indicava para onde tinha que olhar (2017).<sup>24</sup>

Por sua vez, a chamada caixa preta assemelha-se à caixinha de música, principalmente no tocante ao início do quadro: é uma caixa que deve ser aberta por algum personagem - fixo ou visitante do Castelo. Diferente da caixa de música, entretanto, não há atores; utiliza-se a música aliada a efeitos gráficos para produzir sensações, com a duração de cerca de vinte segundos. O interior da caixa preta é formado por estampas de estrelas em escala de cinza, num formato que se assemelha a um cubo. Computação gráfica transforma elementos bidimensionais em tridimensionais e vice-versa

A caixa preta é, assim, uma surpresa para quem abri-la. Desde um triângulo que gira tão rápido em seu próprio eixo que passa a ser visto como um cone a uma esfera que se “planifica”, transformando-se em um círculo, brinca-se bastante com a ideia do 3D e figuras planas. Destaca-se o uso da computação gráfica - em um período no qual não era tão comum esta técnica como nos dias de hoje - aliado à música em cada etapa de transformação.

Por fim, o “Música do Mundo Todo” se inicia com uma máquina que contém em seu centro um globo terrestre. Algum personagem gira o globo da máquina e escolhe um país: um cartão com uma pequena bandeira do lugar escolhido sai do aparelho, e começa o quadro pedagógico, com a música típica daquela localidade. “É uma espécie de máquina de diversão. Seguramente, invenção do Dr. Vitor.” (CARNEIRO, 1999, p. 161). O “clipe” da canção é realizado através da técnica de colagem, com imagens de arquivo e montagem em computação, e mostra personalidades conhecidas daquele país, ou então algum ponto turístico, a fauna do lugar, entre outros. Tem a duração de cerca de 20 segundos.

O episódio 48 (“O dia em que a Terra parou”<sup>25</sup>) foi diferente por ter dado um destaque maior para o quadro Música do Mundo Todo. Na sala de música, Nino vai até a máquina para explicar ao personagem Etevaldo como é o planeta Terra, seus mares e continentes, bem como

<sup>24</sup> Podcast Bilheteria #146 - Disponível em: [youtu.be/VpEuIHjTvhI](https://youtu.be/VpEuIHjTvhI). Acesso em 11 nov. 2019.

<sup>25</sup> Disponível em: [youtu.be/Musle4LuBNw](https://youtu.be/Musle4LuBNw). Acesso em 10 nov. 2019.

a formação do dia e da noite, usando o globo terrestre para ensinar. O jovem bruxo diz “cada país tem o seu povo, sua língua, sua cultura, suas artes e a sua música! Quer ver só?” e então gira o globo sem selecionar nenhum país. O que acontece então é uma compilação das montagens já exibidas anteriormente, passando por diversos países, tendo a duração excepcional de dois minutos e meio.

### 3.1.6 Lavar as Mãos

O “Lavar as Mãos” é considerado um quadro pedagógico próprio, apesar de ser, em sua essência, um videoclipe de música. Assim como feito em demais quadros, a inserção da canção sobre o lavar das mãos por muitas vezes está atrelada ao fio narrativo principal dos personagens atores. Já no primeiro episódio da série, por exemplo, as crianças decidem fazer um lanche no castelo. Eles são surpreendidos pelo fantoche de dedo Fura-Bolos (o mesmo que apresenta o quadro da Dedolândia), que pergunta se eles não estão se esquecendo de nada. Como recebeu uma resposta negativa, o dedoche diz “Olhem para suas lindas mãozinhas... Antes de comer? Lavar as mãos!”. Nessa e em outras situações similares, é o personagem Fura-Bolos que “dá a deixa” para a entrada da música.

Com composição e interpretação de Arnaldo Antunes, o videoclipe se inicia e prossegue ao som de palmas, uma proposta interessante para falar sobre as mãos e a higienização das mesmas partes do corpo que estão a produzir o som. De maneira leve, com imagens de desenhos disformes de criaturas que representariam os vermes e bactérias, é passado o recado de que, ao lavar as mãos, evitam-se doenças relacionadas a esses seres.

O saneamento básico, à época do programa, ainda era bastante deficitário no Brasil, com pelo menos 39 milhões de pessoas sem esgotamento sanitário. Além da falta de acesso, havia pouco tratamento para o esgoto: cerca de 90% desse material era apenas “despejado *in natura* nos solos, rios, córregos e nascentes, constituindo-se na maior fonte de degradação do meio ambiente urbano e de proliferação de doenças infecciosas e parasitárias” (MOREIRA, 1996

É importante salientar que a correta higienização das mãos para a prevenção de doenças era uma questão pertinente, tendo em vista que muitas doenças poderiam ter como causa principal a falta de saneamento básico nas casas. De acordo com dados da Revista do BNDES de dezembro de 1996,

Cerca de 80% das doenças e 65% das internações hospitalares estão relacionados com o saneamento. Os principais riscos para a saúde são:

- a) por ingestão de água: cólera, disenteria bacilar, febre tifóide, febre paratífóide, gastroenterite, diarreia infantil e leptospirose;
- b) através de contato direto com a água: esquistossomose (estimativa: 10 milhões de portadores da doença no país); e
- c) derivados de poluentes químicos e radioativos: efluentes de esgotos industriais. (MOREIRA, 1996, p. 159)

Na exibição do videoclipe “Lavar as Mãos”, o ato que dá nome à canção é valorizado ao máximo: sob vários ângulos e por diferentes enquadramentos, são exibidas imagens de crianças asseando as mãos com sabonetes. A montagem inclui situações que vão desde a escola ou grupos, crianças sozinhas ou acompanhadas de responsáveis; desde ambientes sofisticados a casas mais humildes, onde há o encanamento à mostra. Assim, é possível verificar que a escolha das imagens contempla camadas sociais distintas, atingindo assim o espectador infantil que pode se enquadrar em pelo menos um dos diferentes meios sociais mostrados.

De modo semelhante, chama a atenção a troca dos versos “Lava uma mão, lava outra” por “Água uma mão, água outra”. Tal verbo - aguar - é utilizado principalmente pelos habitantes de regiões do interior do país, afastados das grandes cidades. Assim, mencionar “aguar a mão” inclui certo regionalismo à letra da música, a fim de alcançar públicos diferentes. Ao final da música, com as vozes de crianças cantando de maneira mais presente, ambas as formas de falar se misturam nos versos “Água uma mão, lava outra (mão)”; o que importa, afinal, é que todos percebam e entendam a mensagem, que trata da importância de lavar (ou aguar) as mãos.

Tanto a presença das imagens de várias classes sociais e situações diversas quanto a forma diferenciada de mudar o verbo “lavar” por “aguar” corroboram com o que diz Sodré (1984) sobre as relações da televisão com a criança. Segundo ele (a partir dos estudos de Hilde Himmelweit [1958]) “o impacto da tevê é maior quando se conhece na vida real a ação mostrada”. Ou seja, ao abranger a maior quantidade de momentos em que se é recomendado lavar as mãos, a criança telespectadora poderá assimilar melhor as imagens que lhe forem mais conhecidas, por ter vivenciado aquilo mesmo que de modo semelhante.

## 4 ANÁLISE DE QUADROS PEDAGÓGICOS

Como disposto anteriormente, muitas músicas presentes na série infantil brasileira Castelo Rá-Tim-Bum cumprem o papel de, além de entreter e divertir, transmitir conhecimento aos telespectadores. É importante salientar que, no presente trabalho, a música é encarada como ferramenta para aprendizagem de assuntos relevantes para as crianças enquanto indivíduos em sociedade. Como propõem Oliveira Junior e Cipola, “A música não deve ser vista e usada como uma ferramenta exclusiva a formação de futuros músicos, mas sim, como uma ferramenta indispensável no desenvolvimento da criança” (2017).

Deste modo, nota-se que de fato as canções do *Castelo* são recursos utilizados de maneira recorrente para compor os diversos quadros pedagógicos do programa, principalmente os que foram analisados no item precedente, para cumprir uma função maior do que meramente uma trilha sonora em *background*. Neste capítulo, voltaremos aos conceitos propostos por Piaget sobre os estágios de desenvolvimento e as concepções sobre as três formas de jogo (unindo a este último tópico os pensamentos de Piaget aos de Delalande), a fim de enquadrar as músicas contidas nos quadros pedagógicos citados para certa faixa específica do público alvo do Castelo Rá-Tim-Bum.

Como o programa foi idealizado para crianças com idades entre quatro e dez anos, daremos o devido foco às fases de desenvolvimento que contemplam essa faixa etária, com os seguintes estágios: pré-operacional (de dois a sete anos) e operacional concreto (de sete a doze anos). Entretanto, não será limitada à menção de outras etapas que, por ventura, forem exploradas dentre os quadros – estágios sensório motor (do nascimento aos dois anos) e operacional formal (a partir dos doze anos).

### 4.1 Quadros voltados ao estágio pré-operacional

Entre dois e sete anos de idade de uma criança, há a passagem do estágio sensório motor, em que o bebê está ainda se reconhecendo no espaço para o desenvolvimento da linguagem, que se dá tanto pela fala quanto através da alfabetização. Assim, nesse momento é interessante trabalhar com questões relativas ao conhecimento do próprio corpo e dos nomes de objetos que estão presentes no dia a dia, bem como o funcionamento deles. Para atender a essa demanda, destaca-se a presença das músicas dos seguintes quadros do Castelo Rá-Tim-Bum: Ratinho, Lavar as Mãos, Caixa de Música, Pianola, Música do Mundo Todo e Como se Faz.

Para aprofundar a análise do quadro do Ratinho, utilizaremos como referência a música “Ratinho tomando Banho” (que foi depois lançada pelo cantor e compositor Hélio Ziskind sob o título de “Banho é Bom”, numa forma de aproximar ainda mais a música das crianças<sup>26</sup>), que mostra alguns motivos para se tomar banho - tirar a preguiça, a sujeira, o cheiro de suor - e em seguida passa a citar cada lugar do corpo que está sendo lavada por ele. Com isso, ao reproduzirem a letra em suas casas, o público infantil não se esquecerá de fazer a higiene nas áreas que foram cantadas: através de um jogo simbólico, em que há a presença da imaginação e da imitação por parte das crianças, é possível recriar a canção na hora do próprio banho.

Desse modo, pode-se verificar que a música “Ratinho Tomando Banho” se enquadraria como voltada às crianças de dois a sete anos, pertencentes ao estágio pré-operacional, tendo em vista que é nesse momento que as crianças passam a nomear as partes do corpo, dando significado a cada palavra mencionada. Não é descartada, porém, a parte sensória motora, pois a canção tem seu papel na construção da consciência corporal por parte das crianças, principalmente as mais novas, que são levadas a conhecer melhor o seu próprio corpo, “sem ter vergonha de passar a mão em nenhum lugar” (ZISKIND, 2017a).

Ainda considerando o período pré-operatório, percebe-se que neste momento a criança por vezes ainda age de forma egocêntrica, pois “não concebe uma realidade da qual não faça parte, devido à ausência de esquemas conceituais e da lógica” (TERRA, [2007-2011]). Por isso, é comum que haja grande presença do pronome possessivo *meu/minha* nas falas dos meninos e meninas, como que para definir o que está presente em suas realidades. Essa característica do desenvolvimento infantil se relaciona com a composição sobre o banho, que também utiliza o pronome possessivo em primeira pessoa para falar do corpo: “Meu pé, meu querido pé (...) / E o meu nariz, meu pescoço, meu tórax”. De forma simples, a música foi definida pelo seu compositor como um momento em que a criança “leva a música para o banho como se fosse um brinquedo e chega lá e nomeia uma relação dele (*sic*) com o corpo” numa “retribuição afetiva ao corpo” (ZISKIND, 2017b)<sup>27</sup>.

No mesmo contexto voltado à higiene, o quadro Lavar as Mãos pode ser encarado como uma forma de educar as crianças a realizarem a higienização das mãos em diferentes situações: “*Depois de brincar no chão de areia a tarde inteira / Antes de comer, beber, lambar, pegar na mamadeira*”. A criança espectadora, ao ouvir a música e repeti-la, que seja apenas com o bater

<sup>26</sup> Declaração foi feita pelo músico Hélio Ziskind em [youtu.be/Tl9reLglfTc](https://youtu.be/Tl9reLglfTc). Acesso em 19 ago. 2019

<sup>27</sup> Podcast Bilheteria #146 - Disponível em: [youtu.be/VpEuIHjTvhI](https://youtu.be/VpEuIHjTvhI). Acesso em 11 nov. 2019.

das palmas no ritmo tão característico da canção, explora o jogo de exercício sensório motor (voltado para todas as idades), que trabalha a questão dos gestos e movimentos.

Ao fazer associações com o seu próprio dia a dia de acordo com a letra - seja depois de brincar ou antes das refeições, deve-se lavar a mão para “a doença ir embora junto com a sujeira” -, também é possível perceber a presença do jogo simbólico, novamente trabalhando com a ideia de imitação por parte das crianças, recriando situações em que se pode cantar a canção. Assim, o quadro do “lavar as mãos” se enquadra para as crianças que estão no estágio pré-operacional.

Já os quadros Caixa de Música, Pianola e Música do Mundo Todo estão localizadas no mesmo cenário no Castelo – a sala de música, também colaboram no desenvolvimento dessa fase da criança. A Caixa de Música consiste em bailarinos humanos que dançam coreografias a partir de diversos ritmos, o que leva a criança a também usar seu corpo para se expressar (imitação: estágio pré-operacional). As danças em forma de esquetes ajudam na criação de histórias e papéis, algo feito pelas crianças usando o jogo simbólico. A pianola, por sua vez, usa a ideia de percepção rítmica no jogo de regras segundo Delalande, tendo em vista que cada personagem assume um som (ou um conjunto de sons) e, a cada vez que ele se mexe, tal som é executado. Desse modo, a disposição dos elementos na tela e seus movimentos referem-se à organização da linguagem musical, com a ideia de ritmo e compasso.

Música do Mundo Todo é um quadro que trabalha a ideia do simbólico. São colocados nas colagens dos clipes os símbolos de cada país, visualmente e musicalmente falando. No episódio em que se retrata o Brasil (ep. 3 - Meu nome é Caipora<sup>28</sup>), por exemplo, a música adotada é o samba, e aparecem imagens que mostram a praia, o futebol, lugares turísticos como o monumento aos Candangos em Brasília e o Pão de Açúcar no Rio de Janeiro.

Esses clipes de curta duração podem ser enquadrados como auxiliares no desenvolvimento do estágio pré-operacional por não se valerem da linguagem verbal para mostrar as características de um país, mas sim através do jogo simbólico. Com a presença de elementos visuais e sonoros, são formadas imagens mentais de cada país para a criança espectadora.

Em Como se Faz, é reformulado um quadro que aparecia no programa Rá-Tim-Bum, também da TV Cultura, que mostrava em um rap como as coisas eram feitas. No Castelo Rá-Tim-Bum, porém, é o ritmo do samba dá às crianças certas explicações sobre o passo a passo da produção de diferentes produtos. Assim, o quadro atende principalmente à faixa etária

---

<sup>28</sup> Disponível em [youtu.be/G11eYGg86TE](https://youtu.be/G11eYGg86TE). Acesso em 18 nov. 2019.

infantil que passa pelo momento conhecido como “a fase dos ‘por quês’, surgindo aproximadamente aos cinco anos e meio de idade” (SOUZA e WECHSLER, 2014, p.138). Nesse período, pertencente ao estágio pré-operatório, a criança quer saber como as coisas ao seu redor são construídas.

Isso se torna possível por meio das imagens mostradas durante o videoclipe e da letra do quadro pedagógico, que vão desde os ingredientes necessários para a construção de um objeto ou alimento, até as transformações que eles sofrem para que estejam prontos para o consumidor final. O jogo simbólico está igualmente presente para dar nomes à cada um desses processos.

#### **4.2 Quadros voltados ao estágio operacional concreto**

Considerado por Piaget o penúltimo estágio de desenvolvimento infantil, o período operacional concreto “é caracterizado como sendo uma fase de transição entre a ação e as estruturas lógicas mais gerais” (SOUZA e WECHSLER, 2014. p. 141). Na faixa que compreende dos sete aos 12 anos de idade, a criança já começa a se relacionar de forma intensa com os números, experiências relacionadas à volume, forma. Por isso, para esse estágio destaca-se a presença dos quadros Que Som é Esse?, Caixa preta e Dedolândia.

O quadro “Que Som é Esse?” cumpre a função de apresentar instrumentos musicais com a noção do timbre de cada um, através da reprodução do som pelas atrizes que fazem as Patativas. Apesar de também se adequar ao estágio pré-operacional por lidar com a imitação, é possível enquadrar “Que Som é Esse?” no estágio operacional concreto ao considerarmos que a criança, a partir dos seus sete anos de idade, passa a pensar de forma mais lógica (concreta).

Assim, ela usa o que é perceptivo – o som do instrumento –, para acompanhar e reproduzir o som com onomatopeias. Também é através da lógica que é viável a execução correta dos tons e compasso durante a canção. Nos pensamentos de Delalande, os três tipos de jogo podem ser encontrados em um só quadro: o jogo sensorio motor, que explora o som de cada instrumento tocado pelo personagem João-de-Barro; o jogo simbólico, na exploração do discurso musical; e o jogo com regras, que está ligado à linguagem musical, expresso na ideia do timbre do instrumento musical. A letra da música que repete as perguntas “Que som é esse? Quem sabe o nome dele?” instiga a curiosidade das crianças em conhecer qual é o instrumento do dia, ou então motiva os telespectadores a responderem aos questionamentos das passarinhas em caso de já saberem o nome daquela fonte sonora (o instrumento).



O envolvimento com a curiosidade também está presente no quadro da Caixa Preta. Apesar de sua curta duração, esse quadro trabalha com questões relacionadas às formas, sejam planas ou tridimensionais, com acompanhamento musical que se integra às transformações dos elementos. Tal conteúdo é relevante às crianças de sete a doze anos, pertencentes ao período operatório, no qual “também já estão desenvolvidos vários esquemas de conservação: quantidade, peso, volume e espacial” (SOUZA e WECHSLER, 2014, p. 142).

Esses esquemas de conservação permitem que as modificações realizadas dentro da caixa preta sejam compreendidas: por vezes uma forma plana passa a girar até se transformar em uma figura em 3D. É necessário ter uma noção espacial formada de maneira suficiente para perceber as diferenças entre um círculo e uma esfera, um triângulo e um cone, a união das formas tridimensionais para formar novas figuras conhecidas como casas e prédios<sup>29</sup>.

Com o conteúdo um pouco mais voltado para sala de aula, a Dedolândia tem o papel de ensinar (ou revisar) conceitos matemáticos utilizando fantoches em cada dedo da mão. Trazendo essas questões para o pensamento piagetiano, é o quadro como voltado para o estágio operacional concreto, que engloba as crianças com idades de sete a doze anos. Nesse período, elas apresentam “duas ordens de operações: as operações lógico-matemáticas e as operações infralógicas” (SOUZA e WECHSLER, 2014, p. 141): a Dedolândia se encarrega de abordar principalmente as do primeiro grupo, levando em consideração que as de segunda ordem serão mais trabalhadas na próxima etapa de desenvolvimento - operatório formal -, que não se enquadra como público alvo do Castelo Rá-Tim-Bum.

Ao utilizar pequenos fantoches (os dedos) para demonstrar a contagem e a soma, o quadro pedagógico está voltado para algo de concreto, visto e entendido pelas crianças mais novas, que estão adentrando aos poucos no estágio operacional concreto. Nesse momento a abstração, o poder de resolver problemas utilizando apenas o pensamento, ainda é incipiente, sendo certo que

o indivíduo (...) compreende os números operatórios, não se tratando de apenas contá-los verbalmente, mas também de conservar os conjuntos numéricos, não levam em consideração os arranjos espaciais. Nesse período operatório concreto, a criança pensa de forma lógica e concreta, ou seja, se baseando no que é perceptivo. (SOUZA e WECHSLER, 2014, p. 142)

Por outro lado, ao utilizarmos as definições de música como jogo conforme Delalande, veremos que “Somar é Legal” se enquadra tanto como jogo sensório motor quanto como jogo

---

<sup>29</sup> Ep. 5 - A cidade dos meus sonhos. Disponível em [youtu.be/cBO5SRxcqss](https://youtu.be/cBO5SRxcqss). Acesso em 18 nov. 2019.

com regras. O primeiro deve-se ao fato de a criança, ao ver a ação do show da Dedolândia ao movimentar os dedos no ritmo da canção, poderá imitar esses gestos (jogo sensório motor). Tal movimentação, entretanto, não pode ser aleatória, pois devem ser obedecidas as sequências e resultados das operações matemáticas; há *regras* no movimento de levantar de dedos para que as contas sejam bem-sucedidas.

A música, então, possui função maior do que apenas dizer “oito mais dois dá dez”, pois para algumas crianças tal informação está em um lugar abstrato para ser compreendido. Ao colocar, porém, cada dedo como se fosse um personagem diferente, considerando que conhecer novos amigos implica numa conta de adição, o assunto torna-se mais palpável. A ação de utilizar as mãos para contar através de uma música animada e ver o resultado surgir ali na hora, atinge o seu fim: ensinar de maneira lúdica.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise das músicas da série infantil brasileira Castelo Rá-Tim-Bum, que completa vinte e cinco anos de sua estreia em 2019, o intuito deste trabalho era investigar a atuação das canções no sentido de aprendizagem na infância. Tal pesquisa mostra-se relevante se consideramos que, para que a criança possa ter um desenvolvimento intelectual adequado, é preciso valer-se de diversos meios, dentre os quais a música pode atuar como uma importante ferramenta.

Nesse sentido, expôs-se o papel da televisão a partir de um viés teórico, destacando a presença desse meio de comunicação de massa na vida das crianças. Destaca-se que muitos pesquisadores defendem que o uso desse aparelho deve ser intensamente evitado para as crianças menores de seis anos, e devem sempre estar acompanhadas dos pais e responsáveis quando estão diante das telas. Isso ocorre porque, na infância, ainda não está bem desenvolvido o “filtro” que separa as imagens da TV do que é o mundo real, podendo gerar confusão e até mesmo medo nas crianças.

Conjuntamente, foram apontados conceitos sobre o lúdico e educativo, de acordo com pensamentos do epistemólogo Jean Piaget (1896-1980) e os estágios de desenvolvimento. Viu-se que há a divisão em quatro períodos: Sensório-motor, Pré-operacional, Operacional-concreto e Operacional-formal. O programa Castelo Rá-Tim-Bum possuía como público-alvo crianças de quatro a dez anos, e, dessa forma, assumiu-se que este produto audiovisual lidaria com crianças pertencentes ao tanto ao estágio *pré-operacional* quanto ao *operacional concreto*. Com este pressuposto, também foi feita uma breve explicação sobre o conceito de música e sua aplicação como meio de obtenção de conhecimento.

A partir de então, estudou-se com mais ênfase a série Castelo Rá-Tim-Bum, dando o devido destaque para os denominados quadros pedagógicos, que são aqueles que compõem os episódios ao complementar a narrativa principal com conteúdos mais educativos. Sem desviar do entretenimento, esses esquetes de curta duração se valem de diversas formas de arte, com atores executando danças e contando histórias, ou animações, marionetes e bonecos declamando poesias.

Resolveu-se fazer um recorte sobre aqueles no qual as músicas cumprem a função além de meramente compor a trilha sonora, ou seja, que falem sobre conteúdos lúdico-educativos em suas trilhas. Dessa maneira, foram dados mais detalhes acerca dos quadros do Ratinho, que aborda a higiene; Dedolândia, que canta sobre operações matemáticas; Que Som é Esse?,

passarinhos cantam diferentes timbres dos instrumentos musicais; Como se Faz, um samba que explica como são feitos objetos presente no dia a dia das pessoas; Sala de Música, um espaço no qual se reúnem diversos quadros pedagógicos em que a música é porta de entrada para conhecimentos corporais e rítmicos que despertam sensações; e por fim o quadro Lavar as Mãos, que mostra o clipe de uma canção que incentiva as crianças a fazerem a certa higienização das mãos.

Para concluir o estudo, foi feita a classificação dos quadros descritos anteriormente em relação aos dois estágios de desenvolvimento infantil propostos por Piaget (a saber, estágios pré-operacional e operacional concreto), no intuito de explorar a atuação de cada um deles em relação ao público. Assim, foram destacadas características dos quadros pedagógicos que estavam ligadas à certa faixa etária, apontando inclusive os tipos de jogos presentes, para compor a investigação sobre o que estava a ser explorado e se estes conteúdos se mostravam relevantes para a educação.

Ao fim da pesquisa, pode-se dizer que, de fato, teorias construtivistas da educação foram usadas para a construção dos quadros pedagógicos do Castelo Rá-Tim-Bum. Tendo como base a Epistemologia Genética, conseguiu-se verificar que as músicas citadas presentes no programa estão voltadas a trabalhar com certas habilidades que estão sendo desenvolvidas nas crianças durante a faixa etária do público-alvo. Em outras palavras, considera-se que tais canções podem ser enquadradas como lúdico-educativas e, dessa forma, ajudaram na formação das crianças telespectadoras da série.

Como desdobramento desse estudo, seria interessante pesquisar de que maneira as músicas da série se fazem presentes na construção de uma “memória educativa-afetiva” dentre os que assistiram ao programa. Afinal, dentre os diversos fatores que tornam certa obra um clássico, estar presente na memória por diferentes gerações pode ser encarado como relevante. O Castelo Rá-Tim-Bum, a partir de suas músicas, poderia ser considerada uma obra audiovisual clássica para as crianças? O que se sabe, por enquanto, é que há muito a se explorar além do lustre do castelo<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> Referência ao quadro pedagógico das fadinhas Lana e Lara, que se inicia com uma voz em *off*: “Enquanto isso, no lustre do castelo...”

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU L. C. A. et al. **A epistemologia genética de Piaget e o construtivismo**. Rev. Bras. Crescimento e Desenvolvimento Humano. 2010; 20(2): 361-366.

BRITO, Teca Alencar de. **Música na Educação Infantil**. São Paulo: Petrópolis, 2003.

CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. **Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento**. 226 p., São Paulo: Annablume, 1999.

CHIARELLI, L. K. M. e BARRETO, S. J. **A música como meio de desenvolver a inteligência e a integração do ser**. Revista Recrearte. no 7, Sección III. Creatividad en las Artes: Expresividad Vivificadora. Santiago de Compostela: Iacat, 2007.

COUTINHO, Laura Maria; MENDONÇA, Rosa Helena. **TV e Educação: Capítulos de uma História**. In: TV e educação: capítulos de uma história. Coleção Salto Para o Futuro. Ano XXI - Boletim 19 - Novembro / Dezembro 2011. p. 5-18.

CULTURA, Vá de. **Podcast Cultural #01 | Entrevista com Wandi Doratiotto** - Disponível em: <https://www.vadecultura.com.br/musica/podcast-cultural-01-entrevista-com-wandi-doratiotto/>. Acesso em 11/11/2019.

CUNHA, Luís Antônio. **Os Parâmetros Curriculares para o Ensino Fundamental: Convívio Social e Ética**. Cad. Pesq., n. 99, p. 60-72, nov. 1996.

DUDAR, C. Z. e SANTOS, J. I. G. **O Lúdico e o Papel do Jogo na Aprendizagem Infantil**. 2015. Disponível em: [https://www.pedagogia.com.br/artigos/o\\_ludico/?pagina=0](https://www.pedagogia.com.br/artigos/o_ludico/?pagina=0). Acesso em 09/11/2019.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Televisão & Educação: fruir e pensar a TV**. 4ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

GUEDES, Frederico Belcavello. **O educativo como entretenimento: uma proposta de TV infantil**. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social (Bacharelado). UFJF; FACOM. Juiz de Fora, 119 fl., 2001.

MOREIRA, Terezinha. **Saneamento Básico: Desafios e Oportunidades**. Revista do BNDES. Rio de Janeiro. V.3, N. 6, P. 157-172. Dez, 1996.

OLIVEIRA, M.R. et al. **As Contribuições Da Teoria Piagetiana Para O Processo De Ensino-aprendizagem**. FIPED, V., 2013, Bahia. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/anais.php>. Acesso em: 10 nov. 2019.

OLIVEIRA JUNIOR, A. D. A e CIPOLA, E. S. M. **Musicalização no processo de aprendizagem infantil**. Revista Científica UNAR (ISSN 1982-4920), Araras (SP), v.15, n.2, p.126-141, 2017.

PACHECO, Elza Dias (org.). **Televisão, criança, imaginário e educação: Dilemas e diálogos**. 160 p. Campinas, SP. Papirus, 1998 (Papirus Educação).

PAPOCA, Agencia. **Quem foi Antoni Gaudí: biografia, construções e legado do arquiteto**. Disponível em: <https://laart.art.br/blog/antoni-gaudi/>. Acesso em 03/11/2019.

PEDAGOGIA, Só. **Construtivismo**. Disponível em: <https://www.pedagogia.com.br/conteudos/construtivista.php###targetText=Construtivismo,realidade%20e%20com%20os%20colegas>. Acesso em 03/11/2019.

RÁ-TIM-BUM, Castelo. **Confira uma entrevista com Cao Hamburger, criador e diretor do Castelo Rá-Tim-Bum!** - <https://youtu.be/g7wgR1YtEXU> Acesso em 10/11/2019.

REF, Arte. **Entrevista realizada por Luiza Testa com cenógrafo do Castelo Rá-Tim-Bum**. Disponível em: <https://arteref.com/gente-de-arte/entrevista-realizada-por-luiza-testa-com-cenografo-do-castelo-ra-tim-bum/> Acesso: 04/11/2019.

ROQUETTE-PINTO, Vera Regina. **Roquette-Pinto, o rádio e o cinema educativos**. Revista USP, São Paulo, n.56, p. 10-15, dezembro/fevereiro 2002-2003.

ROSA, Rondon Marques. **Produção da verdade na mídia educativa brasileira para a produção do governo de si, dos outros e de estado**. Dissertação (Mestrado em Educação). Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Ouro Preto. Mariana, 147 fl., 2015.

SAIANI, Carlos César Santejo e TONETO JÚNIOR, Rudinei. **Evolução do acesso a serviços de saneamento básico no Brasil (1970 a 2004)**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ecos/v19n1/a04v19n1>. Acesso em 07/11/2019.

SCHWARTSMAN, Annette. **Aposta é na ficção didática**. Folha de São Paulo, 1994. [https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/2/27/tv\\_folha/11.html](https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/2/27/tv_folha/11.html). Acesso em 08/11/2019.

SILVA, Francisca Lima da. **A importância da música para a educação infantil**. Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) - UFPB/CE. João Pessoa: UFPB, 2013. 62 fl. Orientador: Andrea Tôrres Vilar de Farias Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3742> Acesso em 04/11/2019.

SINGILLO, Fábio et al. **Desconstruindo o Castelo - O Boom do Rá-Tim-Bum**. TCC realizado pelos alunos de Rádio e TV da Universidade Anhembi Morumbi: Documentário, 2010.

SIUFI, C. J. S. e CABRERA, S. M. **A ludicidade na iniciação musical da primeira infância**. XXVII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. Campinas, 2017. Disponível em: <https://anppom.com.br/congressos/index.php/27anppom/cps2017/paper/viewFile/4634/1578>. Acesso em 12/11/2019.

SOUZA, N. M. e WECHSLER, A. M. **Reflexões sobre a teoria piagetiana: o estágio operatório concreto**. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 1 (1): 134-150, 2014.

TERRA, Márcia Regina. **O desenvolvimento humano na teoria de Piaget**. Publicações de alunos de graduação e pós-graduação do Instituto de Estudos da Linguagem - Unicamp [2002-2007]. Disponível em: <https://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/> Acesso em 10/11/2019.

TV Cultura Digital. **Making of Castelo Rá-Tim-Bum!**. Disponível em: <https://youtu.be/tugZDzr48f0>. Acesso em 03/11/2019.