

A MOTIVAÇÃO NO ESTUDO DO PIANO: EM BUSCA DE SOLUÇÕES CRIATIVAS COM O *DESIGN THINKING*

**Denise Maria Bezerra¹;
Nathalia Bezerra Agra²;
Francisco Antônio Pereira Fialho³**

Abstract: *Pianistic action requires a high level of motivation to maintain concentration and dedication to the tasks required. When there is deep involvement and deep concentration, the flow state may occur during activity. However, several factors interfere in students' motivation for instrumental practice, which can lead to the state of inverted flow, or counterflow. In this work we seek to apply techniques of the Design thinking (DT) approach as a proposal for solutions to compensate for this decrease in motivation, a recurrent complaint among baccalaureate students in piano. We found that DT resources provide innovative possibilities for organizing and managing actions in the study planning. Future studies will benefit from the many techniques to be explored in the DT.*

Keywords: *Piano study; motivation; Design thinking; flow; counterflow.*

Resumo: A ação pianística requer um elevado nível de motivação para manter a concentração e dedicação às tarefas exigidas. Quando há um grande envolvimento e concentração profunda, pode ocorrer o estado de fluxo durante a atividade. Entretanto, diversos fatores interferem na motivação dos estudantes para a prática instrumental, o que pode levar ao estado de fluxo invertido, ou contrafluxo. Neste trabalho buscamos aplicar técnicas da abordagem Design thinking (DT) como proposta de soluções para compensar essa queda na motivação, queixa recorrente entre alunos de bacharelado em piano. Constatamos que os recursos do DT fornecem possibilidades inovadoras de organização e gerenciamento das ações no planejamento do estudo. Estudos futuros serão beneficiados com as inúmeras técnicas a serem exploradas no DT.

Palavras-chave: Estudo do piano; motivação; Design thinking; fluxo; contrafluxo.

¹ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC –Brasil.

e-mail: denisebezerra9@hotmail.com

² Designer de Moda, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC –Brasil.

e-mail: nathiagra@gmail.com

³ Professor titular no Departamento de Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC –Brasil. E-mail: fapfialho@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O estudo do piano tem despertado interesse de pesquisadores nas áreas de neurociências (Higuchi, 2007; Levitin, 2010), da psicologia (Chaffin, 2000; Sloboda, 2001), psicologia da música (Gabriellsohn, 2003; Williamon, 2004) e da musicologia (Goertzen, 1998). Neste estudo, formamos uma equipe interdisciplinar de pesquisadores da área de Engenharia e Mídia do Conhecimento, com um engenheiro/psicólogo, uma pianista/professora de piano e uma designer de moda. Nesse contexto interdisciplinar, surgiu a ideia de empregar os recursos de uma abordagem derivada da área do *Design*, denominada “*Design Thinking*” (DT), aplicada à música.

A área da Engenharia está concentrada em utilizar o conhecimento científico com o objetivo de projetar e construir artefatos para a solução dos problemas (Lacerda, Dresch, Proença, & Antunes, 2013). Em uma perspectiva mais específica, a Mídia do Conhecimento, quando inserida no campo da Engenharia, ocupa-se do desenho, desenvolvimento e avaliação de mídia voltada a catalisar a habilidade de grupos de pensar, comunicar, apreender, e criar conhecimento. De acordo com Perassi e Meneghel (2011, p. 47), na área de Mídia se desenvolve “a captura, o armazenamento, a seleção, a sistematização, a produção, o resgate e a distribuição do conhecimento, de acordo com as necessidades específicas das corporações ou organizações sociais”, sejam elas instituições ou empresas. Assim, as dinâmicas usadas nas atividades de *Design Thinking* que consistem, dentre outras, em registros escritos em fichas de papel colorido e composição de painéis temáticos, configuram um complexo sistema de mediação (Perassi, 2019, p. 49).

Desta forma, o objetivo deste trabalho é empregar a abordagem *Design Thinking* na área da música, buscando solucionar problemas com base na inovação e criatividade. E, para identificar qual o problema a ser solucionado, demos início ao processo de *design* utilizando a primeira técnica de DT, o “*Brainstorming*”. Emergiu então a seguinte questão de pesquisa: “Como criar uma estratégia criativa de aprendizagem, com o uso do DT, para favorecer a motivação no estudo do piano?”. A seguir, selecionamos as ferramentas do DT que se mostraram mais adequadas para trabalhar dentro dos limites desta pesquisa: o “mapa mental” e a “composição de perfil da persona” e seu “estilo de aprendizagem”. Tais recursos serviram para alcançar o nosso objetivo de explorar as ferramentas do DT para propor soluções favoráveis aos alunos de piano com dificuldades em se manter motivados para o estudo.

O constructo “motivação”, tema central neste estudo, é aqui apresentado com base na Teoria da Motivação e Desenvolvimento Humano, do psicólogo americano Abraham Harold

Maslow. O autor foi o primeiro a caracterizar o “estado de platô” (Maslow, 1964, 1971), que anos mais tarde viria a ser denominado “estado de fluxo”, pelo psicólogo social húngaro Mihaly Csikszentmihalyi (1990). O estado de fluxo consiste em um estado mental de grande envolvimento e profunda concentração, em que se perde a noção do tempo em função de atividades muito prazerosas, com elevado grau de motivação. Esse mesmo estado pode ocorrer de forma invertida, gerando um comportamento destrutivo e de grande desmotivação, denominado “contrafluxo” (Bezerra, 2016, 2018, 2019).

Considerando que o DT se desenvolve em quatro etapas, este trabalho se concentra apenas na primeira etapa:

1. Compreender o problema: ouvir, observar, entender;
2. Projetar soluções: criar, definir, idear;
3. Prototipar: testar;
4. Implementar a melhor opção (Filatro & Cavalcanti, 2017, p. 118).

Destacamos que a proposta deste estudo é explorar e discutir o uso de técnicas do DT como recomendações para o pianista. Em trabalhos futuros pretendemos avançar nas etapas seguintes de projetar soluções, prototipagem e implementação, como continuidade dessa investigação. Uma vez concluídas estas quatro etapas, pretendemos ainda aplicar as técnicas para verificar a sua eficácia enquanto estratégia de ensino-aprendizagem.

Por sua natureza interdisciplinar, este trabalho contribui tanto com a área de DT quanto com a área da música, ampliando as possibilidades de desenvolvimento de ambos os campos de conhecimento. Uma contribuição adicional surgiu ao longo desse processo criativo, quando ficou clara a necessidade de desenvolver uma ferramenta específica para sinalizar a oscilação entre estado de fluxo e contrafluxo na rotina de estudos do pianista. Assim, da interação do perfil de aprendizagem da “persona” criada, fornecido pela tipologia do Eneagrama, com os indicadores do estado de fluxo, surgiu o “fluxômetro”.

Observe-se que a possibilidade de criar ferramentas durante o processo consiste em uma rotina para a área do design. Um dos pilares do DT, Donald Schön (2000), destaca que

ao contrário dos analistas ou dos críticos, os designers juntam coisas e fazem com que outras coisas venham a existir, lidando, no processo, com muitas variáveis e limites, algumas conhecidas desde o início e outras descobertas durante o processo de projeto. Quase sempre, as ações dos designers têm mais consequências do que as pretendidas por eles (Schön, 2000, p. 43).

Na segunda sessão deste artigo serão abordados os constructos “motivação”, “estado de fluxo” e “estado de contrafluxo”, temas centrais deste estudo. Na sessão 3, as definições do DT e as técnicas que farão parte da metodologia serão apresentadas. Na sessão 4 será detalhado o percurso metodológico, que consiste na demonstração do uso de ferramentas do DT relacionadas à rotina de um estudante de piano em nível de graduação. Respeitando a linguagem própria do DT, que adota recursos visuais, alguns esquemas e gráficos serão apresentados nesse formato.

2 MOTIVAÇÃO, ESTADO DE FLUXO E CONTRAFLUXO NO ESTUDO DO PIANO

2.1 MOTIVAÇÃO

A motivação para estudar música pode surgir de muitas fontes, categorizadas como intrínseca ou extrínseca. A motivação intrínseca provém de uma atividade prazerosa em si mesma, o que leva as pessoas a repetirem a experiência musical. Para alcançar certo nível de habilidade é necessário empreender esforço e tempo, que podem demandar fatores extrínsecos, tais como o apoio de pais, colegas e amigos e validação pelo contexto social (Lehman, Sloboda & Woody, 2007, p. 44).

A motivação, na ótica de Abraham Maslow, ganha uma dimensão abrangente. Para este autor, que criou a “Teoria da Motivação e do Desenvolvimento Humano”, existem as necessidades básicas do ser humano, das quais se originam as motivações. Estas necessidades básicas denominadas “instintoides” devem ser satisfeitas para que o indivíduo possa desenvolver-se e atingir a autorrealização.

Nas palavras de Maslow:

“Parece-me haver provas suficientes de que as necessidades básicas dos seres humanos são poucas. Necessitam sentir-se seguros e protegidos quando são jovens. Em segundo lugar, necessitam de um sentimento de pertencimento, algum tipo de família, clã, grupo ou algo com que se identifiquem ou de onde sintam que pertençam por direito. Em terceiro lugar, têm que sentir que as pessoas nutrem afeto por eles, de que merecem ser amados. E, em quarto lugar, têm de se sentir respeitados e valorizados” (Maslow, 1994, p. 273-274).

Para Maslow, quando essas necessidades básicas não são supridas, podem levar a um estado de carência profunda, chegando à neurose. Com base nesse modelo, é possível analisar os fatores que afetam a motivação do músico, de acordo com suas necessidades básicas.



Figura 1. Pirâmide das necessidades do músico. Fonte: Adaptado de Bezerra, 2016, p. 16.

Um exemplo disso é um estudante ou pianista profissional que está passando por privações físicas, tais como fome, dores, mal-estar físico, impossibilidade de dormir; ou ainda, pressões psicológicas como estar em meio a uma guerra, ou sofrendo bullying, algum tipo de perda, dentre outras necessidades, terá seu nível de motivação seriamente afetado (Figura 1). Desta forma, “mesmo que exista um elevado grau de motivação intrínseca no pianista, a aprovação e apoio das pessoas mais próximas configuram uma das necessidades básicas para a motivação” (Bezerra, 2016, p. 17).

2.2 O ESTADO DE FLUXO (PLATÔ)

O estado de fluxo (*flow*) é um estado mental diferenciado, que ocorre durante a prática de alguma atividade altamente prazerosa. O termo foi cunhado pelo autor da Teoria do Fluxo, o psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi (1990), mas já havia sido formulado por

Maslow na década de 1960, com o nome de “experiência de platô” (Bezerra, 2016, 2018, 2019). Maslow assim a definiu para diferenciá-la da “experiência de pico” (*peak experience*):

A própria experiência de pico muitas vezes pode significativamente ser chamada de “pequena morte”, e um renascimento em vários sentidos. Quanto menos intensa, a experiência platô é mais frequentemente experimentada como puro prazer e felicidade, como, digamos, em uma mãe sentada em silêncio olhando, por horas, o seu bebê brincando, maravilhada, pensando, filosofando, sem acreditar muito no que vê. Ela pode experimentar isso como uma experiência contemplativa muito agradável e contínua, e não como algo semelhante a uma explosão do clímax que então termina (Maslow, 1964, p. 4).

Exemplo semelhante usou Csikszentmihalyi para definir o “estado de fluxo”, com o relato de uma jovem mãe com sua criança:

“Quando estou trabalhando com minha filha, quando ela está descobrindo coisas novas: uma receita nova de bolinhos que ela conseguiu fazer sozinha, um trabalho artístico que a encheu de orgulho. A leitura é outra coisa que ela realmente adora, e nós costumamos ler uma para a outra. Ela lê um pouco para mim, eu leio para ela, e nessas ocasiões às vezes chego a esquecer que o resto do mundo existe. Fico totalmente perdida no que estamos lendo” (Csikszentmihalyi, 2004, p. 37).

Os principais indicadores da ocorrência do estado de fluxo foram categorizados por Csikszentmihalyi são: metas claras, *feedback* imediato, equilíbrio entre desafio e habilidade, concentração profunda, foco no presente (fusão entre ação e consciência), noção do tempo alterada, perda do ego e experiência autotélica (que possui um fim em si mesma).

2.3 O CONTRAFLUXO

Da mesma forma que existe o estado de fluxo, com intensa concentração e prazer em uma atividade, pode ocorrer o oposto, “um estado mental potencialmente destrutivo que serve de substrato para o surgimento de múltiplos fatores negativos de ordem intrínseca e extrínseca” (Bezerra, 2018, p. 2). O contrafluxo é o estado de fluxo invertido, em que o músico pode experimentar momentos de grande desmotivação e frustração, ausentes de

entusiasmo. Para Bezerra (2018, p. 2), autora do conceito de contrafluxo, esse estado mental negativo é alimentado por elementos psíquicos que denomina “agentes sabotadores”, manifestados pelos pensamentos que emergem na consciência do pianista com informações negativas e limitadoras, tais como “não sou bom o bastante”, “comecei a estudar piano muito tarde”, “não tenho tempo para estudar”, “música não é profissão”, dentre outros.

Nesse sentido, Maslow aponta que os elementos de ordem extrínseca, aqueles que surgem através de comentários de professores, familiares e colegas, além da informação midiática, talvez sirva para criar pensamentos distorcidos que desfavorecem o desenvolvimento intrínseco, tornando-se crenças equivocadas e contraproducentes. Para este autor, tais pensamentos podem ser grandes inimigos também da aprendizagem extrínseca (Maslow, 1971, p. 174).

3 O QUE É “*DESIGN THINKING*” (DT)

O “*Design Thinking*” é um conjunto de ideias e insights que gerou procedimentos nascidos na área do *Design*, empregando técnicas criativas e inovadoras para a solução de problemas. O DT vem sendo utilizado nas organizações e na educação, tanto como uma técnica de inovação quanto como uma estratégia de aprendizagem. Para Filatro e Cavalcanti (2017, p. 3), “DT é uma abordagem que descentraliza a prática do design das mãos de profissionais especializados ao permitir que seus princípios sejam adotados por pessoas que atuam em áreas profissionais variadas”.

A expressão “*Design thinking*” pode ser traduzida literalmente como “pensamento de design”, e há discordância entre autores a respeito da sua origem. Representando o modo de pensar dos designers, no ano de 1969, Herbert A. Simon publicou “As ciências do artificial” (Simon, 1981) e em 1983, Donald Schön publicou “Educando o profissional reflexivo” (Shön, 1983). Por outro lado, autores da área da administração defendem que o conceito DT nasceu na Universidade de Stanford e na IDEO, empresa de inovação do início dos anos 2000 (Filatro e Cavalcanti, 2017, p. 22). Atualmente, Tim Brown, um dos principais autores e defensores do DT defende que “o DT oferece um caminho sistemático que leva à inovação”, mas para Pinheiro e Alt, “o DT é uma abordagem e não uma metodologia” (idem, p. 20). Portanto, para Filatro e Cavalcanti “uma conceituação mais apropriada seria um ‘modo de pensar’, cujo principal objetivo é a produção criativa de soluções inovadoras” (idem, p. 20).

Um dos fundamentos do DT consiste na disposição e aceitação empolgada das restrições no processo do *design*. Tais restrições devem ser identificadas em função de três

critérios principais: praticabilidade, viabilidade e desejabilidade. Nas palavras de Tim Brown (2017, p. 18), “um designer competente solucionará todas essas três restrições, mas um *design thinker* os colocará em equilíbrio harmonioso”.

A elaboração desta proposta de DT para o estudante de piano busca então essa perspectiva, de equilíbrio e alta funcionalidade. No contexto de mídia do conhecimento, entende-se que um sistema mediador deve ser funcional em seu uso, além de simplesmente funcionar (Perassi, 2019, p. 46). Há também a atitude de experimentação, que consiste em um importante aspecto na abordagem do DT, com a ideia de “errar muitas vezes para acertar logo”. Nesse sentido, essa experimentação metódica nem sempre está visível no protótipo acabado, mas “é necessário conceder a uma equipe criativa o tempo, o espaço e o orçamento para cometer erros” (Brown, 2017, p. 66).

Na área da educação, o uso do DT pode ser observado na implantação de metodologias ativas, tais como a aprendizagem baseada em projetos, baseada em problemas e estudos de caso. Pode ser considerado em um ingrediente alternativo, pois quebra a rigidez de abordagens pedagógicas centradas no ensino transmissivo, além de desenvolver competências como colaboração, criatividade, capacidade de inovar e pensamento crítico (Filatro & Cavalcanti, 2017, p. 65). Portanto, entendemos ser relevante trazer para o universo da música esse olhar do DT, a fim de visualizar formas de aplicação dessas técnicas contemporâneas também nessa área.

4 METODOLOGIA

Inicialmente, formamos neste trabalho um grupo de pessoas que possui a característica de uma equipe interdisciplinar em forma de “T” (própria das equipes de DT), transcendendo os limites da especialidade, composto por três pesquisadores: um engenheiro-psicólogo, uma pianista-professora de piano e uma designer de moda. Essa configuração de integrantes de equipe com múltiplas especialidades se refere ao eixo horizontal do “T”. Já no eixo vertical, os integrantes devem ser competentes em profundidade suficiente para poder contribuir substancialmente no projeto (idem, p. 26). Uma vez formado o grupo “T”, a sequência de tarefas cumpriu o percurso metodológico descrito a seguir.

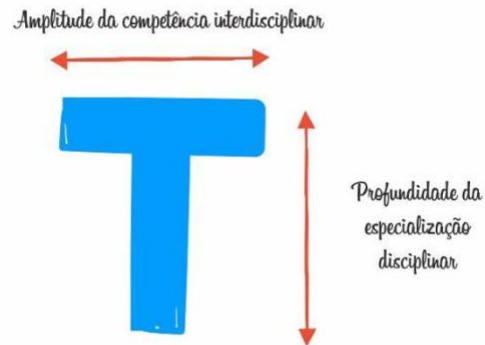


Figura 2. Fonte: Filatro & Cavalcanti, 2017.

4.1 COMPREENDER O PROBLEMA: OUVIR, OBSERVAR, ENTENDER.

Retomando as etapas do processo do DT, neste trabalho nos limitamos à primeira etapa:

1. Compreender o problema: ouvir, observar, entender;
2. Projetar soluções: criar, definir, idear;
3. Prototipar: testar;
4. Implementar a melhor opção (Filatro & Cavalcanti, 2017, p. 118).

Esse é o momento em que os pesquisadores se reúnem para fazer um levantamento inicial do contexto analisado e entender qual o desafio estratégico diante das informações coletadas. Adotamos o contexto de trabalho de uma integrante do grupo que é pianista e professora de música. Ao longo de três décadas de atuação profissional, a pesquisadora pôde **ouvir**, **observar** e **entender** em profundidade a problemática da desmotivação entre alunos de piano, especialmente em nível de graduação. Diante desse cenário, utilizamos como primeira estratégia de DT o *Brainstorming*, buscando formular a questão-problema.

4.1.1 *Brainstorming*

Trata-se de uma “tempestade de ideias”, em que os integrantes do grupo lançam palavras e conceitos livremente, de forma aparentemente caótica, ainda sem análise. Segundo Filatro e Cavalcanti, esta é uma técnica de dinâmica de grupo usada para a criação e categorização conjunta de ideias, com o objetivo de solucionar um problema ou criar algo novo (Filatro & Cavalcanti, 2017, p. 179-180).

Desse primeiro passo, surgiu a questão que norteou os passos seguintes do processo: “Como criar uma estratégia criativa de aprendizagem, com o uso do DT, para favorecer a motivação no estudo do piano?”. Automaticamente, a técnica seguinte foi realizar o mapa mental com todas as ideias que poderiam estar associadas a esta questão.

4.1.2 Mapa mental

Essa técnica organizou graficamente os dados colhidos durante o *brainstorming*, dando maior ênfase a alguns dos elementos, selecionando e direcionando as ideias levantadas.



Figura 3. Mapa mental. Fonte: construção dos autores

A partir desta sub-etapa, emergiram os tópicos essenciais e a necessidade de criar um perfil bem definido de um (a) aluno (a), para realizarmos a observação da persona em questão.

4.1.3 Composição de perfil de participante (*persona*)

Por definição, as personas “são arquétipos, personagens ficcionais, concebidos a partir da síntese de comportamentos observados (...) que representam as motivações, desejos, expectativas e necessidades, reunindo características significativas de um grupo mais abrangente” (Vianna et al, 2013, p. 80). Desenvolvemos a composição do perfil de uma jovem estudante, aqui denominada “Rafaela”. As características atribuídas a esta persona basearam-se na observação da pesquisadora durante o convívio com os alunos do curso de bacharelado em piano desde a primeira turma, há mais de duas décadas. Tais características podem ser encontradas em muitos destes estudantes e foram reunidas na figura 4. No que se refere aos fatores que podem interferir no grau de motivação como um todo, estão relacionados a esse perfil o racismo e dúvidas sobre a escolha pela música. Buscamos então refinar um pouco

mais essa caracterização, classificando a persona quanto ao seu perfil psicológico na tipologia do eneagrama.



Figura 4. Composição de perfil de participante (persona). Fonte: construção dos autores

4.1.4 Identificação do estilo de aprendizagem (tipologia do eneagrama)

O estilo de aprendizagem de um aluno pode ser analisado sob diversos pontos de vista. Na pedagogia do piano, uma forma de classificar os diferentes estilos de aprender é o Eneagrama. Trata-se de um mapa da personalidade, com nove possibilidades de perfil, que identifica padrões de comportamento comuns a cada um dos tipos. Em artigo recente, Stephen Pierce (2019) apontou as características de cada um dos tipos na aprendizagem musical. Nas palavras do autor, o eneagrama é mais bem utilizado “como uma ferramenta para entender como e por que os alunos de diferentes tipos podem pensar, se comportar e aprender de maneira diferente. Também me ajudou a reconhecer a personalidade e as diferenças de aprendizado entre meus alunos e eu” (Pierce, 2019, p. 1).

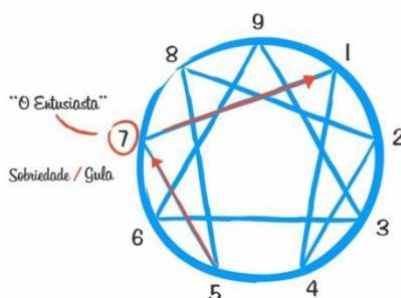


Figura 5. Eneagrama. Fonte: construção dos autores

Escolhemos para a persona Rafaela o tipo eneagramático 7, “o entusiasta”, por ser um perfil recorrente entre os músicos. Conforme a descrição de Pierce, um aluno de música do tipo sete apresenta como motivação central sentir-se realizado através de novas e

excitantes experiências (idem, p. 5). São tipicamente alegres, aventureiros e entusiastas. Geralmente têm facilidade para aprender e são multitarefas. Como dificuldades de aprendizagem, podem ser distraídos e pouco organizados.

Na descrição desse perfil psicológico segundo a tipologia de Riso-Hudson, os termos-chave da faixa saudável do tipo 7 são a alegria, satisfação, expectativa, entusiasmo, realismo e produtividade. Na direção de um comportamento menos saudável, são encontrados a voracidade, consumismo, distração, dispersão, egocentrismo e intemperança.



Figura 6. Fluxômetro do Eneagrama tipo 7. Fonte: construção dos autores

Utilizando alguns desses indicadores, notamos que a motivação oscila entre faixas mais ou menos saudáveis. Desta forma, estruturamos estes indicadores como uma interface dos indicadores de fluxo, como mostra a figura 6. Entendendo que a motivação consiste em um termômetro que regula o fenômeno do estado de fluxo, esta ferramenta serve como uma estratégia metacognitiva de automonitoramento motivacional.

5 RESULTADOS

Neste trabalho buscamos criar uma estratégia criativa de aprendizagem com o uso do DT, para favorecer a motivação no estudo do piano. Tendo em vista que o limite estabelecido está concentrado na primeira etapa do processo do DT, “compreender o problema: ouvir, observar, entender”, alcançamos os seguintes resultados:

1. Encontramos um caminho possível, diferente da trajetória comum na rotina do estudante de piano, o que define uma estratégia criativa;
2. A partir do *brainstorming* foi possível constatar que deixamos de lado inúmeras possibilidades podem tornar-se fontes de novas estratégias, tais como as metodologias ativas;

3. Na criação da persona, sentimos a necessidade de aplicar as técnicas com uma personagem real, dada a complexidade de desdobramentos que envolvem tais características;
4. A tipologia do eneagrama consiste em uma ferramenta adequada para a construção de uma estratégia criativa de aprendizagem musical;
5. O fluxômetro limitou-se ao tipo 7. Portanto, a cada aplicação dessa ferramenta em indivíduos de outros tipos eneagramáticos, devem ser identificados os respectivos pontos de contrafluxo;
6. A proposta de ouvir, observar e entender o problema foi cumprida, apesar de não se esgotar.
7. O estado de fluxo foi observado também no trabalho dos pesquisadores ao longo da pesquisa. As ideias emergiam em *insights* que “fluíram” e foram dando origem à sequência do processo. Essa motivação da equipe foi um fator que contribuiu para a empatia necessária ao processo criativo do DT.

6 DISCUSSÃO

Constatamos que o DT consiste em um conjunto de ferramentas de alta funcionalidade para a otimização do estudo do pianista. A proposta desenvolvida nesse estudo experimentou algumas técnicas para auxiliar na motivação do estudante de piano e consequente melhora no seu desempenho. A aplicação das ferramentas do DT transcorreu de forma fluida, sendo que uma etapa preparava a seguinte, naturalmente.

Ficou claro que a motivação intrínseca oscila entre o estado de fluxo e contrafluxo conforme o grau de autoconhecimento do aluno. Verificamos que quanto maior a capacidade metacognitiva e compreensão de si mesmo, maior a capacidade de se manter motivado e de enfrentar os desafios em sua rotina como estudante de piano. Notamos que o eneagrama consiste em uma ferramenta de autoconhecimento que se aplica amplamente nesse contexto, favorecendo a ocorrência do estado de fluxo.

O fluxômetro, apesar de ser um recurso bastante simples, consiste em uma solução criativa típica do DT. Nosso principal achado com o uso dessa ferramenta repousa no entendimento de que a motivação é grande indicador do estado de fluxo. Onde não existe motivação, não ocorre o *flow*. Por outro lado, pessoas altamente motivadas experimentam o estado de fluxo constantemente. Na prática, uma estudante de piano como a Rafaela, ao se defrontar com os indicadores contidos no fluxômetro elaborado especificamente para o seu

perfil eneagramático, pode gerenciar sua rotina com maior eficiência. Logicamente são necessárias habilidades cognitivas e metacognitivas que orientem o exercício da autoconsciência para o reconhecimento das dificuldades e facilidades nesse processo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho empregamos a abordagem DT para criar uma estratégia criativa de aprendizagem que possa favorecer a motivação no estudo do piano. Buscando atender a nossa questão de pesquisa, utilizamos recursos do DT para propor soluções favoráveis aos alunos de piano com dificuldades em se manter motivados para o estudo.

As possibilidades inovadoras no campo da educação musical consistem em organizar, de forma criativa, o estudo do piano. Isso posto, o estudante desfruta de técnicas diferenciadas para incrementar e otimizar sua prática instrumental, ao mesmo tempo em que acessa ferramentas de autoconhecimento.

Tendo então cumprido a etapa inicial “compreender o problema”, do processo de DT, pretendemos prosseguir com a pesquisa, a fim de alcançar as etapas seguintes de prototipar, testar e implementar as técnicas do DT aplicadas ao estudo do piano. O estudo mostrou-se relevante, tanto pelo ineditismo de não encontrarmos pesquisas similares na área de Educação Musical, quanto pelo potencial de funcionalidade das técnicas desenvolvidas. Esperamos que este trabalho inicial possa oferecer recomendações que contribuam com a aprendizagem pianística, incluindo processos criativos e inovadores no desenvolvimento da prática instrumental e no desenvolvimento humano.

REFERÊNCIAS

- Bezerra, D.M. (2016). *Ação pianística e estados de consciência: uma abordagem integrativa transpessoal* (Dissertação de mestrado). Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de Pós-graduação em Música, PPGMUS-UDESC, Fpolis, SC, Brasil
Recuperado de <http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000058/00005812.pdf>
- Bezerra, D.M. (2018). Estado de fluxo e contrafluxo no ensino do piano: um debate necessário. In XXVIII Congresso da ANPPOM, *Anais: 2018*. Manaus/AM.
Recuperado de <https://anppom.com.br/congressos/index.php/28anppom/manaus2018/paper/viewFile/5116/1947>
- Bezerra, D.M. (2018). A dimensão transcendental na prática pianística: uma abordagem integrativa transpessoal. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 04, Ed. 08, Vol. 06, pp. 148-183. Agosto de 2019. ISSN: 2448-0959. Recuperado

https://www.researchgate.net/publication/335404712_A_Dimensao_Transcendental_na_pratica_pianistica_uma_abordagem_integrativa_transpessoal

- Brown, T. (2017). *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim de velhas ideias*. Rio de Janeiro: Alta Books
- Chaffin, R.; Imreh, G. (2001). A comparison of practice and self-report as sources of information about the goals of expert practice. *Psychology of Music*, v. 29, p. 39-69
- Csikszentmihaly, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row
- Csikszentmihaly, M. (2004). *Gestão qualificada: a conexão entre felicidade e negócio*. Porto Alegre: Bookman.
- Filatro, A.; Costa, C. M. (2017). *DT na educação presencial, a distância e corporativa*. 1. ed. São Paulo: Saraiva Somos. v. 1. 254p .
- Gabrielsson, A. (2003). Music performance research at the millennium. *Psychology Of Music*, Sweden, v. 31, n. 3, p. 221-271, 2003.
- Goertzen, V. W. (1998). Setting the Stage: Clara Schumann's Preludes. In: Nettl, B. & Russel, M. (ed.). *In the Course of Performance; Studies in the World of Musical Improvisation*, Chicago: The University of Chicago Press
- Higuchi, M.K.K. (2007). Dificuldades no aprendizado pianístico e a neuropsicologia *Anais: XVII Congresso da ANPPOM*, São Paulo
- Juslin, P.N., Karlsson, J., Lindstrom, E., Friberg, A., Schoonderwal, D.T. E. (2006). Play it again with feeling: Computer feedback in musical communication of emotions. *Journal of Experimental Psychology-Applied* 12: 79–95
- Lacerda, D. P.; Dresch, A.; Proença, A.; Antunes, J.A.V. (2013). *Gestão e Produção*, São Carlos, vol.20 no.4
- Lehmann, A.; Sloboda, J. & Woody, R. (2007). Motivation. In: *Psychology for musicians: understanding and acquiring the skills* (p. 44-60). Oxford: Oxford University Press
- Levitin, D. J. (2010) *A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana*. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 363pp.
- Maslow, A. H. (1964) *Religions, Values, and Peak Experiences*. Columbus: Ohio State University Press.
- Maslow, A. H. (1971) *The Farther Reaches of Human Nature*. England: Penguin Compass, 427p
- Maslow, A. H. (1994). *La personalidad creadora*. 5ª ed. Barcelona: Kairós, 452p
- Perassi, R.; Meneghel, T. (2011). Conhecimento, mídia e semiótica na área de Mídia do Conhecimento. In: Tarcísio Vanzin; Gertrudes Aparecida Dandolini. (Org.). *Mídias do conhecimento*. Florianópolis: Padion, 2011, v. 1, p. 47-72.
- Perassi, R. (2019). *Mídia do conhecimento: ideias sobre mediação e autonomia*. Grupo de pesquisa SIGMO. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, , 111 p.
- Pierce, S. (2019). The Enneagram as a tool in the music studio. *American Music Teacher*, Vol.68 (4), p.29 (5)
- Riso, D. R.; Hudson, R. (2013). *A Sabedoria do Eneagrama*. São Paulo: Cultrix.
- Schön, D.A. (2000). *Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 256p.
- Sloboda, J.A. (2000). Individual differences in music performance. *Trends in Cognitive Sciences* 4: 397–403
- Vianna, M.; Vianna, Y.; Adler, I. K.; Lucena, B. & Russo, B. (2011). *DT: Inovação em Negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press
- Williamon, A. (2004). *Musical excellence: strategies and techniques to enhance performance*. Oxford: Oxford University Press, p. 85-103.