



Instituto Federal de Brasília

Campus Brasília

Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica

ISRAEL LARA

**PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO - UMA
CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO OMNILATERAL NO INSTITUTO FEDERAL
DE BRASÍLIA**

Brasília

2024

ISRAEL LARA

**PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO - UMA
CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO OMNILATERAL NO INSTITUTO FEDERAL
DE BRASÍLIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo campus Brasília do Instituto Federal de Brasília, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora - Dra. Débora Leite Silvano

Coorientadora - Dra. Juliana Rocha de Faria Silva

Brasília

2024

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Lara Amaral, Israel

PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO - UMA
CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO OMNILATERAL NO INSTITUTO
FEDERAL DE BRASÍLIA / Israel Lara Amaral. -- Brasília,
2024.

134 f. : il

Orientador: Dra. Débora Leite Silvano.

Coorientador: Dra. Juliana Rocha de Faria Silva.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em
Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT) --
Universidade Federal da Bahia, Instituto Federal de
Brasília - IFB, 2024.

1. Educação Profissional e Tecnológica. 2. Bandlab.
3. Sociedade Digital. I. Leite Silvano, Dra. Débora.
II. Rocha de Faria Silva, Dra. Juliana. III. Título.

Defesa nº ____/____



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
de Brasília - *Campus Brasília*
Mestrado Profissional em Educação Profissional e
Tecnológica

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

CONCESSÃO DO GRAU DE MESTRE EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA

No dia 19 de abril de 2024, às 14:30h, na Plataforma Online Google Meet, ocorreu a defesa pública de dissertação do mestrando Israel Lara Amaral, intitulada “PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO - UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO OMNILATERAL NO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA”. Reuniram-se os membros da banca examinadora composta pelos professores: Dra. Débora Leite Silvano (presidente e orientadora), Dra. Juliana Rocha de Faria Silva (coorientadora), Dra. Flavia Motoyama Narita e Dr. Ricardo Faustino Teles, a fim de argüirem o mestrando. Aberta a sessão pela presidente, coube ao candidato, na forma regimental, expor o tema de sua dissertação, dentro do tempo regulamentar, sendo, em seguida, questionado pelos membros da banca examinadora, tendo dado as explicações necessárias. Os membros da banca consideraram a dissertação:

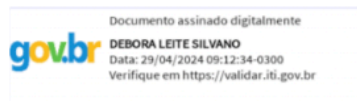
(x) aprovada.

() não aprovada.

Observações/Recomendações:

Aprofundar a discussão da formação omnilateral

Banca Examinadora:



Prof. Dra. Débora Leite Silvano
(presidente e orientadora)

Documento assinado digitalmente
gov.br JULIANA ROCHA DE FARIA SILVA
Data: 29/04/2024 11:06:51-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

**Prof. Dra. Juliana Rocha de Faria e Silva
(coorientadora)**

Documento assinado digitalmente
gov.br FLAVIA MOTOYAMA NARITA
Data: 29/04/2024 14:35:50-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dra. Flavia Motoyama Narita

Documento assinado digitalmente
gov.br RICARDO FAUSTINO TELES
Data: 02/05/2024 22:14:51-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Ricardo Faustino Teles

Documento assinado digitalmente
gov.br ISRAEL LARA AMARAL
Data: 06/05/2024 19:13:31-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Candidato:

Aluno(a): Israel Lara Amaral

Brasília, 19 de abril de 2024.

ATA DE DEFESA PÚBLICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

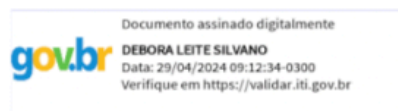
No dia 19 de abril de 2024, às 14:30h, na Plataforma Online Google Meet, ocorreu a defesa pública do Produto Educacional do mestrando Israel Lara Amaral, intitulado “PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO”. Reuniram-se os membros da banca examinadora composta pelos(as) professores(as): Dra. Débora Leite Silvano (presidente e orientadora), Dra. Juliana Rocha de Faria Silva (coorientadora), Dra. Flavia Motoyama Narita e Dr. Ricardo Faustino Teles, a fim de arguirem o mestrando. Aberta a sessão pelo presidente, coube ao candidato, na forma regimental, expor o tema de sua dissertação, dentro do tempo regulamentar, sendo, em seguida, questionado pelos membros da banca examinadora, tendo dado as explicações necessárias. Os membros da banca consideraram o produto educacional:

(x) validado.

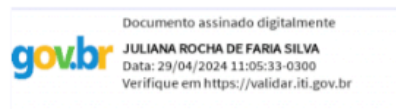
() não validado.

Observações/Recomendações:

Banca Examinadora:



Prof. Dra. Débora Leite Silvano
(presidente e orientador(a))



Prof. Dra. Juliana Rocha de Faria e Silva
(coorientadora)

Documento assinado digitalmente
gov.br FLAVIA MOTOYAMA NARITA
Data: 29/04/2024 14:35:50-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dra. Flavia Motoyama Narita

Documento assinado digitalmente
gov.br RICARDO FAUSTINO TELES
Data: 02/05/2024 22:14:51-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

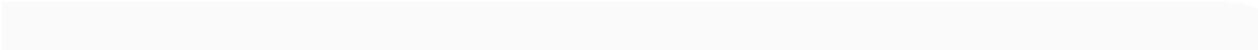
Prof. Dr. Ricardo Faustino Teles

Documento assinado digitalmente
gov.br ISRAEL LARA AMARAL
Data: 06/05/2024 19:14:36-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Candidato:

Aluno(a): Israel Lara Amaral

Brasília, 19 de abril de 2024.



AGRADECIMENTOS

Agradeço às minhas orientadoras, Débora e Juliana, cuja dedicação e orientação foram fundamentais para a conclusão desta dissertação. Sem o apoio delas, este trabalho jamais teria sido concluído.

Agradeço especialmente à minha namorada Thallita por seu papel fundamental neste processo. Sua presença ao meu lado não apenas me reintroduziu ao ambiente acadêmico, mas também foi uma fonte constante de apoio, encorajamento e inspiração.

À minha família, meu porto seguro, agradeço do fundo do coração por todo o amor, incentivo e suporte incondicional que me proporcionaram ao longo desta jornada acadêmica. Seu apoio foi minha âncora nos momentos de desafio.

Por último, gostaria de expressar minha sincera gratidão à comunidade da produção musical independente. Seja através de plataformas digitais, estúdios caseiros ou pequenos selos, vocês representam a essência da criatividade e da autenticidade na música. Obrigado por desafiarem os limites, por compartilharem suas vozes e por inspirarem artistas e ouvintes ao redor do mundo.

RESUMO

Esta dissertação, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), aborda o desenvolvimento e a avaliação de um produto educacional focado na produção musical independente de baixo custo. O trabalho tem como objetivo principal democratizar o acesso à produção musical independente, promovendo a formação omnilateral dos estudantes por meio do ensino e aprendizagem utilizando ferramentas acessíveis, como a plataforma BandLab. Este objetivo é explorado dentro do contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), onde se busca integrar conhecimentos técnicos e criativos, enfatizando a importância da música como ferramenta pedagógica inovadora e inclusiva. A metodologia adotada para o desenvolvimento do produto educacional inclui uma pesquisa aplicada de natureza exploratória, utilizando uma abordagem mista que combina elementos qualitativos e quantitativos para coletar e analisar dados. Esse método permitiu avaliar a eficácia do minicurso "Produção Musical Independente de Baixo Custo Aplicado na Produção de um Remix/Mashup" e seu impacto na formação dos estudantes. O levantamento bibliográfico inicial forneceu a base teórica necessária para implementação do minicurso, enquanto a aplicação de questionários aos participantes do minicurso e a análise de seus projetos musicais no BandLab ofereceram insights valiosos sobre o processo de aprendizagem e a percepção dos estudantes. Os resultados indicaram que o minicurso não apenas facilitou o desenvolvimento de habilidades técnicas e criativas em produção musical, mas também promoveu uma abordagem pedagógica que valoriza a experimentação, a colaboração e a autoaprendizagem. Essa abordagem reflete a originalidade e o valor do trabalho do produtor musical independente, destacando-se pela capacidade de aliar práticas educacionais contemporâneas com as demandas da sociedade digital e da indústria criativa. Ao abordar a produção musical dentro da EPT, um tema ainda pouco explorado, e pelo potencial de impactar positivamente na formação integral dos estudantes, o produto educacional desenvolvido aqui oferece um modelo replicável e adaptável de ensino que pode ser implementado em diferentes contextos educacionais.

Palavras-Chave: Educação Profissional e Tecnológica, Bandlab, Sociedade Digital.

ABSTRACT

This dissertation, submitted to the Graduate Program in Professional and Technological Education (ProfEPT), addresses the development and evaluation of an educational product focused on low-cost independent music production. The main goal of the work is to democratize access to independent music production, promoting the omnilateral education of students through teaching and learning using accessible tools, such as the BandLab platform. This objective is explored within the context of Professional and Technological Education (EPT), where it seeks to integrate technical and creative knowledge, emphasizing the importance of music as an innovative and inclusive pedagogical tool. The methodology adopted includes applied research exploratory applied research, using a mixed approach that combines qualitative and quantitative elements to collect and analyze data. This method was used to evaluate the effectiveness of the mini-course "Low-Cost Independent Music Production Applied in Remix/Mashup Production" and its impact on student education. The initial literature review and document analysis provided the necessary theoretical basis for the implementation of the mini-course, while the application of questionnaires to the participants of the mini-course and the analysis of their musical projects on BandLab offered valuable insights into the learning process and students' perception. The results indicated that not only did the mini-course facilitate the development of technical and creative skills in music production but also promoted a pedagogical approach that values experimentation, collaboration, and self-learning. This approach reflects the originality and value of the work of the independent music producer, standing out his ability to combine contemporary educational practices with the demands of the digital society and the creative industry. By addressing music production within EPT, a theme still little explored, and the potential to positively impact the student's whole education of students, the educational product developed here offers a replicable and adaptable teaching model that can be implemented in different educational contexts.

Keywords: Professional and Technological Education, BandLab, Digital Society.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de um perfil na plataforma SoundCloud.....	46
Figura 2– Pesquisa que adota uma perspectiva de abordagem mista convergente. 50	
Figura 3 - Feed do BandLab para computador.....	67
Figura 4 – Funcionalidades de criar novo projeto e criar nova track no <i>BandLab</i> para celular.	68
Figura 5 – BandLab Creator Connect para computador.....	69
Figura 6 – Separação de stems (faixas) dentro da plataforma fadr.com.....	70
Figura 7– Respostas dos participantes a respeito da experiência musical prévia. ...	73
Figura 8- Nuvem de palavras no questionário pós-minicurso	76
Figura 9– Um dos projetos, no Bandlab, que foi criado pelos alunos do minicurso..	89
Figura 10– Um dos projetos, no Bandlab, que foi criado pelos alunos do minicurso	90
Figura 11– Um dos projetos, no BandLab, que foi criado pelos alunos do minicurso.	91

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Exemplos de práticas musicais na cultura participativa	38
Quadro 2 - Questionário “pré-minicurso aplicado por meio da plataforma mentimeter.com.....	56
Quadro 3 - Questionário pós-minicurso aplicado por meio da plataforma google forms	59
Quadro 4 – Autoavaliação dos alunos que participaram do minicurso aplicado por meio da plataforma google forms.....	62
Quadro 5 – Tópicos abordados na sequência didática	71
Quadro 6 – Questões relacionadas ao histórico de aprendizagem musical dos participantes	74
Quadro 7 – Outras maneiras que os alunos aprenderam a tocar/cantar	74
Quadro 8– Comparação entre frequência e desempenho no minicurso.....	80
Quadro 9 – Relevância do minicurso em relação à sua formação profissional.....	81
Quadro 10 – Opinião a respeito dos procedimentos metodológicos e dos recursos utilizados nas aulas.	81
Quadro 11 – Perspectivas após a participação no minicurso.....	82
Quadro 12 – Total de projetos criados pelos alunos durante o minicurso.....	86
Quadro 13 – Critérios de avaliação das atividades propostas utilizado pelo professor.	86
Quadro 14 – Tópicos avaliados nas tarefas propostas.	88
Quadro 15 – Repostas da autoavaliação codificadas em categorias.....	93

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EPT - Educação Profissional e Tecnológica

DAW - *Digital Audio Workstation* (Estação de Trabalho de Áudio Digital)

ProfEPT - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica.

IFs - Institutos Federais

CNE/CEB - Conselho Nacional de Educação / Câmara de Educação Básica

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	15
2 INTRODUÇÃO	19
3 REFERENCIAL TEÓRICO	32
3.1 Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e a prática musical.....	32
3.2 Cultura Participativa	36
3.3 Produção Musical Independente.....	38
3.3.1 A produção musical como trabalho	41
3.3.2 A produção musical e a cultura participativa	44
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	49
4.1. Caracterização da pesquisa.....	49
4.2. Produto Educacional	52
4.3. <i>Lócus</i> da pesquisa	53
4.4. Instrumentos de coleta de dados	55
4.4. Instrumentos de análise de dados	62
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	64
5.1. Produto Educacional	64
5.2. Questionário pré-minicurso	72
5.3 Questionário pós-minicurso	75
5.3.1. Perfil dos respondentes.....	77
5.4.2. Avaliação do minicurso.....	80
5.4 Avaliação das tarefas propostas (Projetos <i>BandLab</i>).....	84
5.5. Auto-avaliação	92
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98
REFERÊNCIAS	102
APÊNDICE A – Produto Educacional	110

1 APRESENTAÇÃO

As artes possuem múltiplas faces e funções na formação integral humana. A função da música na educação evoluiu significativamente ao longo do tempo, adaptando-se às necessidades e compreensões culturais de cada era. No século XX, a música na educação passa a ser considerada uma parte integrante da formação geral, com foco na experiência vivida e na integração entre ouvir, criar e executar música, ou seja, a música diretamente ligada ao desenvolvimento do indivíduo e nas relações humanas promovendo uma formação integral omnilateral. Na esteira dessa evolução, a produção musical emergiu como uma atividade promissora, destacando-se não apenas pelo desenvolvimento técnico e criativo, mas também pela sua capacidade de forjar uma compreensão mais profunda da música que promove a formação integral do indivíduo.

Neste contexto, músicos e produtores musicais atuam em diferentes atividades que vão desde a criação, a gravação e a edição até a divulgação, a venda e a promoção dos shows entre outros. Inclusive, produtores musicais, navegando pelas correntes da inovação digital, têm moldado a paisagem sonora através de *remixes*, *mashups* e *re-edits*, valendo-se extensivamente de *samples* para reinventar e revitalizar composições existentes. Estas práticas refletem uma habilidade notável de transformar e adaptar obras musicais em novas formas, frequentemente misturando gêneros e estilos, e exemplificam a capacidade de interação e reinterpretação que define a música contemporânea.

Como produtor musical há quinze anos e, nos últimos dois anos, pesquisando bastante sobre *remixes* e *mashups*, entendi que o "*sample*" ocupa uma parte essencial da criatividade na música hoje em dia. Na minha trajetória de produtor musical, aprendi que o *sample* é um dos pilares da inovação musical, uma técnica que emprega trechos de áudio de outras gravações para criar algo novo e distinto, ou seja, uma metodologia que se propõe à transformação criativa do existente, uma recontextualização que dá vida a novas composições.

Minha vivência no mundo do trabalho mostrou que as referências culturais e o consumo musical moldam a criação de novas peças. Essa perspectiva da prática profissional me motivou a propor a incorporação dessas habilidades no ensino profissional e tecnológico, para além dos cursos de música, valorizando o conhecimento prático no ambiente acadêmico.

Além disso, com o advento das mídias digitais e da Internet, o investimento em equipamento de gravação diminuiu consideravelmente nos últimos anos, o que possibilitou a produção musical independente quase que com um computador pessoal. E, nesse caso, com a exigência de processamento ou de memória cada vez menor. Considera-se, portanto, que a sistematização desses processos que ocorrem na prática profissional dos produtores musicais possam ser trazidos e fazer parte dos contextos formais escolares - a maneira como eles se tornam profissionais por meio da prática social, muitas vezes sem o conhecimento da teoria "clássica" musical não apenas no âmbito da formação técnica e profissional de cursos relacionados à Música ou áreas afins, mas à formação integral humana de estudantes de diversos níveis de ensino.

As fronteiras entre o produtor e o consumidor foram estreitadas com o advento das mídias digitais e sua divulgação por meio da Internet. Possibilitou-se maior visibilidade de artistas independentes inaugurando uma cultura digital apregoada pelas redes sociais. Surge o "prosumidor" (Machado, 2016) que é a ascensão ativa do consumidor a produtor em razão das aprendizagens informais das técnicas por meio de fóruns ou vídeos na Internet, uma vez que o investimento em equipamento de gravação pode ser resolvido por apenas um computador pessoal.

Esta dissertação foi desenvolvida no âmbito da Linha de Pesquisa 1 - Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica e seu Macroprojeto 1 - Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não formais de ensino na EPT do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT. O texto está dividido em introdução, que aborda a subvalorização histórica das artes e da educação por meio da música, defendendo a ideia de que o envolvimento com a prática musical e, mais especificamente, a produção musical, possa contribuir para a formação integral do indivíduo. Esta seção destaca a necessidade de repensar o papel da música além de suas funções tradicionais, reconhecendo-a como uma forma de expressão artística rica e multifacetada no que inclui a formação omnilateral.

O referencial teórico se divide em quatro subseções. A primeira trata da conexão entre Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e a educação por meio da música, ilustrando como a EPT se integra em diferentes níveis educativos, com um foco especial na formação crítica do trabalhador-cidadão. Em seguida, a seção sobre cultura participativa destaca a aprendizagem musical autodidata de produtores musicais, ressaltando o impacto da internet e a democratização dos meios de

comunicação na produção musical. A discussão sobre produção musical independente narra a transformação dos equipamentos de gravação e reprodução musical, demonstrando como eles se tornaram acessíveis e revolucionaram a produção musical. Por fim, a seção sobre a produção musical como trabalho critica a visão trivializada do trabalho de produtor musical, argumentando pela valorização e reconhecimento da produção musical como uma profissão legítima e essencial.

Os Procedimentos Metodológicos demonstram o desenvolvimento, aplicação e avaliação de um produto educacional focado na formação em produção musical para os alunos do primeiro semestre em Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília - *Campus Brasília*. Em forma de sequência didática, o produto educacional é focado na cultura participativa e na aprendizagem musical autodidata de produtores musicais e foi aplicado na forma de um minicurso intitulado "Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um *remix/mashup*".

O processo de elaboração do minicurso considerou as experiências do pesquisador e a literatura científica sobre o ensino de produção musical no contexto escolar formal (Beltrame, 2016; Kandler, 2021; Machado, 2020) e sobre as práticas profissionais de DJs e produtores musicais (Navas, 2014; Lopes, 2015; Tobias, 2013). Escolheu-se o lócus de pesquisa e realizou-se esse minicurso em três momentos. Como instrumentos de coleta de dados foram aplicados questionários com questões abertas e fechadas antes e depois do minicurso, incluindo a sondagem dos conhecimentos prévios dos participantes e uma autoavaliação.

Nos resultados foram analisadas e interpretadas as respostas dos participantes na perspectiva de uma abordagem mista à luz do referencial teórico. Além disso, composições que atenderam critérios de avaliação estabelecidos a partir dos objetivos do minicurso foram comentadas com o intuito de refletir a respeito dos processos metodológicos da sequência didática.

O conceito de cultura participativa, conforme descrito por Jenkins et al. (2006), é essencial neste contexto. Dueñas Salmán e García López (2012) destacam a cultura participativa como um processo construído coletivamente, baseado em experiência, perseverança e trabalho em rede. Nesse contexto, a proposta inicial da sequência didática foi que, desde o primeiro momento, o aluno já tivesse contato com a *DAW* (*Digital Audio Workstation*). Para isso, a plataforma Bandlab.com foi utilizada durante a aplicação de todo o minicurso.

Os resultados da pesquisa revelaram aspectos significativos quanto à relação entre a produção musical e a formação omnilateral dos estudantes, ressaltando a importância de processos criativos acessíveis e democratizados no ambiente educacional, por meio da produção musical independente. Nas conclusões, este trabalho estabelece a relação do minicurso a partir da sistematização dos processos informais e autodidatas de produtores musicais com a formação omnilateral de estudantes no âmbito de uma instituição de Educação Profissional e Tecnológica.

2 INTRODUÇÃO

As Artes são fundamentais à formação humana do indivíduo. A música é tida como uma das linguagens da arte na Lei de Diretrizes e Bases (nº 9394) – “§ 6º As artes visuais, a dança, a música e o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular de que trata o § 2º deste artigo”. No contexto escolar, as Artes, bem como a educação por meio da música, geralmente, são mal compreendidas e desvalorizadas diante de outras disciplinas. Por vezes, são atribuídas à expressividade artística, as funções de ornamentação e ludicidade. Faraco (2002) descreve que esse papel artístico (embelezamento e ludicidade) é um trato tradicional, também importante à expressão artística, mas enquadrá-la somente a estas perspectivas é “perder de vista a complexidade das Artes e suas múltiplas faces e funções” (Faraco, 2002, p. 124).

Fonterrada (2018) teceu a linha do tempo do ensino e aprendizagem musicais considerando a ideia de que o valor da música e da educação se utilizando da música sofrem modificações a cada período histórico. Segundo a autora, na Grécia antiga, o principal papel da música era pedagógico, sendo ela responsável pela ética, pela estética e pela construção da moral e do caráter da nação, o que a transforma em evento público e não privado. Já na idade média acreditava-se que, sem a música, nenhuma disciplina poderia ser perfeita. No período renascentista, o espaço era simultâneo tanto nas ciências quanto nas formas de expressão artística. Após criada a linha do tempo da educação musical, e diante de várias linhas de pensamentos musicais ao longo da história humana, Fonterrada (2018) conclui que a educação no campo da música não está apenas ligada à parte técnica e prática, apenas como forma de trabalho, mas sim contribui, de forma ativa, para a formação integral do indivíduo.

O mais significativo na educação musical é que ela pode ser o espaço de inserção da arte na vida do ser humano, dando-lhe possibilidade de atingir outras dimensões de si mesmo e de ampliar e aprofundar seus modos de relação consigo próprio, com o outro e com o mundo. Essa é a real função da arte e deveria estar na base de toda proposta de educação musical. (Fonterrada, 2008, p. 117)

Dentre as atividades que envolvem a educação por meio da música, a produção musical é uma delas e se detém no processo de desenvolvimento, criação e refinamento de uma composição. O campo da produção musical engloba todas as

fases pelas quais a música passa até a sua divulgação, perpassando a concepção, o arranjo, a gravação e a promoção (Beltrame, 2016). Todo o ciclo de criação de uma peça musical, desde a escrita e a composição, passando pela gravação e pelo design de som, até a mixagem e masterização, faz parte da arte de produção musical. O conjunto de ações que permite que o som seja modificado após sua gravação para que o equilíbrio sonoro desejado seja atingido chama-se mixagem. Da mixagem, a obra é enviada para o processo de masterização, no qual todas as faixas musicais que representam cada instrumento e camada da gravação são consolidadas em um único arquivo, CD ou outra mídia (Machado, 2020).

Para a realização de uma produção musical há o envolvimento de vários atores que possuem funções específicas em determinado momento deste processo. Segundo Beltrame (2016), no passado, várias pessoas, necessariamente, estavam envolvidas na produção de um artista, ou grupo musical, sendo comum a separação do trabalho dos músicos e dos produtores que ficavam responsáveis pela logística de divulgação, shows, venda de discos, dentre outros aspectos que compõem o campo da produção musical. Essa separação entre o trabalho de músicos, produtores e consumidores foi alterada após o surgimento de mídias na internet, e foi observado, pelo senso comum, que as fronteiras entre produtor e consumidor diminuiram com o tempo.

Essa separação tem sido alterada, principalmente, após o crescimento de mídias interativas como a internet, que tem sido palco de produções que se fazem nos mais diferentes contextos e trazem experiências coletivas e/ou individuais, apontando, dentre outros fatores, a diminuição de fronteiras entre produtor e consumidor. (Beltrame, 2016, p. 51).

Beltrame ressalta três principais aspectos das práticas de produtores musicais - apropriação, aprendizagem entre pares e perfil de consumidor e produtor ao mesmo tempo, o *prosumer*.

A apropriação pode ser traduzida no empoderamento e nas autorias que os entrevistados constroem, tanto nos meios pelos quais aprendem e aprimoram seus conhecimentos musicais, quanto na forma como criam e produzem suas músicas. Nesse contexto, as lições acerca de como visualizam e lidam com os direitos autorais e propriedade intelectual mostram o quanto transitam nessa linha tênue que separa o direito do autor, e, ao mesmo tempo, potencializa uma distribuição mais ampla. (Beltrame, 2016, p. 257).

O aprendizado entre pares vai além da simples partilha de saberes em um contexto comum, como o mesmo gênero musical ou sala de aula (Beltrame, 2016, p.

257). Neste processo, as colaborações em gravações, negociações e até aulas entre músicos e produtores são marcadas pela interação contínua com uma diversidade de estilos musicais e métodos de produção musical.

O processo de criação e disseminação de música coloca o produtor no perfil de um *prosumer*, uma figura que funde as funções de consumidor e criador. Isso faz com que o aprendizado dos produtores musicais seja intrínseco à sua prática, ocorrendo de maneira integrada e sistemática nos ambientes onde atuam, sem distinção clara entre os papéis de quem ensina e quem aprende, ou entre o uso de equipamentos e a música em si (Beltrame, 2016, p. 258).

O conceito de *prosumer* se integra perfeitamente nas emergentes práticas culturais ligadas à música na era digital, refletindo o envolvimento ativo dos indivíduos na produção e consumo de conteúdo musical online. A pesquisa de Rodríguez (2012) tem como objetivo mapear as novas práticas culturais relacionadas à música na internet, discutindo as possibilidades de criação e divulgação musical e as mudanças na indústria da música. Para o autor, “a conjunção de música e internet é um espaço privilegiado para observar as práticas emergentes e a atividade dos jovens criadores” (Rodríguez, 2012, p. 170). Assim, a indústria musical precisou se reorganizar para acompanhar os avanços tecnológicos na internet, o destaque da popularização da produção musical foi causado pela consolidação de uma cultura digital e participativa nas redes sociais.

Além das mudanças acerca das formas de produzir e compartilhar, citada pelos autores, ainda no âmbito da cultura participativa, há o fortalecimento de práticas musicais que contemplam a utilização de *samples* de músicas prontas, para a criação de novas músicas. Exemplos dessas práticas são o *remix* e o *mashup*.

Primeiramente, nenhuma dessas práticas seriam possíveis sem o *sampling*. Segundo Navas (2014), o conceito de *sampling*, embora frequentemente associado à música a partir dos anos 1970, tem suas raízes em práticas culturais anteriores envolvendo qualquer forma de gravação mecânica, como a fotografia ou a gravação musical inicial. O autor argumenta que a gravação e o *sampling* são termos usados em momentos específicos da história, impulsionados por motivações culturais -

O *sampling* é um elemento-chave que possibilita o ato de remixar, exigindo que uma fonte original seja amostrada, em parte ou na íntegra, favorecendo a fragmentação em vez do todo [...] O termo "*sampling*" surgiu em um contexto social que necessitava de uma palavra para encapsular o ato de tomar não do mundo, mas de um arquivo de representações do mundo,

tornando-se uma meta-atividade que prepara o caminho para o *Remix* na era da nova mídia. [...] (Navas, 2013, p. 12 e 14, Adaptação nossa).

Para Navas (2014), o *remix* é a prática de tomar amostras de materiais pré-existentes para combiná-las em novas formas de acordo com o gosto pessoal, sendo uma atividade global que desempenha um papel vital na comunicação em massa, especialmente em novas mídias.

Um *remix* musical é geralmente uma reinterpretação de uma música pré-existente, onde a "aura espetacular" da original domina a versão *remixada*, embora alguns *remixes* desafiadores possam questionar essa generalização. (Navas, 2013, p. 65, tradução nossa).

Navas (2014) identifica três tipos fundamentais de *remix* - a) o *remix* estendido, que compreende uma versão prolongada da composição original; b) o *remix* seletivo, que envolve a adição ou remoção de elementos do original; c) o *remix* reflexivo, que mantém a identificação com a faixa original, porém a interpreta e estende de maneira nova a estética do *sample*, funcionando como um marco no desenvolvimento do conceito de *mashup*.

Além disso, para traçar um breve histórico da origem do *remix*, é preciso entender o *dub*, de acordo com Navas (2014). O *dub*, originado na Jamaica nos anos 1960 e 1970, é um subgênero da música eletrônica derivado do reggae, sendo considerado o ponto inicial do *remix* como prática de composição. O *dub* introduziu a ideia de utilizar material pré-existente, como gravações de músicas já existentes, e reconfigurá-lo para criar novas formas de expressão musical.

A primeira fase do *remix* ocorreu na Jamaica com o surgimento do *dub*, no final dos anos 1960 e 70; ou seja, no final da segunda fase da reprodução mecânica. A segunda fase do *remix* ocorreu durante os anos 1970 e 80, quando os princípios do *remix* foram definidos na cidade de Nova York. (Navas, 2013, p. 20, tradução nossa).

Nos anos 1960, a capacidade de selecionar faixas de uma gravação tornou-se mais comum, com a criação de *remixes* ao vivo nas pistas de dança. Desse modo, Levay (2005) acredita que foi na cena jamaicana que o registro deixou de ser algo finalizado na própria criação, tornando-se matéria prima para novas composições, amplificando, desse modo, um sentido democrático para o fazer música. "Os produtores descobriram que os fãs gostavam de ouvir novas melodias e letras em cima de suas batidas favoritas (ou seja, as faixas de apoio instrumental)" (Levay, 2005, tradução nossa).

Entre meados dos anos 1980 até o final dos anos 1990, o *remix* evoluiu como um estilo próprio e se espalhou globalmente. Durante os anos 1990 e início dos anos 2000, com o advento dos computadores e do software, o *remix* se estendeu para além da música. A prática de "copiar e colar", comum em todas as aplicações de *software*, tornou-se a forma mais popular de *sampling* praticada por qualquer pessoa com acesso a um computador. Isso ampliou muitos dos princípios explorados pelos *DJs* e produtores culturais anteriores, ligando o *remix* à cultura digital e à produção de mídia.

Atualmente, na música, o *remix* continua a ser uma prática influente e em constante evolução e são exemplificados pelos *mashups* contemporâneos, que significam -

Mashups são tipos especiais de *remixes* reflexivos, que às vezes são regressivos, significando que eles simplesmente apontam de volta para a 'grandeza' da faixa original ao celebrá-la como um *remix*; essa tendência de levar o ouvinte de volta à música original logicamente nos leva a nomear tal *remix* como um *mashup* regressivo. [...] Alguns *mashups* populares de música são "A Stroke of Genie-us" produzido em 2001 por DJ Roy Kerr, que pegou as letras de Christina Aguilera de "Genie in a Bottle" e as mesclou com seções instrumentais de "Hard to Explain" de The Strokes. (Navas, 2014, p. 96, tradução nossa).

Segundo McGranahan (2010), o *remix* é definido como "um termo que abrange todos os tipos de música que modificam gravações originais para criar novas versões, ou *remixes*, dessas gravações". Essa prática se distingue do *mashup* -

é desenvolvido exclusivamente a partir de *samples* retirados de outras gravações e *remixados* para criar uma nova faixa. De maneira geral, apresenta amostras de duas ou mais canções, geralmente por diferentes artistas, editado em uma faixa através da manipulação de elementos como andamento, tonalidade. Um *mashup* muitas vezes apresenta os vocais retirados de uma faixa justapostos com os instrumentais de outra. (McGranahan, 2010).

Navas (2014) vai além e defende que o *remix* não é, de fato, um movimento isolado, mas sim um elemento aglutinador, uma cola cultural -

O *Remix* é mais como um vírus que mutou em diferentes formas de acordo com as necessidades de culturas particulares. O próprio *Remix* não tem forma, mas é rápido em assumir qualquer forma e meio. Ele precisa de valor cultural para estar em jogo; neste sentido, o *Remix* é parasitário. O *Remix* é meta [...] sempre não original. Ao mesmo tempo, quando implementado efetivamente, pode se tornar uma ferramenta de autonomia. (Navas, 2014, p. 65, tradução nossa).

O conceito de *mashup* é relativamente novo, surge nos primeiros anos da década de 2000, conforme Lopes (2015) destaca. O seu aparecimento foi

a partir de movimentos que ocorreram no Reino Unido e quase ao mesmo tempo nos Estados Unidos, uma geração de ouvintes e DJs, munidos de arquivos digitais passou a juntar diversas músicas em uma só. Esse movimento de copiar digitalmente um arquivo de áudio e colar junto de outras músicas no computador, com o mínimo possível de edição das faixas utilizadas, aponta para uma maior liberdade de criação a partir da composição de outros artistas e coloca novamente na frente do debate o conceito do *remix* e seus desdobramentos, que acabaram sendo atualizados pelas novas gerações (Lopes, 2015, p. 11).

Menell (2020) define *mashups* de música como um gênero que envolve a sobreposição de uma faixa vocal de uma gravação sobre a faixa instrumental de outra, criando colagens musicais que dependem inteiramente de fontes amostradas.

Alguns *mashups* combinam faixas instrumentais e vocais completas de diferentes gravações, enquanto outras quebram as faixas vocais em amostras, superpondo-as em uma variedade de gravações ou utilizando uma técnica de colagem eclética, tecendo várias amostras - às vezes trinta ou mais - em uma composição coesa. Este gênero se popularizou com o lançamento de "*The Grey Album*" de *Danger Mouse* em 2004, que combinava "*The Black Album*" de Jay-Z com "*The White Album*" dos *Beatles*. (Menell, 2020, p. 2 e 3, tradução nossa).

Os *mashups* musicais são predominantemente uma fusão de uma faixa vocal sobre um arranjo instrumental. Um exemplo é "Raquel dos Teclados x Bob Sinclair", produzido por Cabra Guaraná, que combina os vocais de "Agora estou sofrendo" de Raquel dos Teclados com o instrumental de "*World Hold On*" de Bob Sinclair¹.

Diante do exemplo de *mashup* e, para começar a contextualizar a motivação que levou a esta dissertação, faço uma pequena pausa aqui para me apresentar. Sou produtor musical há pelo menos quinze anos e nos últimos anos tenho focado exatamente nas práticas participativas como *remixes* e *mashups*. Importante salientar que não tenho formação acadêmica em qualquer área da música, grande maioria do meu conhecimento musical vem a partir da minha experiência como produtor musical. Nos últimos dois anos, *no meu projeto* chamado Cabra Guaraná, tive o prazer de criar mais de 150 *remixes* e *mashups* e isso tudo só foi possível por causa do *sample* (palavra que vem do inglês e significa "amostra"). O termo *sample* refere-se à técnica

¹ Mais informações em - <https://soundcloud.com/cabraguarana/raquel-dos-teclados-x-bob-sinclair-cabra-guarana-mashup>.

de tomar trechos de áudio de gravações existentes para reutilizá-los em novas músicas, seja de maneira alterada, como em *remixes*, ou mantendo sua forma original. Esta prática se distingue do plágio por envolver a recriação e a recontextualização de um trecho de som, permitindo que os artistas elaborem sobre a obra original e desenvolvam uma nova peça musical que se apoia, mas não copia, a fonte original.

Nesses cinco últimos anos, pesquisando *remixes* e *mashups*, pude perceber que nada surge do nada, novas obras só são possíveis por conta das referências culturais adquiridas durante a vida e essas referências estão diretamente ligadas a forma como consumimos música. Importante salientar que essa minha percepção não é acadêmica, mas vem da minha prática como produtor musical. De olho nesse prisma, percebi a oportunidade de aplicar o que aprendi fora da academia, vendo como as técnicas e os conceitos que aprendi como produtor musical poderiam ser úteis em um contexto educacional formal. Esta não foi uma decisão movida por qualquer pretensão de superioridade sobre o conteúdo tradicionalmente ensinado, mas sim um reconhecimento da oportunidade de adicionar mais valor entre o conhecimento acadêmico e as habilidades práticas demandadas pela produção musical. Uma das motivações aqui é a de formalizar e integrar este conhecimento prático ao currículo de educação profissional e tecnológica, para qualquer curso, não somente cursos técnicos ou superiores de música.

Nesta minha experiência profissional percebi que, com o passar do tempo, a tecnologia resolveu alguns entraves que incluem aspectos de espaço físico, compra de equipamentos impactando, principalmente, na diminuição de aportes financeiros. Souza e Freitas (2014, p. 60) afirmam que, “os meios eletrônicos são aparatos tecnológicos que auxiliam e facilitam o processo de criação e produção musical”. Assim, por meio deles, “a relação da música com consumidores (ouvintes) e produtores é repensada e apresenta-se cada vez mais de uma forma interativa, na qual as pessoas buscam maneiras de participação, compartilhamento e aprendizagem” (Souza; Freitas, 2014, p. 60).

Nas relações entre pessoas, no contexto de sociedade, diante de novas tecnologias que envolvem a interação entre seres humanos, tem-se uma nova forma de cultura, a participativa. Na cultura participativa observa-se a participação e o compartilhamento como características emblemáticas. Jenkins e colaboradores (2006) definem cultura participativa como -

Uma cultura que impõe relativamente poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cidadão, forte apoio à criação e ao compartilhamento, e oferece algum tipo de orientação informal pelo qual o conhecimento dos mais experientes é passado adiante para os iniciantes. A cultura participativa é também onde os membros acreditam que suas contribuições são importantes e onde os membros sentem algum grau de conexão social com os outros (ao menos se importam com o que os outros pensam sobre o que criaram) (Jenkins et al., 2006, p. 3).

E a cultura digital participativa teve grande importância nas práticas de produtores musicais e DJs no Brasil, sendo justamente o que torna o consumidor parte da produção artística da qual consome. Historicamente, o consumo de música sempre esteve atrelado aos valores e visões de mundo das sociedades. O ato de produzir música não foi diferente, também sempre esteve diretamente relacionado com a forma que o produto final, a música, é consumida. E o consumo de arte, como consumo musical no mesmo caminho, mudou drasticamente devido ao amplo acesso à informação. Mídias digitais e plataformas de *streaming* associadas às redes sociais, como *TikTok* e *Instagram* transformaram, de forma permanente, o mercado musical. E da mesma forma que o perfil do ouvinte (espectador) se transforma, o mesmo acontece com quem produz música (Machado, 2020).

As redes sociais amplificam, cada vez mais, a volatilidade da duração de lançamentos musicais. No entanto, ao mesmo tempo, facilitaram o acesso às plataformas de lançamento aproximando o ouvinte do criador musical. Neste cenário, o ouvinte acaba desempenhando um duplo papel de produtor e consumidor, resultando no que pode ser definido como um perfil de "prosumer" (Beltrame, 2016). Ou seja, fazer e publicar música não estão mais restritos à combinação artista-gravadora. O consumidor tem, em seu computador pessoal, a possibilidade de entrar ativamente no mercado de produção musical e até mesmo competir com gravadoras estabelecidas (Machado, 2020).

Considerando o entretenimento musical nas plataformas digitais, observa-se o exemplo do *TikTok* no Brasil, que tem se destacado como uma plataforma de lançamento para artistas musicais. O *TikTok* incorpora uma variedade de linguagens, convidando os usuários a interagirem com a produção artístico-musical através da criação de *remixes*.

Todas essas plataformas estão repletas de elementos multimodais e multiculturais. A aprendizagem musical nessas plataformas digitais expande as possibilidades de representação do conhecimento musical e rompe com processos de aprendizagem focados em modos e práticas que reforçam a noção de talento para se aprender música, e expande as possibilidades

inclusivas para que todos(as) consigam vivenciar o fazer musical. (Beltrame, 2023, p. 94 e 95).

O papel, ao mesmo tempo, de produtor e consumidor, caracterizado pelo aprendizado de técnicas de produção e conhecimentos musicais vivenciados no dia a dia, traz, de certa forma, uma experiência informal de ensino-aprendizagem que ocorre diretamente no ato da prática musical. No contexto pedagógico, alguns autores chamam a atenção para identificar esses aprendizados que já ocorrem entre os estudantes, principalmente, fora da escola e o quanto o espaço midiático se constitui para esses estudantes como um local para se manifestar (Beltrame, 2016).

Nos contextos formais de educação, torna-se importante conhecer que tipos de aprendizagens e práticas culturais surgem e/ou se modificam no contexto da experiência em produção musical. Escolher e organizar elementos sonoros, tocar/executar, recortar, gravar sons, escolher interfaces e dispositivos, revelam conhecimentos musicais que são construídos por meio de diferentes processos de apropriação e transmissão musical. Ou seja, formatos de ensino e aprendizagem musical que transcendem os espaços escolares surgem de forma não convencional, pois ao campo de trabalho nessa área “pertence toda a prática músico-educacional que é realizada em aulas escolares e não escolares, assim como toda cultura musical em processo de formação” (Kraemer, 2000, p. 51).

No caso da Educação Profissional e Tecnológica, Kandler (2019), em seu artigo “Música na educação profissional e tecnológica - diferentes possibilidades formativas”, constatou que, a partir de um levantamento das atividades desenvolvidas nos Institutos Federais e também da busca por trabalhos da área de educação no âmbito da música, que possivelmente discutem a música nessas instituições, a música tem forte presença nos IFs do país. A música está presente principalmente como componente curricular em cursos técnicos integrados ao ensino médio (CTIEM) de diferentes áreas, mas também por meio de cursos técnicos, cursos de extensão, oficinas e projetos interdisciplinares, de extensão e de pesquisa (Figueiredo; Magalhães, 2013; Gomes; Melo, 2013; Silva Júnior, 2012).

Sob outra perspectiva, dentro das vivências humanas, existe um convívio íntimo com a música, ela está frequentemente na nossa rotina e se faz presente em diversos momentos, no trabalho, em casa ou na rua. E, por estar presente quase que integralmente na vida de cada um, a música se transforma em um recurso eficaz no campo educacional. A prática da música, vista como um “fenômeno transversal”, que

"perpassa todos os espaços sociais" (Bozon, 2000, p.147), se configura como uma atraente proposta na formação profissional e técnica. Assim, como pondera Fonterrada (1994), sobre as dimensões do ensino de música na construção do sujeito

-

O aprendizado de música envolve a constituição do sujeito musical, a partir da constituição da linguagem da música. O uso desta linguagem irá transformar esse sujeito, tanto no que se refere a seus modos de perceber, suas formas de ação e pensamento, quanto em seus aspectos subjetivos. (Fonterrada, 1994).

A perspectiva de Fonterrada (1994) se alinha com a visão de Pfarrius (2022) sobre o desenvolvimento das habilidades artístico-musicais, que enfatiza a importância da prática social e da experiência coletiva na formação musical. Ele argumenta que o desenvolvimento das habilidades artístico-musicais deve se dar pela prática social, tendo por base a pesquisa estética, poética e o estudo técnico, não podendo ser um dado a priori, como um dom inato, a indivíduos escolhidos ou gênios. Assim, devemos desconstruir o senso comum de que a música é "para quem tem dom". Ao contrário, a música é para quem se torna e forma musicista, por meio da prática social, das práticas e experiências musicais e da educação" (Pfarrius, 2022, p. 48).

Além disso, conforme apontado por Rodrigues (2021),

é interessante ressaltar que o desenvolvimento criativo obtido por meio de práticas artísticas, simplificando e alterando seu sentido real, pode beneficiar o ser humano na execução de seu trabalho, manifestando-se pela busca de alternativas inovadoras e soluções interessantes para otimização e melhorias que beneficiam seu exercício profissional (Rodrigues, 2021, P.53).

Esta ideia complementa a noção de que a música e as artes, em geral, têm um impacto profundo não apenas na esfera pessoal, mas também no desempenho profissional, incentivando a inovação e a criatividade.

Pederiva (2017) ressalta a conexão entre as atividades artísticas e o desenvolvimento integral do ser humano. Desenvolver a criatividade e dar possibilidade às atividades artísticas se relacionam diretamente às apropriações da cultura, no contexto social em relação a si. As atividades que envolvem as artes, a música, a produção musical, se relacionam diretamente às possibilidades de formação integral, como expressa Pederiva (2017, p.168), "[...] o estar no mundo reconhecendo-

o podendo expressar-se por meio dele, de criar e de comunicar-se, constitui um processo educativo autêntico, emancipador, de possibilidade integral do desenvolvimento”.

Em harmonia com esta visão, Tavares (2013) defende a ideia de que a escola seja um ambiente de transformação social que deva fornecer recursos e práticas educacionais para transmitir a linguagem artística aos estudantes. De acordo com Tavares (2013), o ser humano precisa da música, da arte, e a escola não pode deixar de suprir essa necessidade.

Sendo, pois, uma construção do saber artístico transformador da sua realidade para uma formação integral, suprimindo a necessidade humana da compreensão das manifestações artísticas, deve reconhecer os objetos artísticos, sua função, os princípios organizadores de sua criação e o mundo em que vive. (Tavares; CIT, 2013, p. 53).

Fonterrada (2008) caracteriza o século XX pela contribuição no âmbito da educação pela música no país. Segundo a autora - “[...] a arte deveria ser retirada do pedestal em que se encontrava e colocada no centro da comunidade” (Fonterrada, 2008, p. 210). A preocupação entendida é sobre o ensino de música acessível a todos e não apenas a pessoas talentosas. “Na escola o ensino de música não deveria restringir-se a alguns talentosos, mas ser acessível a todos, contribuindo para a formação integral do ser humano” (Fonterrada, 2008, p. 210).

O ensino de Artes em todas as esferas da Educação deve promover uma formação artística humanizadora, não exploratória, que produza um rico conhecimento aos estudantes, com foco na formação integral do indivíduo, conforme afirma Faraco (2002).

[...] costuma-se dizer que as Artes, constituindo uma das manifestações da capacidade criadora das mulheres e dos homens, são uma síntese superior do trabalho humano, na medida em que elas são um dos modos pelos quais o ser humano supera, no seu fazer, os limites da utilidade material imediata, ultrapassando os condicionantes da sobrevivência. (Faraco, 2002, p. 126).

No contexto da educação profissional e tecnológica, é interessante ressaltar que a criatividade obtida por meio de práticas artísticas, principalmente musicais, simplificando e incentivando um sentido além do real, pode beneficiar o homem na execução de seu trabalho, conforme busca alternativas e soluções inovadoras para otimização e melhorias que beneficiam seu exercício profissional. Porém, destaca

Faraco (2002), que esse poder criativo foi imputado dentre as competências importantes ao novo trabalhador, subjugando a criatividade a um reducionismo.

Contudo, ainda assim, é latente a dualidade da teoria e prática, principalmente quando o assunto é produção musical.

Por certa esta dualidade será sempre reforçada e valorizada pelos interesses do mercado na manipulação dos programas pedagógicos e educacionais, sobretudo, com muita facilidade em países emergentes não faz sentido à ótica do capitalismo, bem representado pelas políticas neoliberais, exercidas por países dominantes, valorizar uma formação artística à população de países dominados com potenciais de mão de obra, trabalhadores a serem ofertados ao mercado de trabalho. (Rodrigues, 2021, p. 52,53).

A carência de trabalhos acadêmicos sobre a produção musical no ensino profissional e tecnológico reafirma a dualidade intrínseca entre a teoria e a prática, sublinhando a importância de reconhecer o papel da produção musical no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) para a formação integral do indivíduo. Além disso, essa lacuna na pesquisa acadêmica ressalta a necessidade de aprofundar nossa compreensão da produção musical no âmbito da EPT.

Ainda nesse prisma, ao investigar como os produtores musicais executam, criam e compartilham suas composições, especialmente considerando o contexto das mídias e tecnologias associadas, emerge uma demanda essencial por compreender como os participantes dos processos educacionais, incluindo professores, alunos e instituições de ensino, podem eficazmente incorporar as práticas culturais oriundas das experiências de trabalho dos produtores musicais como uma valiosa ferramenta de ensino. Essa abordagem não apenas enriquece a experiência educacional, mas também abre espaço para uma exploração mais profunda e significativa da produção musical no ambiente educacional da EPT.

A música pode ter um impacto significativo na formação cognitiva e emocional dos indivíduos, desde a preservação de tradições culturais até o desenvolvimento de habilidades sociais e pessoais. Além disso, a música é uma ferramenta poderosa para a inclusão social e a promoção da diversidade cultural. Estudar a música e sua influência na formação integral do indivíduo é importante para compreender melhor como a música pode ser utilizada como uma ferramenta de aprendizado e desenvolvimento para alunos em todos os níveis de ensino.

Em uma sociedade cada vez mais complexa, marcada pelas transformações tecnológicas que rapidamente se incorporam ao dia a dia das pessoas, educar para a vida cotidiana, para os novos usos de objetos, para as novas

formas de comunicação e de relações mediadas pelos novos aparatos torna-se essencial. (Souza, 2013, p. 25).

Diante do exposto nesta Introdução, esta pesquisa tem como objetivo geral sistematizar o ensino e aprendizagem da produção musical no Instituto Federal de Brasília com vistas à promoção da formação omnilateral dos estudantes dessa instituição. Para atingir esse objetivo, são propostos objetivos específicos que se interligam e enriquecem o escopo do estudo. Inicialmente, propõe-se o desenvolvimento de um produto educacional acessível que permita aos alunos do curso adquirir habilidades em produção musical de baixo custo, tornando-a mais inclusiva. Por fim, a pesquisa visa avaliar a adequação desse produto educacional no ensino-aprendizagem de produção musical, assegurando que atenda às necessidades e expectativas dos alunos, promovendo a formação integral.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e a prática musical

O art. 39 da Lei nº 9.394/96 determina - “A educação profissional e tecnológica, no cumprimento dos objetivos da educação nacional, integra-se aos diferentes níveis e modalidades de educação e às dimensões do trabalho, da ciência e da tecnologia” (Brasil, 1996). Os Institutos Federais (IFs) são instituições destinadas à oferta de EPT em diferentes níveis e modalidades de ensino, oferecem cursos desde a educação básica até a pós-graduação. A criação dos IFs está baseada em um modelo institucional que visa buscar a integração entre a formação acadêmica e a preparação para o trabalho, por meio do diálogo entre conhecimentos científicos, tecnológicos, sociais e humanísticos e os conhecimentos e habilidades ligados ao trabalho (Kandler 2021; Brasil 2008). A educação tecnológica utiliza-se de uma educação crítica para a formação do trabalhador-cidadão em busca da teorização e da aquisição de conteúdos que transpõem apenas saberes tradicionais, “trazendo a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos e sociais para a resolução de situações oriundas da prática social e produtiva” (Laudares; Fiuza; Rocha, 2005, p. 88).

O texto do Parecer CNE/CEB n. 11/2012 (Brasil, 2012a) apresenta o trabalho como princípio educativo, como a base para a organização e o desenvolvimento curricular da EPT. Este texto dispõe que “considerar o trabalho com princípio educativo equivale a dizer que o ser humano é produtor de sua realidade e, por isto, dela se apropria e pode transformá-la. Equivale a dizer, ainda, que é sujeito de sua história e de sua realidade” (Kandler 2021; Brasil, 2012a, p. 16).

O trabalho, base do projeto de formação da EPT, é compreendido em seu duplo sentido – ontológico e histórico. No sentido ontológico o trabalho é princípio educativo à medida que proporciona a compreensão do processo histórico de produção científica e tecnológica, como conhecimentos desenvolvidos e apropriados socialmente para a transformação das condições naturais da vida e a ampliação das capacidades, das potencialidades e dos sentidos humanos (Brasil, 2012a, p. 16).

Em conjunto com as definições acima, Ramos (2014) apresenta alguns conceitos importantes para a construção de uma concepção de educação profissional comprometida com a formação humana. O primeiro conceito apresentado é a formação humana integral, que sugere que é papel da educação “superar o ser

humano dividido historicamente pela divisão social do trabalho entre a ação de executar e a ação de pensar, dirigir ou planejar” tendo como base a compreensão dos seres humanos como históricos e sociais e da realidade concreta como uma totalidade síntese de múltiplas relações. Para definir uma forma de oferta da educação profissional articulada com o ensino médio, qual seja, o sentido do conceito e da prática da definição da palavra *integração* foi discutido tendo como base de que a “integração de todas as dimensões da vida no processo educativo, *visa* à formação omnilateral dos sujeitos” (Ramos, 2014, adaptação nossa).

Essas dimensões são constituídas pelo trabalho, a ciência e a cultura. O trabalho compreendido como realização humana inerente ao ser (sentido ontológico) e como prática econômica (sentido histórico associado ao modo de produção); a ciência compreendida como os conhecimentos produzidos pela humanidade que possibilita o contraditório avanço das forças produtivas; e a cultura, que corresponde aos valores éticos e estéticos que orientam as normas de conduta de uma sociedade. (Ramos, 2014, p.87).

Na formação humana, o que se busca é garantir ao adolescente, ao jovem e ao adulto trabalhador o direito a uma formação completa para a leitura do mundo e para a atuação como cidadão pertencente a um país, integrado dignamente à sua sociedade política. Formação que, neste sentido, supõe a compreensão das relações sociais subjacentes a todos os fenômenos (Ciavatta, 2005, p. 85).

Expressando uma concepção de formação humana, com base na integração de todas as dimensões da vida no processo educativo e visando à formação omnilateral dos sujeitos, observa-se que as dimensões humanas são constituídas pelo trabalho, a ciência e a cultura. O trabalho compreendido como realização humana inerente ao ser (sentido ontológico) e como prática econômica (sentido histórico associado ao modo de produção); a ciência compreendida como os conhecimentos produzidos pela humanidade que possibilita o contraditório avanço das forças produtivas; e a cultura, que corresponde aos valores éticos e estéticos que orientam as normas de conduta de uma sociedade (Ramos, 2014, adaptação nossa).

A relação entre a cultura, como dimensão humana, e arte, com destaque para a música, considera as bases epistemológicas da EPT, que se fundamentam na perspectiva da integração, todavia uma investigação mais profunda é inevitável.

A investigação parte do pressuposto de que o ser humano como ser social, faz parte da cultura historicamente acumulada. E as artes, nesse estudo, enfatizando a música, pode ser favorecedora dessa cultura em uma

dimensão estética, sem estar direta e unicamente ligada à recreação e disciplinamento, fazendo-nos abranger os seus significados. É necessário destinar atenção às intencionalidades educacionais capazes de favorecer o desenvolvimento qualitativo visando sujeitos cada vez mais atuantes na sociedade, capazes de mudá-la positiva e criativamente no contato consigo, com a cultura e com o ambiente ao redor (Gomes, 2020, p13).

Diante da formação integral do indivíduo, Queiroz (2004), ao discutir a educação através da música e a cultura em relação à singularidade e pluralidade cultural que envolve o ensino e aprendizagem da música, nos remete às relações da música dentro de uma determinada realidade social, capaz de emergir nas propostas e propósitos da música frente às relações culturais, que para ser significativa não se resume apenas às experiências musicais, mas sim, quando utilizando-se da experiência musical é possível fazer uma experiência para a vida, segundo o autor, na sociedade e na cultura geral.

Os processos de transmissão de música em cada sociedade fazem com que a performance musical seja experimentada, vivida e transformada a partir de relações culturais de diferentes níveis. A complexidade dos sistemas musicais torna, por consequência, complexas as práticas educacionais que elegem a música como foco de estudo. Entendemos que independentemente do meio e da situação, uma educação musical só será significativa quando conseguir fazer da experiência musical uma experiência para a vida na sociedade e na cultura em geral. (Queiroz, 2004, p. 104).

Entretanto, as práticas musicais também não são categorias fixas, mas, sim, práticas incorporadas na ação humana, guiadas pelo discernimento ético e alimentadas pela contínua troca de informações sobre quais são os principais fins dessas práticas. São ações às quais as pessoas se dedicam coletivamente, são processos nos quais as pessoas se envolvem em conjunto. As práticas musicais são “fundamental e inextricavelmente sociais” (Bowman, 2017, p. 23, tradução minha).

Assim dizendo, a prática musical está diretamente ligada às práticas da cultura participativa, onde o conceito de cultura, conforme apresenta Setton (2011), vai além de representar os símbolos, a moral e as imagens de uma sociedade. Setton ainda afirma que a cultura “expressa um conjunto de condições sociais de produção de sentidos e valores que ajudam na reprodução das relações entre os grupos, que auxiliam na transformação e na criação de novos e outros sentidos e valores”. Assim, “as culturas, e entre elas a cultura das mídias, devem ser vistas enquanto processo; devem ser vistas nos atos de produção, nos atos que envolvem a divulgação e a promoção das mensagens, bem como nos atos de recepção daquilo que é produzido” (SETTON, 2011, p. 19). Destaca-se que a participação e o compartilhamento são

características primordiais da cultura participativa e podem contribuir para a formação integral uma vez que engloba os conteúdos atitudinais, os quais se relacionam com a forma como construímos valores social e culturalmente.

Sob a ótica da formação omnilateral, politécnica ou integral - cuja gênese está na obra de Marx e Engels - e de acordo com Moura (2013, p. 707), compreende-se tanto na escola unitária - de Gramsci - que não há espaço para a profissionalização *stricto sensu* quando se trata de formação de adolescentes, tendo como referência a autonomia e a emancipação humana. Segundo o pensamento por eles defendido, formar o sujeito, ainda na adolescência, para uma determinada profissão potencializa a unilateralidade em detrimento da omnilateralidade.

A educação omnilateral é uma abordagem que busca abarcar todas as dimensões que compõem a singularidade humana, considerando condições objetivas e subjetivas para fomentar um desenvolvimento humano integral. Esta visão transcende o campo puramente educacional, encontrando aplicação significativa na produção musical, especialmente no âmbito artístico, onde cada faceta da expressão humana e artística é valorizada. Neste contexto, o minicurso "Produção Musical Independente de Baixo Custo Aplicado na Produção de um Remix/Mashup" emerge como uma iniciativa educacional, desenvolvida dentro do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Brasília.

O produto educacional gerado por essa pesquisa é delineado para não somente abordar os aspectos técnicos da produção musical, mas também incorporar uma visão abrangente que inclui as dimensões culturais, históricas e artísticas, enriquecendo assim a experiência dos participantes e promovendo uma formação mais completa e omnilateral. O uso da plataforma BandLab como ferramenta pedagógica facilita a democratização do acesso à produção musical, permitindo aos estudantes explorar e expressar suas habilidades criativas de maneira acessível e inovadora.

Dentro dos objetivos estabelecidos pela Lei 11.892/2008, que orienta a criação e a missão dos Institutos Federais, inclui-se a promoção da formação integral através da integração de diferentes áreas do conhecimento, como ciência, tecnologia e cultura. O minicurso responde a esses imperativos ao integrar prática musical e produção tecnológica, refletindo também os princípios da Base Nacional Comum

Curricular (BNCC), que enfatiza a formação integral do estudante por meio de competências que combinam conhecimento, habilidades, valores e atitudes.

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília alinha-se perfeitamente com essa iniciativa ao destacar a importância de incorporar diversas formas de arte no currículo, reforçando que a educação através da arte é essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. De acordo com o documento, é fundamental:

Compreender e fazer uso da trans e interdisciplinaridade como pressupostos para o desenvolvimento de atividades educacionais em Dança em interação com outras áreas do conhecimento; (Projeto Pedagógico do Curso de licenciatura em dança, IFB, 2019, p. 22)

Assim, a iniciativa do minicurso não apenas se alinha com os objetivos educacionais mais amplos dos IFs, mas também atua como uma manifestação prática dos valores promovidos pela BNCC e pela legislação federal sobre educação profissional e tecnológica.

3.2 Cultura Participativa

De acordo com as entrevistas e a investigação das experiências de músicos produtores presentes na pesquisa de Beltrame (2016) e Machado (2020), boa parte da aprendizagem musical de produtores se dá através da própria criação. De forma geral, os produtores entrevistados por Beltrame (2016) utilizam dos seguintes processos - experimentação e apropriação, ao utilizarem músicas previamente publicadas e sons previamente gravados (*samples*); incorporação, ao elaborar formas de incorporar os *samples* à sua obra através da escuta e experimentação; edição de sons através de cópias, recortes e colagens, passando a trabalhar não com notas ou frases musicais; colaboração com diferentes produtores e músicos, seja presencialmente ou através de espaços na Internet, unindo elementos criativos de pessoas distintas em uma mesma produção (Machado, 2020, p. 55).

Ainda analisando a pesquisa de Beltrame (2016), o termo cultura e a investigação das experiências de músicos têm sido utilizados nos estudos sobre mídia para representar as mudanças no consumo e produção midiática a partir da adesão popular à internet (Gómez Isassi, 2015; Castells, 2012). Para Jenkins *et al.* (2006), a CP (Cultura Participativa) emerge “como a cultura que absorve e responde à explosão

de novas tecnologias de mídia que tornam possível aos consumidores arquivar, anotar, apropriar e recircular o conteúdo de mídia em novas e poderosas maneiras” (Jenkins *et al.*, 2006, p. 8). Um exemplo é a plataforma YouTube, como um espaço que se sustenta a partir da produção e disseminação de conteúdos por seus usuários (Beltrame, 2016).

O estudo de Dueñas Salmán e García López (2012) traz uma demarcação conceitual construída ao longo de 10 anos de estudo buscando ver como o conceito de cultura participativa tem sido abordado pelo campo da Comunicação e da Educação. Apontam basicamente dois eixos, de um lado, o cognitivo e intuitivo e, de outro, o político e social. No estudo, tratam separadamente os conceitos de participação, de cultura e por fim o de cultura participativa.

A cultura participativa não é um ato heroico, não necessita de pessoas especiais para atos especiais, a cultura participativa construímos nós todos, com base na experiência, perseverança e trabalho em rede. Na medida em que somos conscientes dos benefícios de contribuir para melhorar as estratégias de enfrentamento dos problemas, podemos também nos conscientizarmos dos nossos próprios direitos e dos direitos dos demais, de nosso próprio espaço e de nossa função. (Dueñas Salmán e García López, 2012).

A cultura digital participativa aposta em três frentes - 1) a relação com os meios de comunicação, 2) a possibilidade de participar ativamente através de uma leitura mais crítica do cenário midiático e 3) o empoderamento para produzir e circular informações como prosumer ou “consumidor produtivo” (Beltrame, 2016. Mazetti, 2009).

Para Girardello *et al.* (2013, p. 255), “a cultura participativa, embora profundamente marcada pelas possibilidades tecnológicas da internet, não é totalmente determinada pela tecnologia, sendo antes um fenômeno social e cultural”. E sendo um fenômeno cultural, a cultura participativa está diretamente presente na música e, mais especificamente, na produção musical

Como exemplos de engajamento musical na cultura participativa Tobias (2013; 2015) ressalta as versões *cover*, arranjos, paródias, sátiras, produções multipistas, *remixes*, produções baseadas em *samples*, *mashups* e tutoriais que são compartilhadas em mídias sociais como *YouTube*, *Facebook*, *SoundCloud* (Quadro 1).

Quadro 1 - Exemplos de práticas musicais na cultura participativa

Práticas	Breves explicações
Cover	Performance individual ou em grupo imitando ou fazendo alguma variação de músicas originais.
Arranjo	Reorquestração de um trabalho original em um novo contexto, frequentemente usando aplicativos musicais.
Paródias	Performance ao vivo ou produção de versões alterando letras ou fazendo vídeos para zombar do original.
Sátira	Tocar ao vivo ou produzir versões alterando a letra ou vídeo para comentar sobre a sociedade em geral ou expressar a experiência vivida.
Multipista	Produzir versões com a gravação de várias pistas de áudio, tocadas individualmente ou em grupo, e demonstrar visualmente as partes que foram tocadas.
Remix	Produzir versões que mantêm a essência do trabalho original enquanto adiciona conteúdos musicais que mudam o contexto ou gênero. Versões produzidas tipicamente com tecnologias eletrônicas.
Produção baseada em <i>sample</i> (amostras)	Produzir ou tocar diferentes músicas repetindo, manipulando ou reordenando conteúdos musicais (<i>samples</i>) do original.
Mashup	Combinar elementos de duas ou mais canções originais através de justaposição ou, menos tradicionalmente, intervindo dentro das músicas para criar novas composições e criar novos meios de ouvir as originais.
Tutoriais	Criar vídeos para ensinar outras pessoas como tocar ou como produzir a música original.

Fonte - Quadro traduzido e adaptado por Beltrami (2016) a partir da proposta de Tobias (2013).

3.3 Produção Musical Independente

Os equipamentos de gravação e reprodução musical, que no final do século XIX só podiam ser adquiridos por grandes corporações e se destinavam principalmente a fins comerciais, são hoje de fácil acesso aos produtores musicais enquanto indivíduos e, conseqüentemente, aos próprios artistas, enquanto produtores musicais. E mais, o processo de captura do áudio, especialmente a música,

apresentava um alto grau de dificuldade na operacionalização dos equipamentos, sendo necessário pessoal altamente especializado.

A popularização e barateamento dos meios de produção musical vieram acompanhados de um salto exponencial na qualidade dos equipamentos de gravação e edição de áudio (Pinto, 2012). Com o advento da tecnologia que possibilitou a gravação digital e a popularização dos computadores e da internet, foi possível garantir, nas gravações caseiras, a qualidade de gravação que antes só era possível dentro de grandes estúdios, sempre a altos custos.

Antes de falar sobre produção musical independente em si, vale iniciar essa parte do texto com algumas definições sobre sua base e origem. Antes da popularização musical, a gravação de uma composição era feita em grandes estúdios e esse mercado musical tinha o controle feito, basicamente, por grandes gravadoras. Essas gravadoras (ou *majors*) de forma simples e completa podem ser definidas

segundo a tradição norte-americana, denomino aqui como *majors* às gravadoras de atuação globalizada e/ou ligadas aos grandes conglomerados de comunicação existentes no país. Essas empresas tendem a operar com a difusão maciça de alguns poucos artistas e álbuns (*blockbusters*), baseando sua estratégia de atuação na integração sinérgica entre áudio e vídeo que a forma conglomerada lhes possibilita. (Vicente, 2006, p.2).

São exemplos de grandes gravadoras - Universal (França), Warner (EUA), Sony/BMG (Japão/Alemanha) e EMI (Inglaterra), além da extinta nacional Som Livre.

Partindo desse mesmo modelo, seguindo a tradição norte-americana, surge, no final dos anos 70, a ideia de gravadora independente, ou como definiu Eduardo Vicente (2006, p.3), *indies* - “Dentro dessa mesma tradição, o termo *indies* refere-se às empresas de atuação predominantemente local, vinculadas normalmente a segmentos musicais específicos, que costumam atuar na formação de novos artistas e na prospecção de novos nichos de mercado.”

Porém, considerando o avanço das tecnologias digitais e a popularização dos meios de produção musical já a partir do final dos anos 80, o referido teórico entende que, hoje, “o termo Produção musical Independente se refere tanto a pequenas gravadoras quanto a artistas que desenvolvem autonomamente a produção de suas músicas” (Vicente, 2006, p.3).

Assim surgiu a produção independente, como uma alternativa possível dentro da estratégia de carreira do artista que, a princípio, não implicaria necessariamente um questionamento da indústria capitalista ou da sociedade como um todo. Mas Lelo

Nazario, escrevendo para o jornal Folha de São Paulo em 1982 explica - os significados da produção independente são muito mais profundos, inscrevendo-se entre as formas de resistência a uma “sociedade industrial totalitária” (Nazario, 1982). Neste sentido,

arte independente é toda aquela que, partindo de uma nova ordem de valores que contrariam visceralmente os valores comerciais do sistema, pretende transformar aqueles que se dispõem a transformar a sociedade de armazém de mercadorias em um ambiente humano, onde as relações entre as pessoas não sejam mais regidas pelos interesses impostos de cima para baixo, mas pelos desejos autênticos dos indivíduos - os que suscitam a arte e a produzem (*A mistificação dos discos independentes*, Folha de São Paulo, 21/03/1982.).

Dito isso, e tendo como base as definições acima, verifica-se que a cena independente assumiu também o papel de prospectar novos nichos de mercado e formar artistas para as grandes gravadoras, respondendo com maior precisão à crescente segmentação do público (Vicente, 2006).

Contudo, com o passar dos anos, surge uma contradição dentro da definição de produção independente e, para alguns, a alcunha “independente” acabou perdendo sua representatividade original, como revela Antônio Adolfo -

Acho que independente está virando um termo totalmente desgastado e deturpado. No início, a palavra era utilizada por aqueles selos pequenininhos e por quem se autoproduzia, como eu fiz e como vários outros fazem até hoje. Hoje em dia passou-se a utilizá-lo o termo independente para qualquer gravadora que não faça parte desse conglomerado internacional. (...) Usam o termo porque dá prestígio. Acho que o músico autoprodutor, que é aquele que produz seu disco e paga do seu próprio bolso, é outro departamento. Ele não pode ser chamado de independente. Ou as gravadoras devem mudar de nome. (Guimarães, 2005, p. 25 e palestra proferida por Pena Schmidt, um de seus fundadores, no IV Encontro ABMI, ocorrido em novembro de 2005 no Itaú Cultural, São Paulo, ao qual o autor teve acesso).

Diante da discussão em torno da definição de música independente, o foco desta pesquisa estará baseado na produção musical independente sendo definida como o processo de desenvolvimento, criação e refinamento de uma composição desenvolvido por qualquer pessoa que, de maneira autossuficiente ou não, consegue produzir e divulgar suas próprias músicas. Para a fundamentação teórica, os conceitos que serão utilizados são os de apropriação de conteúdos (*mixar e remixar*), e a definição de cultura participativa (Jenkins *et al.* 2006).

3.3.1 A produção musical como trabalho

Não é de hoje que, culturalmente falando, o trabalho em música é visto como diversão efêmera e gratuita (Coli, 2008). São comuns os relatos de músicos expondo que há, por parte da sociedade, “certa desconfiança ou um questionamento a respeito da compreensão da atividade musical como um trabalho e forma de sobrevivência” (Requião, 2008, p. 135). Isso porque “a atividade musical está relacionada, a grosso modo, ao prazer, ao lazer e ao ócio” (Requião, 2008, p. 135). Tal aspecto recreativo associado ao trabalho musical reflete diretamente em como se dão os processos de aprendizagem e ensino dentro da produção musical independente. O conhecimento torna-se empírico e, muitas vezes, é passado adiante oralmente ou simplesmente é exposto pela forma como o trabalho é realizado.

Podemos descrever produção musical como o processo de desenvolvimento, criação e refinamento de uma composição. Por trás de uma canção gravada, existe todo um ciclo de trabalho caracterizado por algumas linhas criativas, que, na maioria das vezes, são desempenhadas pela mesma pessoa. Por isso, talvez, a produção musical independente tenha se caracterizado, ao longo da história, como uma atividade laboral informal e, conseqüentemente, precária e não reconhecida. Qual músico nunca ouviu diante de perguntas sobre suas atividades laborais - *“Ah você é músico, mas você trabalha com o quê?”*

Em paralelo, no âmbito da educação profissional e tecnológica (EPT), “é frequente reduzir o trabalho como princípio educativo à ideia didática ou pedagógica do ‘aprender fazendo’” (Frigotto, 2009, s/p). No entanto, esse entendimento pode ser aplicado ao trabalho de produção musical e não elimina a experiência concreta do trabalho na atividade musical, especificamente na produção musical independente. Podemos ir além inclusive, ainda dentro das perspectivas da EPT. como expõe Bowman (2014; 2017), as práticas musicais não são categorias fixas, mas; sim, práticas incorporadas na ação humana, guiadas pelo discernimento ético e alimentadas pela contínua troca de informações sobre quais são os principais objetivos dessas práticas. São ações às quais as pessoas se dedicam coletivamente, são processos nos quais as pessoas se envolvem em conjunto. As práticas musicais são “fundamental e inextricavelmente sociais” (Bowman, 2017, p. 23, tradução minha). Além do mais, considerando o trabalho como princípio educativo podemos observar o seu caráter vital para a constituição da vida humana junto à contradição presente no

sistema capitalista - de um lado, negando os indivíduos numa relação alienante e, de outro, condensando todo um potencial emancipatório (Fidalgo, Machado, 2000).

Analisando a discussão sobre produção musical como trabalho, é possível depreender a sua relevância para o cotidiano dos trabalhadores da área e, conseqüentemente, a necessidade de aprofundamento em seu debate, para promover o ensino-aprendizagem de produção musical, independente, de baixo custo, no âmbito da educação profissional e tecnológica (EPT).

A fábula, atribuída a Esopo, que viveu por volta do século VI a.C, que narra os diferentes destinos de uma cigarra e uma formiga, em um inverno de tribulações, como consequência de tomadas de decisões diferentes ao longo das estações anteriores - enquanto a formiga havia trabalhado ativamente para estocar alimentos, a cigarra teria destinado o seu tempo aos prazeres do canto e da dança, terminando por enfrentar a escassez, já trazia a eterna dualidade entre a arte e o trabalho (Costa, 2021).

A figura do músico maldito, aquele que não consegue transformar a sua produção artística em rendimentos financeiros ou reconhecimento simbólico, ronda o imaginário popular. “- Ou a gente trabalha, ou mexe com música”, argumentou certa vez um percussionista, hoje também motorista de Uber, que me conduziu a um dos destinos do Campo realizados para a presente pesquisa (Costa, 2021, p.117).

Normalmente, as pessoas que não estão envolvidas com a área musical, não observam todo o trabalho que envolve a atividade da produção musical e os saberes nela envolvidos - horas de formação empírica e acadêmica, estudo, dedicação e preparação por trás do trabalho do músico/produtor. Percebe-se que o trabalho na área de música – assim como em outras áreas artísticas – apresenta uma contradição entre as condições de trabalho e a formação profissional (Kandler, 2019). No entanto, conforme citou Morato (2009), podemos pensar que a formação profissional em produção musical ocorre “na relação entre as instâncias formadoras, ou seja, somando os cursos superiores, os espaços de atuação profissional e o poder agente da pessoa em produzir sentidos através das experiências que vivencia nessas instâncias”. Em outras palavras, a autora compreende que “as pessoas não são necessariamente passivas e que a formação profissional em música é resultante dos sentidos construídos pelos alunos em suas experiências de estudar e trabalhar” (Morato, 2009, p. 261). Esse sentido dialoga com a perspectiva da integração definida por Ramos (2014).

A partir de então, discutimos o primeiro sentido do conceito e da prática que tem sido designada como integração, para definir uma forma de oferta da educação profissional articulada com o ensino médio, qual seja (,) o de natureza filosófica. Este expressa uma concepção de formação humana, com base na integração de todas as dimensões da vida no processo educativo, visando à formação omnilateral dos sujeitos. (Ramos, 2014, p.84).

O trabalho com produção musical possui configurações um tanto quanto particulares comparadas a outros campos laborais. O individualismo exacerbado (intensificado por hierarquizações baseadas em valores inatistas, tais como o dom, o talento, a genialidade, etc.), a desigualdade interindividual, o acúmulo de tarefas (perfil multitarefas) por seus protagonistas, a flexibilidade de seu trabalho, dentre outras características particulares ao mercado de trabalho no qual os músicos se inserem, aproximam a realidade de tais trabalhadores daquela projetada como ideal ao “trabalhador do futuro” (Costa, 2021; Banco Mundial, 2019; Menger, 2005). Estas particularidades reforçam a importância de se estudar o trabalho musical, sob várias perspectivas, com o objetivo de entender não somente as particularidades musicais, mas as mudanças atuais do trabalho e ensino na perspectiva do capitalismo.

Ao longo da história, tem-se visto a predominância de trabalho informal no trabalho em música. E, associado a relações trabalhistas flexíveis e instáveis, na maioria das vezes, sem vínculo empregatício formal e assalariamento realizado por meio de cachês ou editais, o trabalho em música tem se caracterizado, ao longo da história, como uma atividade laboral precária (Kandler 2021; Bartz, 2018; Menger, 1999; Requião, 2008; Segnini, 2007; 2011a; 2011b; 2012; 2014). Na área de música, o mercado de trabalho tem como características principais a heterogeneidade das formas instáveis de trabalho, além da precariedade, instabilidade e flexibilidade das relações trabalhistas (Kandler 2021; Segnini, 2009; 2011b).

Observa-se que essa informalidade no trabalho da música, tem como característica marcante a autoaprendizagem.

Santos e Santos (2013, p. 153) defendem que “é possível criarmos metodologicamente outras possibilidades, outros métodos de fazer pesquisa em Educação que possibilitem a materialidade das autorias dos docentes articulando escola, cidade, ciberespaço”. Santos e Santos (2013) apresentam princípios epistemológicos e metodológicos que fundamentam pesquisa-formação multirreferencial.

Optar pela epistemologia da multirreferencialidade significa compreender a noção de referência, contemplando as disciplinas e a ciência, mas esta última não como a centralidade para os estudos e pesquisas na educação. Para a multirreferencialidade, a ciência está na rede, assim como todos os saberes dos praticantes, pois ela trabalha com a pluralidade e a heterogeneidade de saberes. Para a multirreferencialidade, a noção de ciência é o lugar de tantos saberes plurais, priorizando a relação do pesquisador com o campo, com o produzir dados e ir ao seu encontro. O que interessa são os sentidos que são produzidos nesse encontro, nessa implicação com o campo e com os praticantes. (Santos; Santos, 2013, 157-158).

A ideia apresentada pelas autoras, considerando os “saberes plurais” e a “relação do pesquisador com o campo” estão articuladas com o interesse da área da produção musical na realização de pesquisas qualitativas que contribuam para compreender os espaços onde ocorrem ensino/aprendizagem musical (Kraemer, 2000).

Indo no mesmo caminho, Beltrame (2017) apresenta ideias que representam importância por concederem atualidade tecnológica à bibliografia citada nos capítulos anteriores, além de fornecerem informações sobre práticas de produtores musicais. Os trabalhos da prof.^a Dr.^a. Juciane Araldi Beltrame representam um importante legado para o estudo de práticas de produtores musicais e DJs no Brasil, além de inspiração para a forma como esta pesquisa de mestrado foi planejada. A autora realizou pesquisas sobre as práticas musicais de DJs (Beltrame, 2004) e de produtores musicais que operam *home-studios*, bem como articulou com sucesso sobre os caminhos da autoaprendizagem na educação através da música (Beltrame, 2016 e 2017). Beltrame (2016) foi capaz de olhar “separadamente para as práticas em seus contextos naturais e então as articulando a partir [de sua] visão enquanto professora de um curso de licenciatura em Música, cujo compromisso é a formação de formadores” (Beltrame, 2016, p. 257, grifo nosso).

3.3.2 A produção musical e a cultura participativa

A cultura participativa na produção musical reflete uma mudança paradigmática onde a colaboração e a interatividade se tornam centrais na experiência musical. Nesta era, a música transcende sua forma tradicionalmente consumida para se tornar um espaço de expressão coletiva e inovação. A digitalização democratizou o acesso às ferramentas de produção musical, permitindo que indivíduos, independentemente de sua formação formal em música, participem ativamente da criação musical.

Nos últimos tempos, observa-se que uma quantidade cada vez maior de artistas vem atendendo às expectativas do público, adotando estratégias alinhadas à cultura participativa com maior frequência.

Bandas como *Nine Inch Nails* e *Radiohead* tornaram acessíveis online os *stems* (conjuntos de faixas de áudio separadas mixadas para serem tratadas coletivamente) ou gravações individuais de suas músicas, possibilitando que o público faça o download, edite e use essas gravações para criar material adicional relacionado, *remixar* e, depois, publicar suas criações em um *site* específico e em suas próprias redes sociais. Plataformas como *Indabamusic.com* e *Soundcloud.com* incentivam a colaboração musical, oferecendo agora chances para que qualquer um com acesso à internet possa interagir e compartilhar sua música ou visões com outros. Estes portais realizam concursos de *remixes* autorizados, frequentemente recorrendo a músicas sob licenças *Creative Commons*, uma alternativa aos direitos autorais que detalha como o conteúdo pode ser alterado, recontextualizado e compartilhado. (Tobias, 2013. P. 31, tradução nossa).

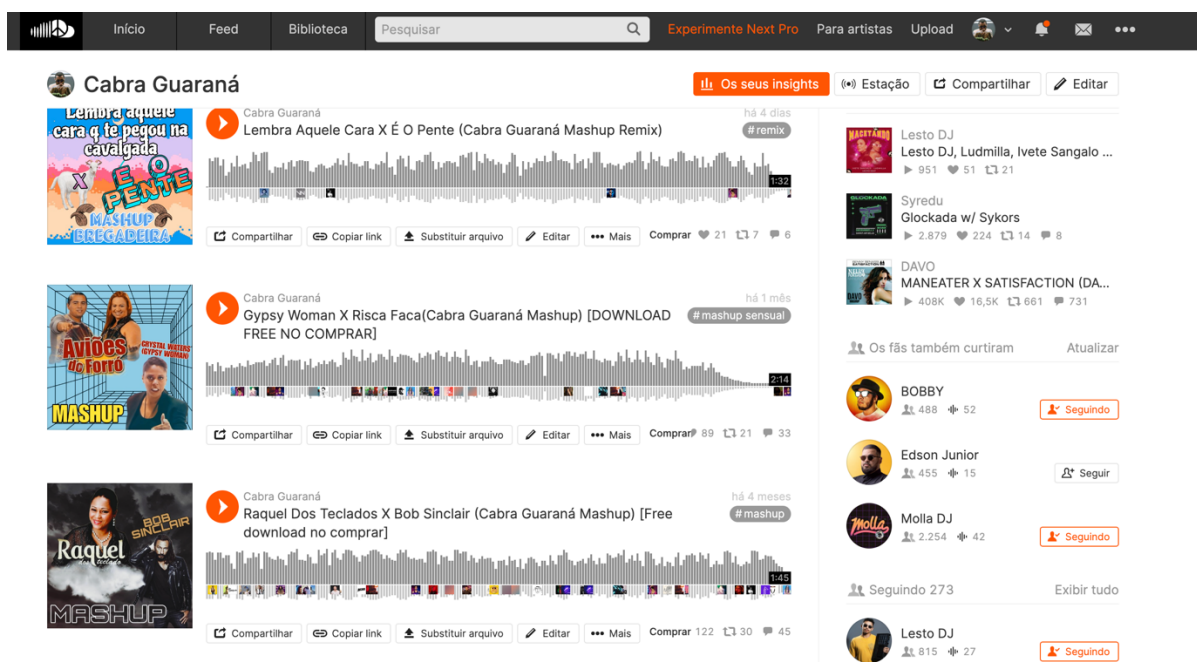
Artistas e compositores estão cada vez mais abrindo seus processos criativos para a participação do público, refletindo uma mudança significativa nas dinâmicas entre criadores, performers e ouvintes. Essa abordagem participativa não apenas amplia as possibilidades de interação com a música, mas também desafia as noções convencionais de autoria e propriedade musical, sugerindo um modelo mais colaborativo e inclusivo de criação musical.

Inclusive, como descreve Tobias (2013), alguns músicos lançam suas músicas como faixas em aplicativos móveis interativos, nos quais se pode alterar a mixagem, ativar *loops* e reimaginar ou recriar a música de novas maneiras. Sites destinados a produção musical de forma *online*, como o *BandLab.com* e o *soundtrap.com*, tornaram as interações da cultura participativa bem mais fáceis e ágeis. O *BandLab* é um aplicativo/rede social de criação e colaboração musical um aplicativo/rede social de criação musical, disponível para *Android* e *iOS*. É 100% gratuito, permite a gravação, mixagem e participações colaborativas nas faixas nele gravadas, com armazenamento na nuvem e permitindo até 50 parceiros por projeto realizado no aplicativo (*Bandlab*, 2022, tradução nossa).

O *BandLab* permite também o estabelecimento de novos contatos com outras pessoas da área musical, estimulando o *networking* entre os membros e ofertando a possibilidade de visibilidade profissional, ao facilitar o acesso às rádios e gravadoras também presentes no aplicativo/rede social. (Santana, 2023, p. 53).

Outro exemplo de ferramenta poderosa, no contexto da cultura participativa, o *SoundCloud* emerge como um catalisador significativo para a transformação nas práticas de produção, compartilhamento e consumo de música. Esta plataforma digital exemplifica a democratização do acesso à música, permitindo que artistas de todos os níveis, desde amadores até profissionais, divulguem suas criações a um público global. Essa acessibilidade rompe com os paradigmas tradicionais da indústria musical, oferecendo uma alternativa viável para artistas independentes buscarem reconhecimento e construir uma base de fãs sem a necessidade de intermediários. A colaboração é outro aspecto fundamental do *SoundCloud* (Figura 1) dentro da cultura participativa. A plataforma facilita a interação entre artistas de diferentes locais, permitindo a cocriação e o intercâmbio de ideias musicais, o que reflete a participação coletiva.

Figura 1 – Exemplo de um perfil na plataforma SoundCloud.



Fonte - soundcloud.com

As ferramentas citadas destacam a interseção entre mídias tradicionais e contemporâneas, bem como inovações nas interações musicais. Jenkins (2006) aborda como meios de comunicação clássicos, tais como televisão, rádio, filmes e livros, estão sendo recontextualizados através de novas plataformas digitais, incluindo sites, dispositivos móveis e *softwares*. Essa convergência fornece métodos inovadores para engajar com uma vasta gama de conteúdos.

Complementarmente, Tobias (2014) explora como essa evolução dissolve as linhas entre profissionais e amadores, produtores e consumidores, introduzindo conceitos de autoria, criação e autonomia no ensino e aprendizado musical. Ele enfatiza a importância de entender "como as pessoas aprendem e criam música dentro de um contexto social, participativo e mediado pela tecnologia digital" (Tobias, 2014b, p. 210). Esses estudos sublinham um movimento em direção à democratização da criação e consumo de mídia, impulsionado pelo avanço tecnológico e pela cultura participativa.

Nesse cenário, o *mashup* e o *remix* emergem como formas de apropriação da música, dialogando com a era da informação e se mostram grandes ferramentas da cultura participativa no âmbito da música. Como Lopes (2015) exemplifica e mostra um importante uso político dessas ferramentas -

É por conta dessa potência da música na atualidade que tateamos as formas de se apropriar dela para a construção das mais diferentes narrativas. O *mashup* e o *remix* são algumas dessas formas que dialogam com esses anos em que as pessoas são confrontadas com a era da informação. Quando um cidadão quer desconstruir o discurso do ex-presidente norte-americano George W. Bush a respeito dos ataques militares a outras nações, ele recorta trechos de inúmeros pronunciamentos do político fazendo-o "cantar" a letra original de Imagine, de John Lennon. É altamente irônico (e soa engraçado) ver Bush declamar a letra pacifista de imagine. Tem-se assim, a partir do *remix/mashup*, um importante uso político dessas novas ferramentas e possibilidades de criação [...] encaramos aqui o *mashup* e todo o universo de download de músicas e uso de programas para edição e o diálogo dessa produção com a internet como o registro de uma época. [...] Tudo que cai na rede ou é produzido pode ser *remixado*, ganhando novos sentidos. Uma fala deslocada de um político, uma foto de um animal, ou até mesmo um vídeo inocente gravado por uma mãe podem ser transformados em novos produtos. (Lopes. 2015, p.99 e 100).

A criação participativa de música, conforme ilustrado no estudo de Toelle e Sloboda (2021, p.67), evidencia uma fusão significativa com os ideais da cultura participativa - "Toda performance musical é uma experiência ao vivo para todos os presentes. Essas experiências ao vivo são produzidas através da interação entre músicos, membros da audiência e o ambiente; como experiências, elas são co-criadas espontaneamente por todos os atores. "

A experiência musical interativa estabelece uma conexão direta com a música executada, abarcando uma variedade de dimensões e estágios de interação entre o ouvinte e a música, englobando prática, aprendizado, ensaio e habilidade. Como observado por Toelle e Sloboda (2021), esse engajamento ativo representa uma

mudança nos paradigmas de poder, desafiando a estrutura convencional dos concertos e transformando-os em experiências experimentais ou educacionais.

Adicionalmente, Tobias (2015) destaca exemplos de como esse envolvimento musical se expressa na cultura digital/participativa, identificando quais práticas musicais se destacam nesse cenário que integra elementos online e presenciais, música eletrônica e acústica. A noção de envolvimento está intrinsecamente ligada às oportunidades de criar e compartilhar músicas, sejam elas autorais ou versões de músicas já existentes, com o propósito de estabelecer espaços para discussões sobre música, receber *feedback* e fomentar a colaboração entre indivíduos com interesses musicais semelhantes.

Essa convergência entre experiência musical interativa e cultura digital/participativa ilustra a evolução contínua das práticas musicais e a maneira como elas se adaptam aos avanços tecnológicos e às mudanças nos padrões de interação social. Ao promover a colaboração e a troca de ideias, essa dinâmica enriquece o universo da música, proporcionando novas formas de expressão e comunicação entre os indivíduos, independentemente de suas habilidades musicais ou de sua formação tradicional na área.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1. Caracterização da pesquisa

Marconi e Lakatos (2002) salientam a importância da escolha criteriosa do instrumental metodológico, enfatizando a necessidade de que este esteja diretamente alinhado com o problema de pesquisa em questão. Segundo os autores, tanto os métodos quanto as técnicas devem ser cuidadosamente selecionados para se adequarem ao problema específico. Ainda de acordo com Marconi e Lakatos (2003), o método de pesquisa é definido como o conjunto de atividades sistemáticas e racionais que guiam o pesquisador na busca pelo alcance dos objetivos estabelecidos, delineando o caminho a ser seguido de forma lógica e coerente. Esse enfoque ressalta a importância de uma abordagem metódica e planejada na condução de estudos científicos, assegurando que os métodos escolhidos sejam apropriados para responder às questões de pesquisa e atingir os objetivos propostos.

No que diz respeito à abordagem do problema, a pesquisa adota uma perspectiva de abordagem mista convergente. A integração de abordagens metodológicas em projetos de pesquisa, especialmente através dos métodos mistos, representa um avanço significativo na busca por conhecimento, permitindo uma compreensão mais profunda e abrangente dos fenômenos estudados. Esta metodologia, ampliada por Creswell (2010), promove uma sinergia entre métodos qualitativos e quantitativos, destacando a importância da complementaridade em vez da oposição entre eles. A pesquisa mista não visa substituir as abordagens isoladas, mas sim combinar as forças de cada uma para superar suas limitações individuais. Em contextos onde uma única metodologia é insuficiente, os métodos mistos oferecem uma solução inovadora, movendo-se além da rigidez metodológica para uma flexibilidade que enriquece a análise.

Especificamente, os métodos mistos convergentes exemplificam esta abordagem ao coletar e analisar dados quantitativos e qualitativos de maneira independente, antes de sintetizá-los para interpretação conjunta. Esta estratégia maximiza as potencialidades de ambos os métodos, proporcionando uma visão compreensiva que seria inatingível através de um único método. A fase de convergência é crítica, onde os resultados são comparados e combinados, realçando a validade e a riqueza das conclusões através da validação cruzada. Tal abordagem

é particularmente valiosa em estudos de complexidade elevada, onde insights detalhados e contextuais dos dados qualitativos são complementados pelas generalizações e padrões dos dados quantitativos. A Figura 2 especifica a pesquisa mista e, em particular, os métodos mistos convergentes. Observa-se um desenho metodológico para a investigação de assuntos que envolvem a educação, transcendendo limitações convencionais diante de um entendimento integrado e detalhado dos fenômenos de interesse.

Figura 2– Pesquisa que adota uma perspectiva de abordagem mista convergente



Fonte - Creswell (2020, p.180).

Considera-se também um estudo de caso que foca nos estudantes do Curso Superior de Licenciatura em Dança de uma instituição federal do Centro-Oeste, com o objetivo de sistematizar o produto educacional resultante desta pesquisa.

Esta abordagem metodológica permite uma exploração detalhada do fenômeno estudado dentro de seu contexto real e natural, conforme destacado por Bueno (2018). Em um estudo de caso, conduz-se uma exploração detalhada de um determinado fenômeno dentro de seu contexto natural.

No estudo de caso, é realizada uma investigação aprofundada de um fenômeno em seu próprio contexto real. É uma abordagem bastante utilizada nas Ciências Sociais. O propósito, ao se adotar a abordagem de estudo de caso, é generalizar teorias (generalização analítica) e não efetuar uma generalização estatística (tal como concebido nas pesquisas quantitativas). Nos estudos de caso, podemos estar interessados em estudar uma única pessoa, um projeto, grupos de pessoas, um departamento ou gerência de uma organização ou mesmo a organização como um todo. Não há impedimento para a utilização de dados quantitativos nos estudos de caso. (Bueno, 2018. P. 133).

Por outro lado, essa pesquisa também pode ser definida como pesquisa participativa que é definida como uma investigação realizada através da inserção e interação do pesquisador no grupo, comunidade ou instituição estudada. Este método envolve a presença constante do observador no ambiente investigado para "ver as coisas de dentro", compartilhamento das atividades do grupo pelo investigador de maneira consistente e sistematizada, e, segundo alguns autores, a necessidade do pesquisador "assumir o papel do outro" para compreender o sentido de suas ações. Segundo Peruzzo (2017, p.163), "a pesquisa participante consiste numa investigação efetivada a partir da inserção e na interação do pesquisador ou da pesquisadora no grupo, comunidade ou instituição investigado."

Este procedimento implica na aquisição de dados descritivos, obtidos por meio do contato direto do pesquisador com a situação em estudo, colocando maior ênfase no processo do que no resultado final, e focalizando a representação da perspectiva dos participantes (Lüdke; André, 1986). É importante destacar que, nessa abordagem da pesquisa participativa, o impacto da investigação é sentido por todos os envolvidos no contexto da pesquisa, ou seja, o pesquisador é influenciado pela situação que está investigando, ao mesmo tempo em que exerce influência sobre ela (Zanette, 2017).

Esta é uma pesquisa que também tem um caráter aplicado, uma vez que tem como finalidade a produção de conhecimento com aplicação prática. Em relação aos objetivos, classifica-se como exploratória, já que busca promover uma maior compreensão do problema, visando torná-lo mais evidente ou formular hipóteses (Gil, 2002, p. 41).

Segundo Frigotto (2010, p. 96), "ao iniciarmos uma pesquisa, dificilmente temos um problema, mas uma problemática. O recorte que se vai fazer para investigar se situa dentro da totalidade mais ampla". O processo de definição da problemática dessa dissertação deu-se considerando a importância da omnilateralidade no contexto educacional, o que pressupõe a integração das dimensões fundamentais da vida que estruturam a prática social que são o trabalho, a ciência e a cultura.

4.2. Produto Educacional

O Regulamento do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional – PROFEPT (2023, p.17) prevê o desenvolvimento de um produto educacional -

[...] § 1º. O Trabalho de Conclusão de Curso, no formato de dissertação, deverá envolver um relato descritivo e analítico da pesquisa, da elaboração e aplicação do Produto Educacional, respaldado no referencial teórico-metodológico escolhido, considerando a tipologia definida pela Área de Ensino.

Ainda segundo o regulamento, existem várias possibilidades para produtos educacionais como - caderno pedagógico, um curso, um jogo, um aplicativo uma proposta de teatro, blogs, vídeos, documentários, mostras fotográficas, sequências didáticas, entre outros. Neste projeto, optou-se pela elaboração de uma sequência didática (SD), no formato de um minicurso, cujo foco será o ensino de música, mais especificamente a produção musical independente.

Segundo os autores Bessemer e Treffinger (1981), o produto educacional deve ser elaborado com o intuito de responder a uma pergunta/problema oriunda do campo de prática profissional, podendo ser um artefato real ou virtual, ou ainda, um processo. Assim, a proposta desta sequência didática foi pensada com o objetivo de promover o ensino-aprendizagem de produção musical de baixo custo através da integração de conteúdos que envolvem técnicas de produção musical, criatividade, cultura popular e arte. As atividades propostas trazem conhecimentos sobre produção musical por meio de atividades digitais, reflexões e o estudo de uma produção de um *remix* acompanhando o seu processo desde o início ao fim.

Segundo Zabala (1998), as sequências didáticas articulam-se tendo como base os objetivos que se almejam alcançar, e é por meio deles que se desenvolve a metodologia oportuna para socializar determinados conteúdos.

As sequências de atividades de ensino/aprendizagem, ou sequências didáticas, são uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática. Assim, pois, poderemos analisar as diferentes formas de intervenção segundo as atividades que se realizam e, principalmente, pelo sentido que adquirem quanto a uma sequência orientada para a realização de determinados objetivos educativos. As sequências podem indicar a função que tem cada uma das atividades na construção do conhecimento ou da aprendizagem de diferentes conteúdos e, portanto, avaliar a pertinência ou não de cada uma delas, a falta de outras ou a ênfase que devemos lhes atribuir (Zabala, 1998, p. 20).

Os conteúdos desse produto educacional foram pensados e organizados tendo a experiência profissional do pesquisador como ponto de partida e os trabalhos de Beltrame (2016), Navas (2014), Machado (2020) e Tobias (2013).

4.3. Lócus da pesquisa

O trabalho de investigação da pesquisa envolveu a coleta de informações durante a aplicação do produto educacional, que foi concebido na forma de um minicurso intitulado "Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um *remix/mashup*". O público alvo dessa SD (Quadro 1 do apêndice) foram os alunos de Licenciatura em Dança, no campus IFB/Brasília.

Inicialmente concebido como um minicurso de extensão voltado aos alunos do curso técnico integrado em Produção de Áudio e Vídeo no campus IFB/Recanto das Emas, ocorreu uma transformação não prevista, porém altamente positiva na dinâmica do projeto. Uma grande oportunidade emergiu quando se abriu a perspectiva de incorporar o minicurso no âmbito do componente acadêmico intitulado "Fundamentos da Música I", o qual estava sendo lecionado aos estudantes matriculados no curso de licenciatura em dança no campus IFB/Brasília. Essa oportunidade concretizou-se graças ao comprometimento de minha coordenadora que já se encontrava ministrando esse componente a uma turma já consolidada.

Essa decisão de aplicar o minicurso em um contexto pedagógico completamente diferente do tópico principal do assunto do projeto revelou-se significativa e estratégica. Pois, não apenas demonstrou a versatilidade do produto educacional, mas também ressaltou a capacidade de contribuir para a formação omnilateral dos estudantes, promovendo conhecimentos interdisciplinares e habilidades que transcendem as fronteiras tradicionais dos campos de estudo.

Segundo o Projeto pedagógico (PPC), o curso de Licenciatura em Dança oferecida pelo Instituto Federal de Brasília (IFB) – Campus Brasília tem como objetivo principal a formação de profissionais críticos, criativos e reflexivos, capazes de atuar tanto na prática da dança como na sua pesquisa e docência. Busca-se desenvolver competências que permitam ao egresso a compreensão e a aplicação da dança em seus múltiplos contextos, fomentando um conhecimento técnico e teórico sólido que sustente a performance e a criação coreográfica, bem como a capacidade de análise e teorização sobre a dança como fenômeno cultural, histórico e estético, visando

atender à demanda da educação básica brasileira em conformidade com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).

A seleção dos participantes neste estudo tem relação com o perfil dos estudantes de Licenciatura em Dança e suas experiências anteriores com a música, considerando esses fatores cruciais tanto para sua atuação profissional como dançarinos quanto para seu desempenho enquanto educadores em dança.

Dentro do escopo do Projeto Pedagógico do curso de Licenciatura em Dança, identifica-se a inclusão de dois componentes curriculares essenciais que estabelecem uma ponte direta com o campo da música - "Fundamentos da Música I" e "Fundamentos da Música II". Estas disciplinas são estruturadas para serem ministradas nos primeiros períodos do curso, com o intuito de prover aos estudantes uma base sólida nos conceitos fundamentais da música. "Fundamentos da Música I", ofertada no primeiro período, tem como objetivo introduzir os alunos aos elementos básicos da música, incluindo teoria musical, ritmo, melodia e harmonia, sem a necessidade de pré-requisitos. Por sua vez, "Fundamentos da Música II", apresentada no segundo período, requer a conclusão da primeira parte como pré-requisito e visa aprofundar o conhecimento adquirido, promovendo uma compreensão mais complexa e aplicada dos conceitos musicais. A carga horária de ambas as disciplinas é projetada para assegurar que os alunos dediquem um tempo significativo ao estudo teórico e à prática, com 60 horas/aula e 50 horas relógio para cada módulo.

Queiroz (2011) observou a presença da música na trajetória de um estudante de dança desde os primeiros passos de sua formação. Inicia-se no aquecimento, atravessa as aulas técnicas e culmina na criação de espetáculos, evidenciando-se em gravações ou performances ao vivo. Historicamente, a relação entre o profissional da dança com a música ultrapassou a simples definição de pulso ou acento -

Há muitos momentos na história que sustentam a ideia de que um artista da dança mais capacitado deve ter relações estreitas com a música, e mostram que além de coreografar, eles também compunham as músicas de seus balés. Um bom exemplo é Charles-Louis-Pierre de Beauchamps, que "teve um papel decisivo na elaboração e na codificação da técnica clássica. (Bourcier, 2006, p. 114). Em seu livro sobre a história da dança no Ocidente, Bourcier (2006, p. 115) afirma que ele "descendia de uma família qualificada nos campos da música e da dança, qualificação dupla que era regra na época." (Queiroz, 2011, p.14).

Noverre (1727-1810), bailarino, coreógrafo e teórico da dança nascido na França, fala em uma de suas cartas justamente sobre a vantagem de dominar certos conhecimentos de música -

Devido à íntima relação existente entre a dança e a música, não se duvide, Senhor, do proveito que com certeza um mestre de balé tira de certos conhecimentos práticos dessa arte. Passa a poder comunicar suas ideias ao músico, reunindo gosto e sabedoria, compõe ele mesmo as árias ou fornece ao compositor as principais trações que devem orientar sua conduta. Se esses traços forem expressivos e variados, a dança por sua vez não poderá deixar de sê-lo também. (Monteiro, 2006, p.222).

4.4. Instrumentos de coleta de dados

A condução do minicurso ocorreu presencialmente no campus IFB/Brasília, agendado para as datas de 02 e 30 de junho e dia 07 de julho de 2023. Houve uma pausa entre a primeira e a segunda aula devido a um problema de saúde enfrentado pelo pesquisador. No entanto, é importante destacar que as aulas foram retomadas assim que houve uma melhora na condição de saúde, garantindo a continuidade do minicurso. A duração total do curso foi de 450 minutos distribuídos em três encontros de 150 minutos cada. Embora tenha havido variações na presença dos estudantes, o total de participantes ao longo do curso foi de 16 alunos.

A primeira etapa do levantamento de dados iniciou-se com o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos, utilizando-se questionário “pré-minicurso”, aplicado por meio da plataforma *mentimeter.com*. Este questionário teve uma dupla função - gerar dados para serem analisados, bem como ser o ponto de partida para o curso. As questões propostas no questionário realizaram o levantamento da vivência cotidiana do conteúdo, o que os alunos já sabem e o desafio - o que gostariam de saber a mais? As questões presentes no questionário referem-se aos aspectos pessoais sobre a vida escolar, bem como o conhecimento e experiências com a arte e a música vividos até então.

Segundo Miras (2009), o levantamento de conhecimentos prévios é importante como um ponto inicial na aprendizagem de novos conceitos, e sugere a construção ou reconstrução de um significado baseado em ideias prévias, e dessa forma, é possível continuar aprendendo.

uma aprendizagem é tanto mais significativa quanto mais relações com sentido o aluno for capaz de estabelecer entre o que já conhece

[...] e o novo conteúdo que lhe é apresentado como objeto de aprendizagem” (Miras, 2009, p. 61).

No quadro 2 são detalhadas as perguntas, as opções de respostas e os recursos utilizados do *Mentimeter* para a obtenção dos resultados.

Quadro 2 - Questionário “pré-minicurso aplicado por meio da plataforma mentimeter.com

Perguntas	Tipos de respostas	Recurso do <i>Mentimeter</i>
Qual a sua faixa etária?	<ul style="list-style-type: none"> • 17 a 20 anos • 21 a 30 anos • 31 a 40 anos • 41 a 50 anos 	Múltipla escolha
Qual cidade você mora?	-	Pergunta aberta
Qual seu gênero?	-	Nuvem de palavras
Qual sua escolaridade?	-	Nuvem de palavras
Você já tem renda própria?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Qual sua renda familiar mensal?	<ul style="list-style-type: none"> • 501,00 a 1.000,00 • 1.001,00 a 2.000,00 • 2.001,00 a 3.000,00 • 3.001,00 a 5.000,00 • 10.001,00 a 20.000,00 	Múltipla escolha
Você canta ou toca algum instrumento musical?	<ul style="list-style-type: none"> • Eu canto • Eu toco • Não Toco Nem canto 	Múltipla escolha
Como você teve contato com essa área da música?	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendi a tocar/cantar com meus amigos do bairro • Aprendi a tocar/cantar com minha família • Aprendi a tocar/cantar sozinho • Aprendi a tocar/cantar com colegas do ensino médio • Aprendi a tocar/cantar na igreja 	Múltipla escolha
Outras maneiras que aprendi a tocar/cantar	-	Nuvem de palavras
Qual estilo musical você mais gosta de ouvir?	-	Nuvem de palavras

Você já teve alguma vivência com produção/criação musical na sua vida cotidiana?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Em caso afirmativo na pergunta anterior, onde foi? O que você estudou?	-	Pergunta aberta
Você sabe o que é produção musical independente?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Você sabe o que é produção musical independente de baixo custo?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Você já teve oportunidade de estudar algo relacionado a produção/criação musical no geral?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Em caso afirmativo na pergunta anterior, onde foi? O que você estudou?	-	Pergunta aberta
Você considera a produção/criação musical como um conhecimento relevante pra sua formação profissional?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Você já teve contato com algum software/aplicativo de gravação musical?	<ul style="list-style-type: none"> • Sim • Não 	Múltipla escolha
Em caso afirmativo na pergunta anterior, qual software/aplicativo?	-	Nuvem de palavras
Escreva 3 palavras que descrevem suas expectativas em relação ao minicurso - "Produção Musical independente de baixo custo".	-	Nuvem de palavras

Fonte - Elaborado pelo autor (2024)

Um entre muitos instrumentos tecnológicos que combinam educação, engajamento e entretenimento é a Nuvem de Palavras. Esta ferramenta surge como um catalisador estimulante para o ensino e o processo de aprender, como mostra Sena (2022).

A Nuvem de Palavras é um recurso que pode ser construído coletivamente, com finalidades diversas, dependendo da intencionalidade de quem a criou. É uma ferramenta bastante acessível, pois pode ser utilizada em diferentes dispositivos móveis ou computadores e de maneira síncrona ou assíncrona (Sena, 2022, p. 74 e 75).

A segunda fase do levantamento de dados foi realizada por meio da análise das três atividades que ocorreram ao longo do curso. Cada uma dessas atividades foi estruturada, seguindo instruções fornecidas pelo professor, na forma de um projeto dentro da plataforma *BandLab*. Cada tarefa foi elaborada com base no conteúdo aprendido em cada aula, com o objetivo de aplicar os conhecimentos recém-adquiridos.

Ao longo das atividades, os participantes puderam aplicar os conceitos e técnicas discutidos durante o curso de forma prática e interativa. Cada projeto representou um marco no desenvolvimento das habilidades dos cursistas na produção musical independente de baixo custo. A culminação desse processo ocorreu na terceira e última atividade, na qual os participantes foram desafiados a criar um pequeno *remix*, demonstrando assim sua compreensão e aplicação efetiva dos conceitos aprendidos durante o curso. Essas atividades práticas, realizadas dentro do ambiente do *BandLab*, proporcionaram uma valiosa fonte de dados para avaliar o progresso e o interesse dos participantes na aplicação dos conhecimentos adquiridos.

A terceira e derradeira fase da coleta de dados foi concretizada mediante a aplicação de um questionário de avaliação, administrado após a conclusão do minicurso. A avaliação de produtos educacionais é um aspecto crucial no desenvolvimento de programas de ensino de qualidade, especialmente no contexto do ProfEPT. A avaliação permite identificar pontos fortes e fracos dos produtos, bem como fornecer informações valiosas para aprimorá-los e aperfeiçoá-los. Existem diversas abordagens e métodos que podem ser utilizados na avaliação de produtos educacionais, cada abordagem possui suas próprias características e vantagens, e a escolha da metodologia mais adequada depende do objetivo específico da avaliação.

Para validação do produto educacional, foi realizado um questionário de avaliação com inspiração em Leite (2018), tanto nos eixos temáticos quanto nas perguntas elaboradas, resultando em uma ficha de avaliação *on-line* dividida em quatro eixos - 1. Quanto à estética e organização do produto educacional; 2. Quanto às etapas do produto educacional; 3. Propostas didáticas apresentadas no produto educacional; 4. Críticas ao produto educacional.

Marconi e Lakatos (2003), Cervo, Bervian e Silva (2007) e Prodanov e Freitas (2013) mostraram as vantagens sobre o emprego do questionário dentre elas - a obtenção de respostas rápidas e precisas, liberdade de respostas e maior segurança decorrente do anonimato, também o menor risco de influência por parte do pesquisador, bem como o tempo e horário flexibilizado para quem responde.

Questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador. Em geral, o pesquisador envia o questionário ao informante, pelo correio ou por um portador; depois de preenchido, o pesquisado devolve-o do mesmo modo. (Marconi, Lakatos, 2003, p. 201).

Para a construção dos itens a serem avaliados, primeiramente foram criadas frases com conteúdo sobre aspectos do curso que fossem relevantes para uma aprovação ou mesmo para uma reformulação da capacitação. Ao todo, foram 14 itens avaliativos, sendo seis relacionados ao conteúdo e sete à aprendizagem no minicurso. O questionário, que consta nos quadros 3 e 4, foi disponibilizado aos alunos participantes do minicurso por meio da ferramenta *Google Forms* logo após o último encontro.

Quadro 3 - Questionário pós-minicurso aplicado por meio da plataforma *google forms*

Perguntas	Tipo	Tipos de respostas
Quanto encontros você esteve presente no minicurso de Produção independente de Baixo Custo?		<ul style="list-style-type: none"> • 9 de junho • 30 de junho • 7 de julho
Como você avalia a relevância do curso em relação à sua formação profissional como Licenciando em Dança?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conteúdo teórico relacionado a conceitos e contextos de <i>remix e mashup</i>; 2. Conteúdo prático no <i>BandLab</i> - criação e edição de <i>remix e mashup</i>; 3. Conceitos musicais como pitch, BPM e key; 4. Diferença entre <i>sampler e loop</i>; 5. Histórico e análise de obras e de <i>DJs</i>; 	<ul style="list-style-type: none"> • Excelente. • Ótimo. • Bom. • Ruins

	<p>6. Recursos para edição de <i>remix</i> e <i>mashup</i> como as <i>DAWs</i> (<i>BandLab</i> e <i>Open Sampler</i>);</p> <p>7. Recursos auxiliares para produção <i>remix</i> e <i>mashup</i> como os aplicativos (<i>Moises</i>, <i>FADR</i>, <i>WHOSAMPLED</i>, <i>TAP BPM</i> entre outros);</p> <p>8. Atividade de criação de ritmo, inserção e quantização de <i>loops</i>;</p> <p>9. Atividade de uso de melodia "clássica" e combinação de bases rítmicas.</p>	
<p>Para você, qual a sua opinião a respeito dos procedimentos metodológicos e dos recursos utilizados nas aulas realizadas no Laboratório de Informática?</p>	<p>1. Condução das aulas no laboratório;</p> <p>2. Orientações para a produção musical independente de <i>remix</i> e <i>mashup</i>;</p> <p>3. Ferramentas utilizadas para a edição como o <i>BandLab</i> e o <i>Fadr.com</i>;</p> <p>4. Desempenho do ministrante (linguagem empregada, domínio do assunto, respostas às perguntas, etc.);</p> <p>5. Carga horária do curso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Excelente. • Ótimo. • Bom. • Ruins
<p>Sobre a atividade de criação de ritmos a partir de <i>samples</i>, combinação e quantização de todos os elementos escolhidos e inseridos em um projeto do <i>BandLab</i> (atividade remota). As explicações na aula e no NEAD foram suficientes para que você soubesse desenvolver a atividade?</p>	<p>1. Explicações no laboratório de informática no dia 9 de junho;</p> <p>2. Texto explicativo da atividade no NEAD;</p> <p>3. Vídeos curtos de explicação disponibilizados na atividade no NEAD;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Excelente. • Ótimo. • Bom. • Ruins
<p>Sobre a atividade para a escolha de melodia "clássica" combinando-a com bases rítmicas disponibilizadas em pasta do <i>Drive</i> (atividade remota). As explicações na aula e no NEAD foram suficientes para que você soubesse desenvolver a atividade?</p>	<p>1. Explicações no laboratório de informática;</p> <p>2. Texto explicativo da atividade no NEAD;</p> <p>3. Vídeos curtos de explicação disponibilizados na atividade no NEAD;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Excelente. • Ótimo. • Bom. • Ruins
<p>A participação no minicurso...</p>	<p>1. Influenciou a minha preferência musical para músicas <i>remix</i> e <i>mashup</i>;</p> <p>2. Mudou a minha visão do trabalho artístico desempenhado por <i>DJs</i>;</p> <p>3. Estabeleceu um interesse maior por assuntos da área de produção musical;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concordo totalmente • Concordo parcialmente • Indiferente • Discordo parcialmente

		<ul style="list-style-type: none"> • Discordo totalmente
Após a experiência deste minicurso...	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscarei mais informações sobre produção musical independente; 2. Procurarei me envolver em projetos com produção musical independente; 3. Continuarei aperfeiçoando as minhas habilidades para criação de <i>remix</i>; 4. Continuarei aperfeiçoando as minhas habilidades para criação de <i>mashup</i>; 5. Realizarei outros cursos na área de produção musical; 6. Continuarei desenvolvendo projetos de criação musical no <i>BandLab</i>; 7. Empenharei no aprendizado de um instrumento musical (e/ou canto); 	<ul style="list-style-type: none"> • Concordo totalmente • Concordo parcialmente • Indiferente • Discordo parcialmente • Discordo totalmente
Se desejar, deixe suas sugestões para a melhoria de ofertas futuras deste minicurso.		Questão aberta

Fonte - *google forms*

De acordo com Frigotto (2010, p. 78), a coleta de dados por meio das observações permite ao pesquisador confrontar as informações registradas em diferentes momentos, formando banco de dados considerável de modo a verificar diferenças, confirmar e descartar ideias preconcebidas, para confirmar ou refutar o que não for válido para o estudo. O pesquisador, de posse desses dados, vai ocupar-se da sua transcrição e da classificação para, posteriormente, utilizá-los como material para as análises.

Quadro 4 – Autoavaliação dos alunos que participaram do minicurso aplicado por meio da plataforma *google forms*.

Perguntas	Tipos de respostas
Como você avalia seu desempenho na realização dessa atividade? Explique a sua resposta.	Pergunta aberta
Como você avalia seu desempenho na realização dessa atividade? Explique a sua resposta.	
Como você avalia o seu desempenho e a qualidade do seu trabalho final - a criação de um <i>remix</i> ou <i>mashup</i> - do minicurso?	
O que o minicurso contribui e acrescenta à sua formação profissional como Licenciando em Dança?	

Fonte - *google forms*

4.4. Instrumentos de análise de dados

Em concordância com Frigotto (2010), entende-se que é por meio da análise de dados que se busca superar as primeiras impressões, indo, assim, em direção à tentativa de compreensão da realidade concreta expressa no conhecimento apreendido.

É no trabalho de análise que se busca superar a percepção imediata, as impressões primeiras, a análise mecânica e empiricista, passando-se do plano pseudoconcreto ao concreto que expressa o conhecimento apreendido da realidade. É na análise que se estabelecem as relações entre a parte e a totalidade (Frigotto, 2010, p. 98).

A análise de dados foi dividida em três partes. Na primeira fase, foram analisados os dados do questionário pré-minicurso. Essa fase teve como objetivo identificar as principais tendências e padrões nos dados de acordo com a bagagem educacional de cada aluno do minicurso. Na segunda fase foram analisadas as três atividades que ocorreram ao longo do curso. Nessa fase, analisamos e interpretamos os dados a fim de identificar as principais dificuldades e desafios enfrentados pelos participantes. A fase final consistiu na análise dos dados presentes no questionário pós-minicurso a qual teve como objetivo avaliar a efetividade do minicurso em ampliar

a concepção dos estudantes acerca do conhecimento em produção musical independente. Foram analisadas as respostas dos participantes às questões sobre o que aprenderam no minicurso, como avaliaram o minicurso e quais foram as principais dificuldades e desafios enfrentados.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1. Produto Educacional

O Conteúdo do Componente Curricular "Fundamentos da Música I" abrange uma variedade de tópicos essenciais para a compreensão da música, incluindo o conceito e a epistemologia musical, os parâmetros do som (altura, duração, intensidade e timbre), elementos fundamentais da música como ritmo, melodia e harmonia, métrica musical com foco em compassos regulares simples, e ainda aborda instrumentos musicais, seus componentes e sonoridade. Além disso, o componente inclui um Laboratório Musical I, que envolve exercícios de investigação e experimentação sonora, utilizando técnicas e métodos de musicalização. Dado que o componente "Fundamentos da Música I" já se encontrava em andamento, o minicurso foi ajustado para ser distribuído ao longo de três aulas, cada uma com duração de 150 minutos.

A sequência didática dá forma a um minicurso intitulado "Produção Musical Independente de Baixo Custo" aplicada na produção de um *remix/mashup*, destinada a alunos do primeiro semestre do curso de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília campus Brasília/DF.

Para a realização dessa SD, reservamos uma das salas do laboratório de informática localizado no Campus Brasília. As aulas foram estruturadas de forma a incluir uma parte expositiva e dialogada, na qual foram apresentados exemplos detalhados de *remix e mashup* utilizando uma *Digital Audio Workstation (DAW)*.

O minicurso foi dividido em três partes conforme o quadro 5 e o apêndice A. Os conteúdos incluem um histórico da arte de fazer *remix e mashup*, a produção musical independente no Brasil e no mundo, conceitos-chave como *BPM* e tonalidade (*Key*), e a importância da criatividade na produção musical.

A sequência didática ainda destaca o uso de algumas *DAWs (Digital Audio Workstations)*, como o *Logic* (criado pela *Apple*) e foca no site *BandLab* para demonstrar que a produção musical, especialmente a criação de *remixes*, pode ser eficazmente realizada em qualquer uma dessas plataformas. Apesar de cada aplicativo para produção musical possuir suas características únicas, existem elementos fundamentais comuns a todas, essenciais para a criação de um *remix* de qualidade. Estes incluem - *BPM (Beats Per Minute)* que é um conceito crucial para

definir o ritmo da música; quantização que é a habilidade de alinhar notas musicais a uma “grade rítmica” para garantir precisão temporal; ferramentas para mudar o *pitch* (tom) da Música - Permitindo a alteração do tom para harmonizar diferentes faixas; e o metrônomo que é fundamental para manter um tempo consistente durante a produção.

Digital Audio Workstation (DAW), em português - Estações de Trabalho de Áudio Digital, são ferramentas complexas e multifacetadas usadas na produção musical digital. As *DAWs* revolucionaram a forma como a música é composta, gravada e produzida, trazendo eficiência, flexibilidade e uma ampla gama de ferramentas para os produtores musicais. Rando (2019, p. 3) definiu *DAW* como - “uma aplicação de software de gravação digital usada em conjunto com um computador e hardware de áudio externo. O termo é às vezes usado para se referir a todo o sistema de software e hardware.”

Além disso, as *DAWs* oferecem ferramentas especializadas para composição, como instrumentos virtuais, máquinas de ritmos, *looper*, *sampler*, e um banco de *samples* e *loops* gratuitos, como o *BandLab Sounds*. Esses recursos expandem as possibilidades criativas, permitindo aos produtores manipular uma variedade de sons e ritmos. A sequência didática enfatiza que, independentemente da *DAW* escolhida, os elementos essenciais para a produção de um *remix* estão presentes e acessíveis.

A sequência também explora outras técnicas de produção musical, como filtragem de vocais, *looping*, cortes, e o uso de ferramentas colaborativas e digitais para a produção musical. Adicionalmente, na sequência didática, houve um momento dedicado ao retorno sobre as atividades parciais dos estudantes. Nesta etapa, em sala de aula, foram abertos e comentados os trabalhos realizados, com foco em identificar e discutir os pontos fortes e as áreas de melhoria. Essa análise foi baseada nas características estilísticas específicas de um *remix* ou de um *mashup*.

O estudo de Knapp et al. (2023) aborda a utilização do site para criação de música *Soundtrap* durante a pandemia de COVID-19, destacando seu crescimento significativo como uma ferramenta de ensino e aprendizado de música online. A análise revela um aumento expressivo na base de usuários educacionais do *Soundtrap*, iniciado em março de 2020, coincidindo com o fechamento de escolas e a transição para o ensino remoto. Este crescimento, que excede as projeções pré-pandemia, sublinha o papel das ferramentas de criação musical online na facilitação

de experiências musicais criativas e colaborativas em um contexto educacional desafiador.

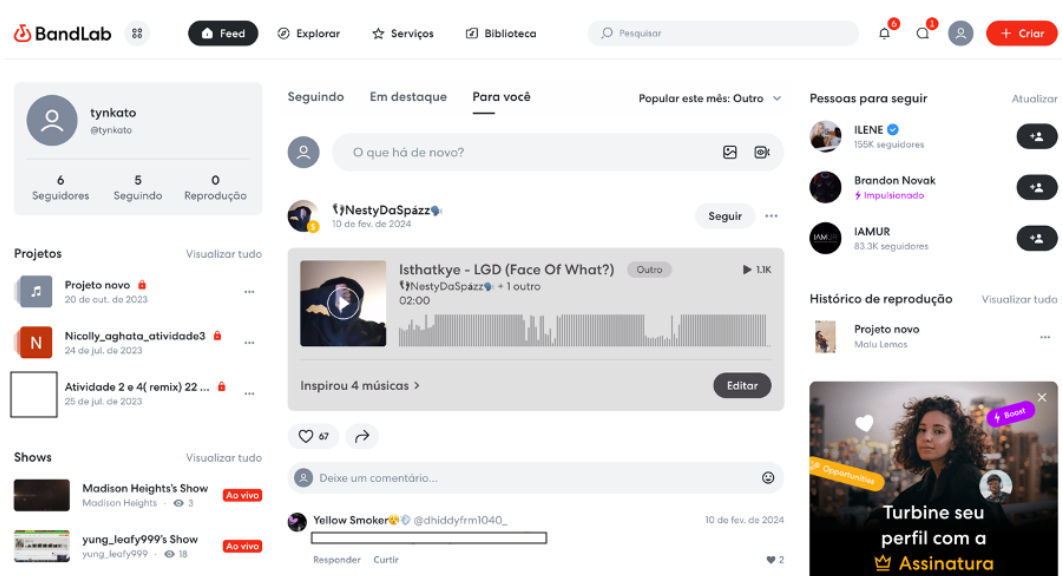
Paralelamente, a ideia inicial dessa pesquisa foi que, desde o primeiro momento, o aluno já tivesse contato com a *Digital Audio Workstation (DAW)*. Para isso escolhermos utilizar, durante todo o minicurso, o *Bandlab.com*. Tal escolha baseia-se no fato de que o *BandLab*, assim como o *Soundtrap*, além de ser uma plataforma 100% gratuita de criação de música, destaca-se por sua popularidade, sendo o app de criação musical mais baixado no final de 2022. Ele combina produção musical e ferramentas colaborativas, acessíveis em *iOS*, *Android* e navegadores, suportando projetos ilimitados com até 50 colaboradores cada. A plataforma facilita a troca de experiência e dá visibilidade profissional, conectando usuários a rádios e gravadoras.

Fick, Schedel e Vaccaro (2022) ressaltam a versatilidade e utilidade do *BandLab*, uma plataforma social que permite aos usuários criar conteúdo diretamente em um navegador *web*, colaborar *online*, postar músicas e seguir outros artistas.

Como uma plataforma social e *DAW (Digital Audio Workstation)*, o *BandLab* permite aos usuários criar conteúdo em um navegador *web*, colaborar online, postar músicas e seguir outros artistas. Este programa é incrivelmente útil para uma ampla gama de projetos de áudio e é regularmente ensinado por muitos educadores musicais ao redor do mundo como uma solução de baixa tecnologia que produz resultados de alta qualidade. (Fick J, Schedel M, Vaccaro B, 2022, p. 5, tradução nossa).

De maneira resumida, as funcionalidades do *BandLab* (figura 3) proporcionam um ambiente rico para a exploração musical. Um *feed* personalizado que destaca conteúdos de interesse é disponibilizado pela plataforma e facilita a interação direta via chat promovendo a descoberta de novos projetos e artistas por meio da função explorar.

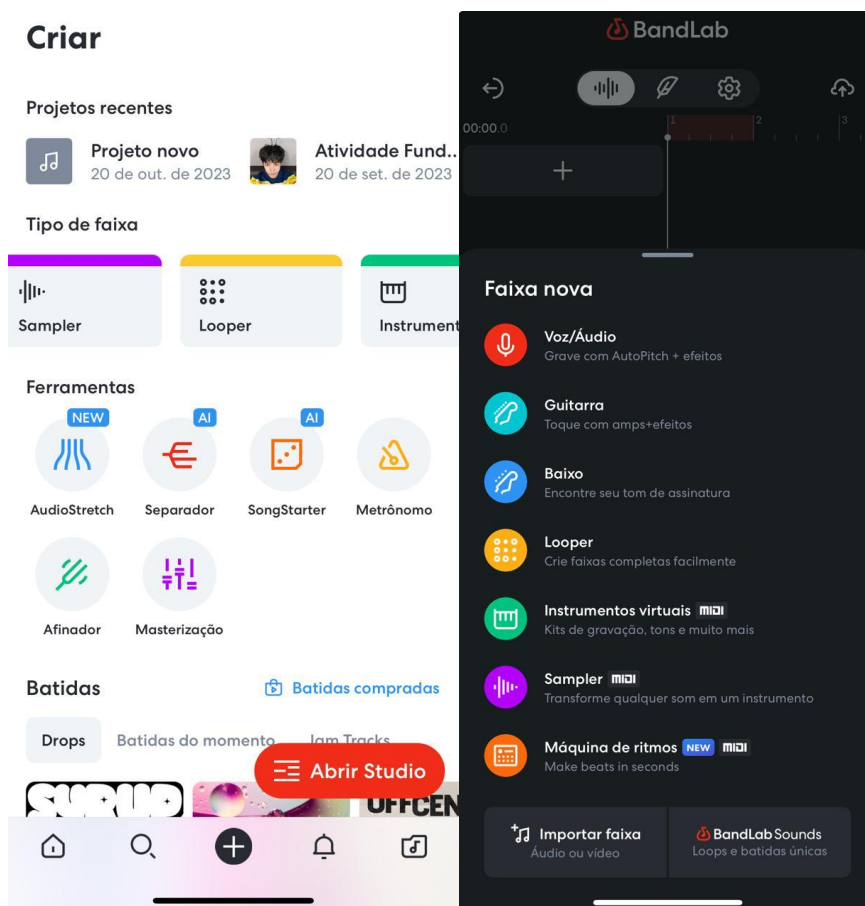
Figura 3 - *Feed* do *BandLab* para computador.



Fonte - Página do *BandLab* na internet.

A funcionalidade *Criar* do *BandLab* (Figura 4) é particularmente notável, permitindo aos usuários importar áudios, gravar em uma variedade de formatos — como *samplers*, *loopers*, voz, instrumentos virtuais, guitarra e baixo — e oferece dicas úteis, juntamente com a opção de trabalhar em conjunto com outras pessoas.

Figura 4 – Funcionalidades de criar novo projeto e criar nova track no *BandLab* para celular.



Fonte - Página do *BandLab* na internet.

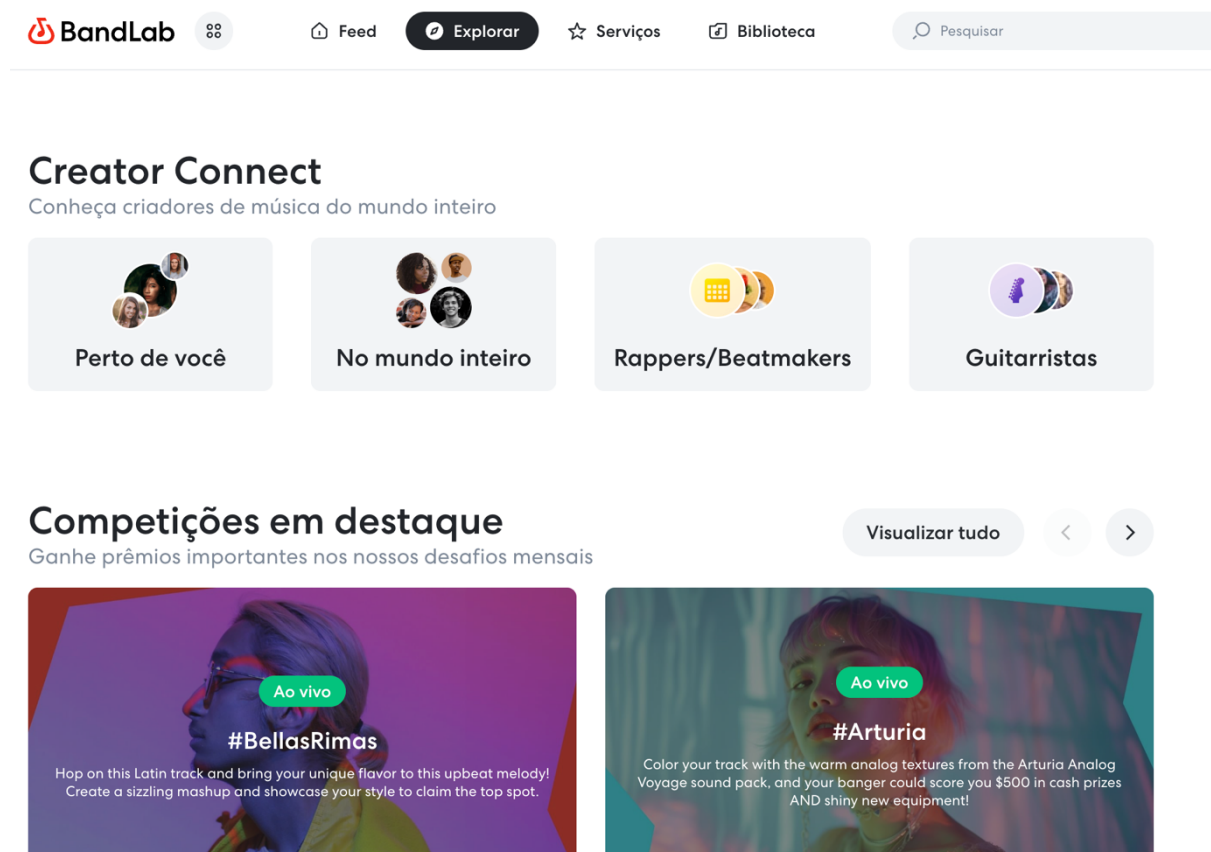
Além disso, a plataforma estimula a colaboração e a criação coletiva por meio do *Creator Connect* (Figura 5), sendo definido pela plataforma como -

Conheça o *BandLab Creator Connect*. Encontrar outros músicos agora é tão fácil quanto deslizar da esquerda para a direita. Se você está procurando conhecer alguém novo na comunidade mundial do *BandLab* ou encontrar alguém perto de você, basta preencher seu perfil, localização, talentos e gêneros favoritos, e deixe conosco o trabalho de criar uma lista de artistas e possíveis colaboradores. (*BandLab*, sem página, tradução nossa)

Competições recentes, comunidades em destaque e vídeos ao vivo, abrem o caminho para uma interação global entre criadores de música, dentro da plataforma. O *BandLab* também inclui funcionalidades de notificação e uma biblioteca abrangente para gerenciar projetos, álbuns, listas de reprodução, bandas e comunidades, destacando-se como um ecossistema musical integrado que apoia tanto a criação individual quanto colaborativa. Adicionalmente, a capacidade de impulsionar o perfil

ou postagens mediante *boosts* pagos reflete o compromisso do *BandLab* em oferecer visibilidade e engajamento dentro de sua vasta rede social musical.

Figura 5 – *BandLab Creator Connect* para computador.



Fonte - Página do *BandLab* na internet.

Quanto aos direitos autorais, destaca-se que o material publicado pelos usuários no *BandLab* é compartilhado com a plataforma e outros usuários, concedendo-lhes a permissão para copiar, baixar, alterar, sincronizar, reproduzir, executar e potencialmente comercializar tal conteúdo conforme as diretrizes do *BandLab*.

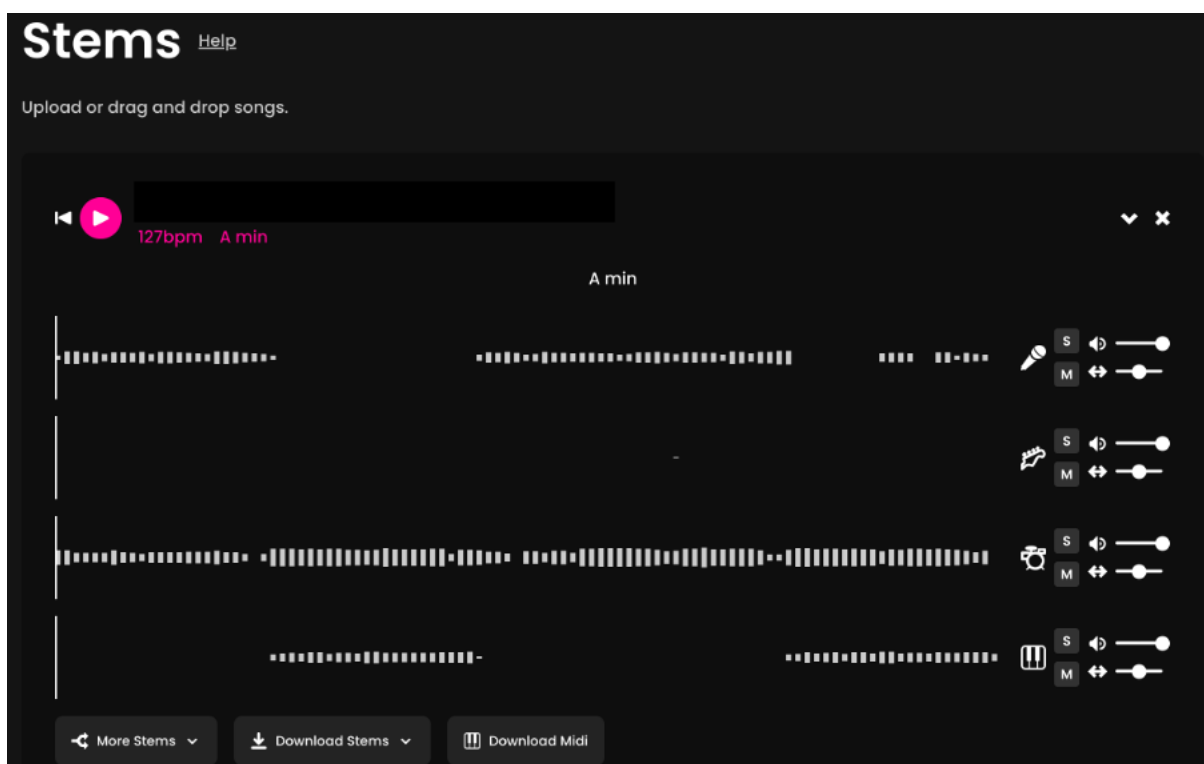
Outra ferramenta crucial no desenvolvimento deste produto educacional foi a utilização de uma ferramenta capaz de isolar os *stems* de uma faixa musical. Atualmente, várias dessas ferramentas, apoiadas por inteligência artificial (IA), como o <https://app.moises.ai/> e o <https://fadr.com/>, oferecem essa funcionalidade de maneira totalmente gratuita. Optamos por utilizar o *Fadr* (Figura 6), o qual proporciona um limite de uso mais amplo para a separação de músicas.

Segundo o site <https://fadr.com/> -

Fadr é uma plataforma web de ferramentas de música com IA. Utilize nosso removedor de vocais com IA, separador de músicas, detector de tom/tempo/acordes, criador de *remix*, criador de *mashup*, extrator de *MIDI*, ferramentas de *DJ* e muito mais [...] (site *Fadr.com*, tradução nossa).

Ao utilizar a plataforma *Fadr* inserindo uma música, o sistema automaticamente realiza a análise do bpm e da tonalidade da faixa. Em poucos minutos, o usuário recebe quatro *stems* separados - vocais, baixo, bateria e outro para melodia e elementos semelhantes. A plataforma também oferece a opção de baixar a faixa *MIDI* correspondente a cada *stem* (faixa). Há recursos adicionais disponíveis no modo *VIP*, que é um serviço pago, como a separação individual de cada elemento da bateria e da melodia, além da possibilidade de baixar todos os arquivos em alta qualidade no formato *WAV*.

Figura 6 – Separação de stems (faixas) dentro da plataforma *fadr.com*.



Fonte - Página na internet *fadr.com*

O Quadro 5 apresenta a dinâmica e os conteúdos abordados no minicurso proposto. Neste quadro, destacam-se as linhas mestras de cada sessão, oferecendo uma visão geral dos tópicos que serão explorados, das atividades práticas propostas e dos objetivos pedagógicos definidos para cada encontro.

Quadro 5 – Tópicos abordados na sequência didática

Carga Horária	Data	Tópicos abordados
1º ENCONTRO		
150 Min (16h às 18 - 30)	02/06/2023	<p>1. Apresentação pessoal; relato de experiência profissional como Produtor musical;</p> <p>2. Apresentação do conteúdo das aulas do Minicurso.</p> <p>3. Avaliação diagnóstica (questionário de sondagem).</p> <p>4. Breve histórico da arte de fazer <i>remix</i>; conceito <i>Remix</i> e <i>Mashup</i>. Exemplos de <i>remix</i> e <i>mashup</i> mais conhecidos.</p> <p>5. Breve definição de <i>DAW</i> (<i>Digital audio workstation</i>); aplicações - <i>BandLab</i>, <i>Ableton</i>, <i>Logic</i>, <i>FL Studio</i> entre outros;</p> <p>6. Ferramentas utilizados na produção musical como - <i>Sampler</i>, Bateria eletrônica, <i>Composer</i>, Sintetizadores, instrumentos virtuais e <i>Loops</i>, dentro do <i>bandlab</i></p> <p>7. Sobre o <i>BPM</i> e a tonalidade (<i>Key</i>). Por que são e porque são primordiais para um <i>remix/mashup</i>?;</p> <p>8. <i>BPM</i> (<i>beats per minute</i>) - andamentos comuns aos estilos musicais; quantização e dobro do tempo;</p> <p>9. Minutos finais para atendimento de dúvidas individuais;</p> <p>Atividade 1 - criar uma composição combinando ritmos e realizando a quantização de pelo menos três (3) <i>loops</i>.</p>
2º ENCONTRO		
150 Min (16h às 18 - 30)	30/06/2023	<p>1. Criatividade musical e ampliar as referências, furar a bolha, apresentação de como foi feita a música “BumBum TamTam”;</p> <p>2. Como saber se a música tem ou não <i>samples</i>? https://www.whosampled.com/</p> <p>3. Apresentar exemplos de artistas que também utilizaram da criatividade para criação;</p> <p>4. Mostrar o <i>sampler</i> físico Roland SP-555 com os <i>cortes</i> do mc fioti; mostrar <i>sampler</i> no <i>ipad</i> (<i>KOALA</i>) e no <i>Android</i> (de graça);</p> <p>5. Discutir alternativas de baixo custo para adquirir instrumentos musicais, como aplicativos de simulação de instrumentos e controladores <i>MIDI</i> acessíveis;</p> <p>6. Retornar no <i>bandlab</i> lembrando aula passada. Consigo fazer <i>remix</i> de qualquer música?</p> <p>7. Demonstrar técnicas clássicas para filtrar e extrair vocais. Como separar as tracks de uma música e fazer <i>acapella</i>? (https://fadr.com/ ou https://app.moises.ai/);</p> <p>8. Como colocar a música no tempo certo (quantização e <i>audio</i> (<i>time</i>) <i>Stretching</i>), como fazer <i>looping</i>?</p> <p>10. Elaborar um primeiro esboço de uma produção musical, a partir de <i>remix</i>;</p> <p>11. Minutos finais para atendimento de dúvidas individuais;</p> <p>Atividade 2 - utilizar as ferramentas de produção de <i>remix/mashups</i> apresentadas em aula para começar a criar de fato um <i>remix</i> -</p>
3º ENCONTRO		
150 Min	07/07/2023	1. Revisão dos tópicos apresentados anteriormente;

(16h às 18 - 30)		<ol style="list-style-type: none"> 2. Revisão das ferramentas disponíveis no <i>bandlab</i>; 3. Entender a linguagem MIDI aplicada a <i>remix</i>, utilizando instrumentos virtuais dentro do <i>bandlab</i> - 4. Discutir sobre os direitos autorais de <i>remix</i>, <i>mashups</i> e versões, exemplificando com músicas atuais; 5. Audição dos projetos dos alunos; 6. Socialização e exposição do que os alunos produziram; 7. Responder a eventuais dúvidas dos alunos e fornecer recursos adicionais para aprofundamento no assunto; <p style="text-align: center;">Atividade 3 (Final) - finalizar o <i>remix</i> trabalhado nas atividades anteriores, explorando novas ideias e adicionando elementos obrigatórios</p> <p style="text-align: center;">Importante salientar que as atividades das aulas 1 e 2 foram parciais desta atividade final (a composição <i>remix</i> ou <i>mashup</i>).</p>
------------------	--	---

O quadro acima contém apenas um esboço resumido da sequência didática. O desenvolvimento completo e detalhado do minicurso, que é conduzido ao longo de três encontros programados e dedicado à arte de criar *remixes* e *mashups*, pode ser encontrado em detalhe no Apêndice A.

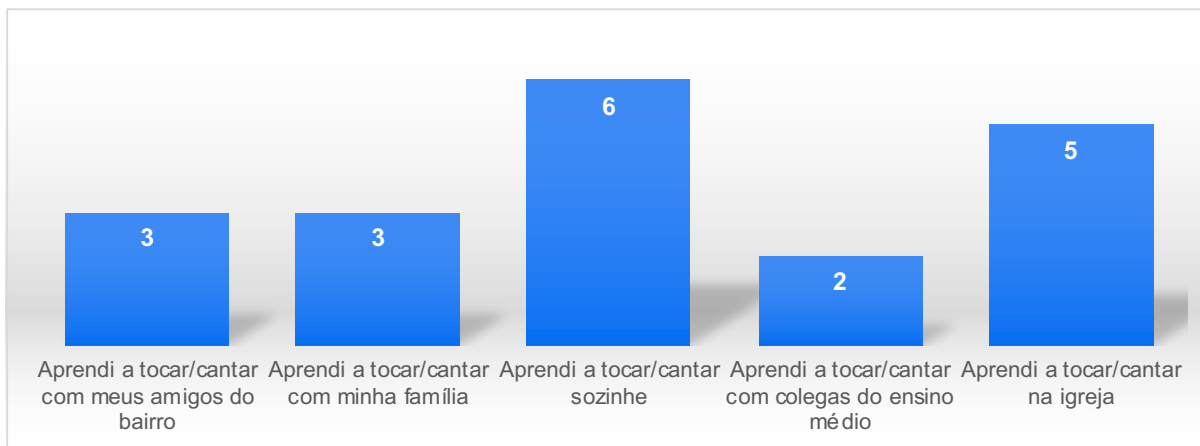
5.2. Questionário pré-minicurso

O minicurso, totalizando 450 minutos, foi realizado no IFB/Brasília, de 02 de junho a 07 de julho de 2023. No planejamento, informações cruciais foram coletadas através do questionário pré-minicurso, que foi aplicado usando a plataforma *Mentimeter*. Esse questionário revelou aspectos demográficos, educacionais e experiências musicais dos participantes, que foram essenciais para adaptar o curso às suas necessidades específicas. As faixas etárias predominantes, do público-alvo do minicurso, identificadas como entre 17 e 30 anos, guiaram a seleção de conteúdos e metodologias apropriadas para este grupo etário. Além disso, informações sobre a experiência musical prévia dos participantes, como se cantavam ou tocavam instrumentos, ajudaram a calibrar o nível de instrução e a escolher técnicas e ferramentas de produção musical mais adequadas. Por exemplo, muitos já tinham alguma vivência com a música, o que permitiu que o curso se aprofundasse mais em técnicas avançadas de *remix* e uso de instrumentos virtuais dentro no *BandLab*.

A coleta inicial de dados sobre os conhecimentos prévios dos estudantes destacou-se por fundamentar um processo de ensino adaptativo, orientando a personalização do curso para maximizar a aprendizagem.

A Figura 7 apresenta um histograma que mostra as respostas dos participantes sobre suas experiências musicais prévias. Ele ilustra cinco categorias diferentes onde os participantes aprenderam a tocar ou cantar.

Figura 7– Respostas dos participantes a respeito da experiência musical prévia.



Fonte - Elaborado pelo autor (2024)

Com base nas respostas ao questionário pré-minicurso, de acordo com a figura 7 acima, podemos observar que a maioria dos participantes já possuía algum contato com a música, seja por meio de canto ou instrumento musical.

Esse contato autônomo com a música pode estar fortemente ligado às novas formas de mídia online, que oferecem acesso ilimitado a uma vasta gama de recursos musicais, desde tutoriais até plataformas de streaming. Como Jenkins explica, formas mais antigas de mídia (televisão, rádio, filmes, livros) estão sendo experienciadas e interpretadas por meio de novas formas de mídia (sites online, dispositivos móveis de mídia, software), oferecendo aos jovens maneiras inovadoras de se engajar com uma grande variedade de textos, um processo que ele denomina convergência, a qual “representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos” (Jenkins, 2015, p. 27-28).

O quadro 6 a seguir apresenta um panorama do conhecimento e experiência dos participantes em relação à produção musical, com foco no histórico de aprendizagem. As questões colocadas buscam compreender a familiaridade dos participantes com o conceito de produção musical independente, produção musical independente de baixo custo, e a oportunidade de estudo formal na área.

Quadro 6 – Questões relacionadas ao histórico de aprendizagem musical dos participantes

Você sabe o que é produção musical independente?		Você sabe o que é produção musical independente de baixo custo?		Você já teve oportunidade de estudar algo relacionado a produção/criação musical no geral?	
Sim	7	Sim	6	Sim	3
Não	5	Não	6	Não	9

Fonte - Elaborado pelo autor (2024)

Os resultados apresentados no quadro 7 destacam que a maioria dos participantes já possui um contato inicial com a música, principalmente através do consumo em plataformas digitais como o *YouTube*. No entanto, é importante notar que a maioria desses participantes não possui experiência prévia com o ensino formal de produção musical. Vale mencionar também que o campo de respostas no *Google Forms* estava configurado para permitir múltiplas respostas da mesma pessoa, o que pode influenciar a variedade das respostas coletadas.

Quadro 7 – Outras maneiras que os alunos aprenderam a tocar/cantar

Outras maneiras que aprendi a tocar/cantar	
Vídeos e filmes musicais - <i>youtube</i>	2
Tutoriais - <i>youtube</i>	1
Aulas (aula de canto) - <i>youtube</i>	2
Na família	2
Não teve contato	6

Fonte - Elaborado pelo autor (2024)

Os resultados acima trazem novamente a sugestão de que a convergência dos meios de comunicação está impactando a forma como esses meios são consumidos, conforme exemplifica Jenkins (2015) -

Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador - navegar na internet, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alternando rapidamente as tarefas. E fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar *fan fiction* (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela internet. (Jenkins, 2015, p. 42).

As respostas ao questionário pré-minicurso ainda trazem o fato de que o componente "Fundamentos da Música I" foi fundamental para a realização do minicurso, pois já havia introduzido os estudantes ao *BandLab*, plataforma utilizada no minicurso. Essa introdução prévia ao *BandLab* pode ter contribuído para que os estudantes se sentissem mais confortáveis e confiantes para utilizar a plataforma durante o minicurso.

Nesse sentido, podemos inferir, de acordo com as respostas ao questionário pré-minicurso, que os participantes já possuíam alguma vivência com a música e com o ensino de música antes de participarem do minicurso, o que pode ter influenciado suas concepções acerca do conhecimento em produção musical independente.

5.3 Questionário pós-minicurso

O questionário pós-minicurso desempenhou um papel fundamental na coleta de *feedback* e na avaliação do impacto do curso. Além disso, os resultados do questionário podem ser utilizados para avaliar o desempenho do ministrante, a qualidade dos materiais didáticos utilizados, a adequação da carga horária, entre outros aspectos relevantes para a efetividade do curso.

Esta avaliação foi estruturada e aplicada duas vezes ao longo do processo de aprendizado. A primeira rodada do questionário ocorreu logo após a última aula do curso, sendo realizada na plataforma *Mentimeter*. Uma abordagem inovadora foi adotada para coletar os comentários dos alunos, utilizando uma nuvem de palavras, mostrado na figura 8. Nesta etapa, os alunos foram convidados a descrever suas percepções sobre o curso utilizando até três palavras-chave, suas percepções sobre o curso. Essa técnica visual permitiu que os participantes expressassem suas impressões de forma concisa e direta, proporcionando percepções valiosas sobre os aspectos que mais os impactaram imediatamente após o encerramento das aulas.

Vale ressaltar que o campo de respostas no *mentimeter* permitia que a mesma pessoa respondesse mais de uma vez, o que pode ter permitido uma maior expressão individual nas respostas coletadas.

Figura 8- Nuvem de palavras no questionário pós-minicurso



Fonte - mentimeter.com

Uma segunda rodada do questionário foi conduzida após a conclusão e envio da última tarefa do *BandLab*, finalizando um curso intensivo de apenas três aulas, totalizando 7h30 de duração. Essa etapa, realizada totalmente online através da plataforma *Google Forms*, proporcionou aos alunos a oportunidade de refletir sobre os conhecimentos e habilidades adquiridos.

A comparação das respostas entre as duas rodadas de questionários revelou mudanças significativas na percepção e no aprendizado dos alunos ao longo do minicurso, destacando questões cruciais quanto à adequação da duração e às áreas que necessitam de desenvolvimento adicional. Principalmente, as considerações sobre a carga horária e o engajamento dos alunos emergiram como pontos centrais. Notavelmente, apenas 6 dos 16 alunos completaram todas as três aulas, levantando preocupações sobre a eficácia na entrega do conteúdo e a regularidade da participação. Essa observação é fundamental para questionar se o tempo total de 7h30min foi adequado para cobrir todos os conceitos de maneira abrangente. Há indicações de que a duração do curso pode ter sido insuficiente para uma exploração aprofundada dos temas propostos. Além disso, as respostas sugerem que, embora os

conceitos básicos de produção musical no *BandLab* tenham sido introduzidos, a consolidação efetiva dessas habilidades provavelmente exigiria uma extensão da carga horária para permitir uma familiarização e prática adequadas das ferramentas ensinadas.

5.3.1. Perfil dos respondentes

A primeira pergunta do questionário foi sobre a faixa etária. É interessante observar que surgiram apenas 2 faixas etárias, onde a predominante, entre os alunos que frequentaram o minicurso, está situada entre 18 a 24 anos. Apenas uma pessoa se encontra na faixa etária de 40 a 49 anos. Isso sugere que a maioria dos participantes está na fase inicial ou intermediária de sua trajetória educacional e profissional. A predominância dos alunos entre 18 a 24 anos sugere uma audiência mais jovem e ávida por explorar as possibilidades digitais. Ao mesmo tempo, a inclusão de um participante de 40 a 49 anos pode adicionar uma dimensão valiosa de diversidade de experiência ao grupo, promovendo um ambiente de aprendizado enriquecedor para todos os envolvidos.

Entre o total de 16 participantes do minicurso, percebemos que a maioria foi composta por mulheres, com 13 participantes do sexo feminino, 2 do sexo masculino e uma pessoa que preferiu não declarar seu gênero. Essa discrepância na representação de gênero pode ser reflexo das tendências de busca por cursos de dança, especialmente no curso de licenciatura em dança. Importante destacar que todos os participantes do minicurso foram alunos que estavam presentes na aula do componente "Fundamentos da Música I" no dia escolhido para a realização do minicurso.

A área de dança tradicionalmente atrai um número significativamente maior de mulheres em comparação aos homens. Isso pode ser atribuído a fatores culturais e sociais, nos quais as mulheres frequentemente têm uma presença mais proeminente nas artes do movimento, como a dança. Além disso, pode haver estereótipos de gênero que influenciam as escolhas educacionais e profissionais, levando mais mulheres a buscar uma formação em dança, enquanto os homens podem ser menos inclinados a fazê-lo devido a essas normas culturais.

Amorim (2018) investigou a construção da feminilidade na graduação em dança. De acordo com os dados obtidos pela coordenação do curso de Dança da UFV

ingressaram 111 alunos entre os períodos de 2010-17, nas modalidades de Licenciatura e Bacharelado. Ao analisar o corte temporal da presente pesquisa - 2014 a 2017 – que equivale ao tempo médio de duração do curso, observou-se que pelo total de alunos neste período (77 alunos), 23 são homens e 54 mulheres. Esses dados comprovam a afirmação dos participantes de que há uma predominância de mulheres no curso sendo essas equivalentes a 70,1% em comparação a 29,9% dos homens (Amorim, 2018, p. 72).

O estereótipo de gênero em relação à dança, vista como uma atividade feminina, pode ser compreendida e caracterizada pela idealização dos modos de ser, pensar e agir que são construídos de acordo com o meio social e cultural em que os sujeitos estão inseridos. Diante da percepção da dança como uma área feminina, quando um homem opta por esse curso, a sociedade percebe essa opção como algo que foge dos padrões construídos como “certo” ou “natural”. Ou seja, sendo a dança considerada feminina, não seria “natural” o homem buscar essa formação. (Amorim, 2018, p. 73).

Sobre a renda mensal média dos participantes do minicurso, a maioria possui uma renda situada na faixa de R\$ 0 a R\$ 3.000,00 reais. Esse dado revela uma relação interessante quando relacionado à faixa etária predominante dos participantes, que, como mencionado anteriormente, está entre 18 e 24 anos, muitas vezes coincide com a fase da vida em que os indivíduos estão iniciando suas carreiras e sua independência financeira. Nesse estágio, é comum que a renda seja mais limitada, já que muitos estão envolvidos em atividades educacionais e ainda não têm estabilidade financeira.

A correlação entre a idade e a renda pode refletir a realidade econômica de jovens que estão investindo em sua educação e formação profissional, enquanto enfrentam desafios financeiros. Isso também pode indicar que os participantes estejam buscando oportunidades de aprendizado que sejam acessíveis em termos de custos. Diante disso, a produção musical de baixo custo pode ser uma alternativa viável para esses alunos, que podem não ter recursos financeiros para investir em equipamentos e tecnologias mais sofisticadas. Além disso, a produção musical de baixo custo pode ser uma forma de desenvolver habilidades e competências que podem ser aplicadas em sua prática profissional, independentemente de sua renda mensal.

Beltrame (2023) expande essa discussão ao destacar a versatilidade e a abrangência da produção musical, observando que o campo da produção musical

permite direcionar a uma gama interessante de temáticas da música, como também pode ser transversalizado junto a outros segmentos. O processo prático de produção musical pode ser vivenciado por músicos que passaram ou não por formação institucional. Além de que, os desdobramentos dos resultados dos materiais construídos por eles movimentam o cenário artístico, pedagógico, performático e mercadológico. (Beltrame, 2023, p.153)

Todos os alunos que responderam ao questionário pós-minicurso afirmaram que possuem computador, celular e internet banda larga instalada em casa. No entanto, é importante reconhecer que, apesar da ubiquidade dessas tecnologias, a igualdade de acesso nem sempre é garantida. Como Souza (2022) aponta, diferenças socioeconômicas podem resultar em discrepâncias significativas no acesso à tecnologia, prejudicando aqueles que não têm recursos para adquirir dispositivos ou conexões de qualidade.

Essas desigualdades no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) não se baseiam apenas em fatores econômicos, mas também envolvem múltiplas dimensões, como acesso à tecnologia, autonomia, suporte social, habilidades e formas de uso que vão além do simples acesso ou uso. Essa visão leva em conta padrões relacionados à classe social. (Souza, 2022, p.2)

Mary Madden (2009) observa que a atual geração de criadores, que são ao mesmo tempo ouvintes e espectadores, está engajada com aspectos cruciais das tecnologias modernas. Esses aspectos incluem - “1. Baixo custo ou custo nulo; 2. A capacidade de usar em diferentes aparelhos; 3. A possibilidade de acessar música sem necessidade de fios; 4. A opção de escolher qualquer música já registrada; e 5. A liberdade para *remixar* e criar músicas *mashup*” (2009, nossa tradução).

Ao mesmo tempo Lopes (2015) ressalta que a música atual, usada como base para novas criações, não é mais vista como a expressão final de um artista.

Tem-se, com a possibilidade de maior acesso, toda uma recombinação de criações que também foram frutos de recombinações. Porém, o que se tem agora é a maior clareza de que o *remix* é utilizado como afirmação de discurso e que a técnica está democratizada. E isso em diversos campos do cotidiano. (Lopes, 2015, p.63)

Ao avaliar a assiduidade dos alunos no minicurso, notamos que dos 16 participantes que responderam ao questionário, apenas seis compareceram às três aulas programadas. Conforme mostra o quadro 8, dentre esses seis, somente dois realizaram todas as três tarefas propostas. A análise dos projetos revelou que, dos três projetos de destaque, apenas um foi de um aluno que compareceu a todas as aulas, enquanto os outros dois foram de alunos que participaram de pelo menos duas aulas. Esta observação sugere que, embora a frequência completa possa enriquecer

a experiência de aprendizagem e aplicação dos conceitos, a presença em múltiplas sessões foi suficiente para que outros alunos também se destacassem.

Quadro 8– Comparação entre frequência e desempenho no minicurso.

Aluno	Compareceu em quais aulas do minicurso?	Fez quantas atividades propostas?	Projeto destaque?
Aluno 1	Dia 9 de junho, Dia 7 de julho	2	
Aluno 2	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho	3	Projeto da figura 10
Aluno 3	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	3	
Aluno 4	Dia 30 de junho	3	
Aluno 5	Dia 7 de julho	3	
Aluno 6	Dia 9 de junho, Dia 7 de julho	2	
Aluno 7	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	2	
Aluno 8	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho	3	Projeto da figura 12
Aluno 9	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho	1	
Aluno 10	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	2	
Aluno 11	Dia 9 de junho	3	
Aluno 12	Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	3	
Aluno 13	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	3	Projeto da figura 11
Aluno 14	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	1	
Aluno 15	Dia 9 de junho, Dia 30 de junho, Dia 7 de julho	1	
Aluno 16	Dia 7 de julho	3	

Fonte - Questionário pós minicurso (2024).

Os projetos de destaque seguiram os critérios de avaliação delineados nas análises das Figuras 10, 11 e 12 (abaixo), onde os alunos demonstraram habilidades técnicas na quantização e na seleção tonal das faixas, mostrando também criatividade e inovação nas suas produções musicais. Este resultado evidencia uma absorção qualitativa dos conceitos transmitidos durante o minicurso, destacando uma implementação eficaz das ferramentas e técnicas apresentadas, apesar das limitações de tempo e frequência variada dos participantes.

5.4.2. Avaliação do minicurso

Avaliando a relevância do minicurso em relação a formação profissional em Dança, obtemos o quadro 9.

Quadro 9 – Relevância do minicurso em relação à sua formação profissional

Como você avalia a relevância do minicurso em relação à sua formação profissional como Licenciando em Dança?				
Tipo de Assunto abordado	Excelente	Ótimo	Bom	Ruim
Conteúdo teórico relacionado a conceitos e contextos de remix e mashup	10	4	2	0
Conteúdo prático no BandLab: criação e edição de remix e mashup	7	6	3	0
Conceitos musicais como pitch, BPM e key	6	5	4	1
Diferença entre sampler e loop	5	5	6	0
Histórico e análise de obras e de DJs	7	5	4	0
Recursos para edição de remix e mashup como as DAWs (BandLab e Open Sampler)	10	3	3	0
Recursos auxiliares para produção remix e mashup como os aplicativos (Moises, FADR, WHOSAMPLED, TAP BPM entre outros)	8	6	2	0
Atividade de criação de ritmo, inserção e quantização de loops	9	3	3	1
Atividade de uso de melodia "clássica" e combinação de bases rítmicas	6	5	4	1

Fonte - Questionário pós minicurso (2024).

O conteúdo teórico relacionado a conceitos e contextos de *remix* e *mashup* foi avaliado como excelente pela maioria dos alunos. Além disso, os recursos para edição de *remix* e *mashup* como *BandLab* e *Open Sampler* também foram avaliados positivamente pela maioria dos alunos. A familiaridade dos alunos com a plataforma *BandLab* pode ter contribuído para a avaliação positiva dos recursos para edição de *remix* e *mashup*.

Outros conceitos musicais, como *pitch*, *BPM* e *key*, também foram abordados no minicurso e avaliados positivamente pelos alunos. A diferença entre *sampler* e *loop* também foi um assunto abordado e avaliado positivamente pelos alunos.

A avaliação positiva (Quadro 10) sugere que o curso contribuiu para ampliar o repertório dos alunos.

Quadro 10 – Opinião a respeito dos procedimentos metodológicos e dos recursos utilizados nas aulas.

Para você, qual a sua opinião a respeito dos procedimentos metodológicos e dos recursos utilizados nas aulas realizadas no Laboratório de Informática?				
Procedimentos	Excelente	Ótimo	Bom	Ruim
Condução das aulas no laboratório.	8	5	3	0
Orientações para a produção musical independente de remix e mashup	7	7	2	0
Ferramentas utilizadas para a edição como o BandLab e o Fadr.com	6	4	6	0
Desempenho do ministrante (linguagem empregada, domínio do assunto, respostas às perguntas, etc.)	13	1	2	0
Carga horária do curso	3	9	4	0

Fonte - Questionário pós minicurso (2024).

As ferramentas utilizadas para a edição de *remix* e *mashup*, como o *BandLab* e o *Fadr.com*, foram avaliadas positivamente pelos alunos. É importante destacar que o fato de a professora Juliana já ter introduzido a ferramenta *BandLab* no decorrer do componente, pode ter ajudado os alunos a se sentirem mais confortáveis com a plataforma e a se engajarem mais nas atividades práticas do minicurso. Isso sugere que a familiaridade com as ferramentas utilizadas no curso pode ser um fator importante para o sucesso do aprendizado. É importante que os alunos tenham acesso a informações sobre as ferramentas que serão utilizadas em um curso previamente, para que possam se sentir mais confiantes e engajados nas atividades práticas. Com relação à carga horária do curso de 3 encontros de 150 minutos, é importante destacar que essa carga pode ter sido insuficiente para abordar todos os conteúdos propostos de forma aprofundada. No entanto, é possível que a carga horária tenha sido suficiente para apresentar os conceitos básicos e para promover uma introdução à prática de produção musical independente de baixo custo (Figura 9).

Utilizando-se da forma de análise de uma metodologia de pesquisa mista, os quadros 9,10 e 11 revelam uma percepção positiva dos licenciandos em Dança sobre o minicurso avaliado, tanto em termos quantitativos quanto qualitativos. Os números indicam uma avaliação favorável do conteúdo teórico e prático, particularmente nas áreas de *remix* e *mashup*, bem como uma apreciação das ferramentas utilizadas, como *BandLab* e *Fadr.com*. Qualitativamente, os dados sugerem que o minicurso influenciou positivamente as preferências musicais dos estudantes, aprimorou sua visão sobre o trabalho artístico de DJs e fomentou um interesse ampliado pela produção musical. De forma convergente, observa-se que o minicurso foi eficaz e relevante para a formação profissional dos estudantes, motivando-os a buscar mais conhecimento e envolvimento em projetos de produção musical independente, refletindo uma integração bem-sucedida de conteúdo, metodologia e recursos na educação artística e profissional dos participantes.

O quadro 11 fornece um resumo das percepções dos participantes sobre sua experiência no minicurso, e as perspectivas após a participação do minicurso.

Quadro 11 – Perspectivas após a participação no minicurso.

A participação no minicurso...					
	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Indiferente	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
Influenciou a minha preferência musical para músicas <i>remix</i> e <i>mashup</i>	7	3	5	0	1
Mudou a minha visão do trabalho artístico desempenhado por DJs	11	5	0	0	0
Estabeleceu um interesse maior por assuntos da área de produção musical	11	2	3	0	0
Após a experiência deste minicurso...					
Buscarei mais informações sobre produção musical independente	10	3	2	0	1
Procurarei me envolver em projetos com produção musical independente	4	8	3	0	1
Continuarei aperfeiçoando as minhas habilidades para criação de <i>remix</i>	6	8	0	1	1
Continuarei aperfeiçoando as minhas habilidades para criação de <i>mashup</i>	7	6	1	1	1
Realizarei outros cursos na área de produção musical	7	3	3	1	2
Continuarei desenvolvendo projetos de criação musical no <i>BandLab</i>	7	5	1	1	2
Empenharei no aprendizado de um instrumento musical (e/ou canto)	9	3	3	1	0

Fonte - Questionário pós minicurso (2024).

O trabalho de Claus, Franco e Cremata (2019) abordou a integração da tecnologia de gravação de som e produção musical nos programas escolares de música, destacando a capacidade dessas classes de produção musical em estabelecer conexões significativas entre a música escolar e a música na vida dos alunos. Apresentou-se vários projetos para ensinar produção musical e gravação de som, exemplos de avaliações autênticas baseadas em desempenho e identificaram-se oportunidades para colaboração digital.

O projeto pode ser desenvolvido em uma *DAW* utilizando uma combinação de *loops*, instrumentos digitais, instrumentos ao vivo e vocais. Vídeos também são possíveis. Alguns benefícios dessas experiências incluem maior flexibilidade, acesso, afirmação e autonomia dos alunos. Da mesma forma, essas experiências baseadas em projetos tendem a reduzir a direcionalidade, centralidade e controle criativo do professor. A colaboração baseada em conjunto é um fenômeno emergente e que provavelmente se tornará cada vez mais viável à medida que as tecnologias relacionadas à latência e qualidade de som alcançarem os padrões aos quais os *prosumers* estão acostumados. (Claus, Franco e Cremata, 2019, p. 59, tradução nossa).

A análise dos quadros 9, 10 e 11, juntamente com as conclusões de Claus, Franco e Cremata, demonstra um reconhecimento crescente da importância da tecnologia digital, especialmente *DAWs*, na educação de produção musical. A apreciação positiva dos licenciandos em Dança pelo minicurso, refletindo no aprimoramento de preferências musicais e interesse por produção musical, ressoa

com a ênfase no uso de tecnologia de gravação e produção musical em programas escolares. Ambos os contextos sublinham a necessidade de adaptar o ensino para incluir práticas específicas relacionadas à *DAW*, promovendo autonomia, criatividade e uma conexão mais profunda com a música na vida dos alunos.

Por fim, a relação entre os temas explorados no minicurso "Produção Musical Independente de Baixo Custo" e a formação dos licenciandos em Dança foi recebida positivamente. Esta integração foi destacada no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília, enfatizando a importância de uma abordagem educacional que abrange várias formas artísticas.

O PPC especificamente inclui cursos fundamentais de música nos primeiros períodos do programa, demonstrando a priorização da música como um pilar essencial na formação dos estudantes em dança. A música não é apenas uma habilidade complementar, mas é central para o desenvolvimento técnico e criativo dos dançarinos. As disciplinas "Fundamentos da Música I" e "Fundamentos da Música II" são projetadas para proporcionar aos estudantes uma base sólida em música, que é diretamente aplicável em suas práticas coreográficas e performances. Esta abordagem não só fortalece as capacidades artísticas dos estudantes, mas também os prepara para uma compreensão mais profunda e integrada das artes performativas, que é crucial no ambiente profissional da dança.

Além disso, a incorporação do minicurso de produção musical no componente curricular "Fundamentos da Música I" expandiu o alcance educacional dos alunos, permitindo-lhes engajar-se com práticas contemporâneas de produção musical. Este aspecto sublinha a natureza interdisciplinar e a relevância prática do conhecimento musical na dança, conforme enfatizado pelo PPC, que aponta a música como uma competência fundamental para os futuros educadores e profissionais da dança.

5.4 Avaliação das tarefas propostas (Projetos *BandLab*)

Através da utilização do *BandLab*, os alunos foram desafiados a criar um *remix/mashup*, em um processo que envolveu a exploração de técnicas de produção musical, incluindo o uso de *samples*, *loops* e a manipulação de elementos *MIDI*, como velocidade e quantização. Este processo foi estruturado em três atividades fundamentais, distribuídas ao final de cada aula, com a entrega prevista para a aula

subsequente. As atividades propostas nas duas primeiras aulas serviram como etapas parciais para a construção da atividade final - a composição de um *remix* ou *mashup*.

Na primeira atividade, os estudantes foram introduzidos ao *BandLab*, onde foram instruídos a criar um ritmo com *loops* a partir de *samples*. Utilizando-se das ferramentas disponíveis dentro do *BandLab*. Este primeiro passo tinha como objetivo familiarizá-los com a interface da *DAW (Digital Audio Workstation)* e com os conceitos fundamentais de *BPM (Beats Per Minute)* e *tonalidade (Key)*, essenciais na criação de *remixes*. Esse início prático buscou desmistificar o software de produção musical, incentivando a experimentação e a expressão criativa.

Na Atividade 2, dada no final da Aula 2, intitulada "Bach Tam Tam", os alunos se aprofundaram um pouco mais na prática de criação de *remixes/mashups*, utilizando as ferramentas de produção apresentadas na aula anterior. Os alunos foram orientados a escolher uma música de uma pasta pré-determinada, separar as *steams* utilizando ferramentas online, identificar o *BPM* e a chave (*key*) da música, e começar a criar seu *remix* no *BandLab*, prestando atenção às linhas do tempo. Com o *BPM* e a chave em mãos, eles escolheram uma base da pasta "BASES" que correspondesse ao *BPM* da música selecionada e a adicionaram ao projeto. A tarefa exigia a criação de um beat de pelo menos 30 segundos, utilizando um pedaço de alguma *steam* (voz, piano, flauta, instrumentos, etc.) e incrementando o beat com um *loop* de baixo (*bass*) e um *loop* de harmonia de qualquer instrumento disponíveis no "*BandLab Sounds*", que combinassem com a tonalidade da música escolhida.

Por fim, a terceira atividade focou na finalização do projeto de *remix*. Os alunos aprimoraram seus trabalhos anteriores, adicionando novos elementos, como bases e melodias, que podiam ser originais ou selecionadas dos *loops* disponíveis dentro do *BandLab*, e fizeram ajustes finais na mixagem e na equalização para melhorar a qualidade sonora da *track* final. Esta última fase enfatizou a importância do processo de revisão e refinamento na produção musical, além de fomentar a criatividade e a autenticidade na criação de suas peças.

Quarenta e três projetos no *BandLab* foram resultantes do minicurso, sendo distribuídos conforme o quadro 12 abaixo -

Quadro 12 – Total de projetos criados pelos alunos durante o minicurso

Tarefas	Nº de Projetos no <i>BandLab</i>
Tarefa 1	16
Tarefa 2	12
Tarefa FINAL	15
TOTAL	43

Fonte - Elaborado pelo autor.

Com intuito de compreender um pouco mais sobre a forma como os alunos criaram seus projetos musicais e considerando que a atividade final incorporou as atividades 1 e 2, todos os quarenta e três projetos foram avaliados conforme os critérios de avaliação apresentados nos quadros 13 e 14.

Quadro 13 – Critérios de avaliação das atividades propostas utilizado pelo professor.

Critérios de avaliação das atividades propostas						
Resposta	Fez a atividade proposta (seguiu a orientação dada em sua totalidade)?	Fez a atividade proposta (seguiu a orientação dada de forma parcial)?	Utilizou os conceitos aprendidos no mini curso (<i>BPM</i> e Tonalidade)?	Utilizou as ferramentas introduzidas no minicurso (<i>fadr</i> , <i>whosampled</i> , <i>samples</i>)?	Fez Algo além do que foi proposto (utilizou outros recursos para chegar em um <i>remix</i>)?	Utilizou as ferramentas oferecidas pelo <i>bandlab</i> ?
Não	12	2	2	5	7	1
Sim	4	14	14	11	9	15

Fonte - Elaborado pelo autor (2024).

De acordo com os critérios estabelecidos, é possível observar que a maioria dos alunos seguiu a orientação dada nas instruções das atividades (quadro 5) de forma parcial (14 alunos) e utilizou as ferramentas introduzidas no minicurso (*fadr*, *Whosampled.com* e *samples* propostos) (11 alunos). Além disso, a maioria dos alunos utilizou os conceitos (*BPM* e tonalidade) aprendidos no minicurso (14 alunos) e fez algo além do que foi proposto (9 alunos). Fazer algo além do que foi proposto no minicurso de produção musical pode incluir diversas possibilidades, como - utilizar outras ferramentas, dentro do *bandlab*, além das apresentadas no minicurso para produzir o *remix* (como o *sampler*, que apenas existe na versão do *bandlab* para celular); adicionar novos elementos musicais que não foram sugeridos na atividade

proposta, como por exemplo gravar a voz ou algum instrumento ao vivo; experimentar diferentes gêneros musicais ou estilos de produção; utilizar outros métodos para conseguir sincronizar os *samples* e *loops*, como por exemplo fazer os cortes manualmente independente do *BPM* apresentado.

Por outro lado, é importante destacar que alguns alunos não conseguiram cumprir todos os critérios estabelecidos para a atividade. Por exemplo, 12 alunos não fizeram uso das ferramentas disponibilizadas no *BandLab*. Além disso, cinco alunos não aplicaram os conceitos aprendidos durante o minicurso, e a maioria dos estudantes não seguiu as orientações fornecidas de forma integral, ou seja, não seguiram todas as instruções apresentadas na atividade de maneira completa. Uma das razões possíveis para isso pode ser a escassez de tempo ou recursos disponíveis para realizar as atividades em sua totalidade. É possível que alguns alunos tenham enfrentado dificuldades para encontrar o tempo necessário para concluir a tarefa ou não tenham tido acesso a todos os recursos essenciais para sua realização.

Outro elemento que deve ser considerado é a influência potencial da complexidade da tarefa proposta. A complexidade da atividade pode ter variado de acordo com o nível de experiência prévia em produção musical dos alunos, o que poderia explicar por que alguns deles enfrentaram desafios ao tentar seguir todas as orientações ou ao utilizar as ferramentas apresentadas no minicurso.

Além disso, é válido conjecturar que alguns estudantes tenham optado por adotar uma abordagem mais criativa e autêntica na produção de seus *remixes*, o que pode ter resultado em desvios em relação às diretrizes estabelecidas para a atividade. Esse comportamento pode ser reflexo da tentativa de expressar sua individualidade e estilo artístico, mesmo que isso signifique divergir do escopo original da tarefa. Essa questão da liberdade criativa dos alunos em relação às instruções merece ser explorada em maior profundidade, pois pode fornecer *insights* valiosos sobre como os alunos abordam tarefas de criação musical e sua relação com as diretrizes dadas.

A tendência dos estudantes para a inovação e autenticidade criativa, observada na produção de *remixes* que desviam das diretrizes estabelecidas, pode ser intrinsecamente ligada ao conceito de talento que Kingsbury (1988) discute. Ao invés de considerar o talento como uma herança genética ou uma dádiva, a busca dos alunos por expressar sua individualidade pode ser vista como uma manifestação de seu talento em um contexto cultural. O talento, nesse sentido, não é apenas a capacidade de aderir a uma técnica ou padrão preestabelecido, mas também a

habilidade de transcender as normas e injetar personalidade e visão única na arte que produzem. Esta concepção alinha-se com a ideia de Kingsbury (1988) de que o talento é um julgamento estético e uma representação cultural, que se valida não só pelo cumprimento de critérios técnicos, mas também pela capacidade de criar e inovar dentro de um processo social que valoriza tanto a conformidade quanto a originalidade.

Não apenas o “talento” musical é relacional, mas as relações sociais caracterizadas por uma atribuição de talento conectam a reputação das pessoas envolvidas. (...) Uma avaliação de musicalidade ou talento não é apenas algo que é sempre provado ou refutado. Antes, ela é validada com referência ao mesmo processo social do qual ela emergiu. Uma avaliação de talento musical é um julgamento estético. Um julgamento estético de uma performance musical é uma afirmação avaliativa de uma pessoa ou pessoas (Kingsbury, 1988, P.75, tradução nossa).

O Quadro 14 apresenta os tópicos detalhados avaliados nas tarefas propostas. Esses tópicos foram baseados nos aspectos técnicos e criativos avaliados nos projetos musicais dos estudantes no *BandLab*.

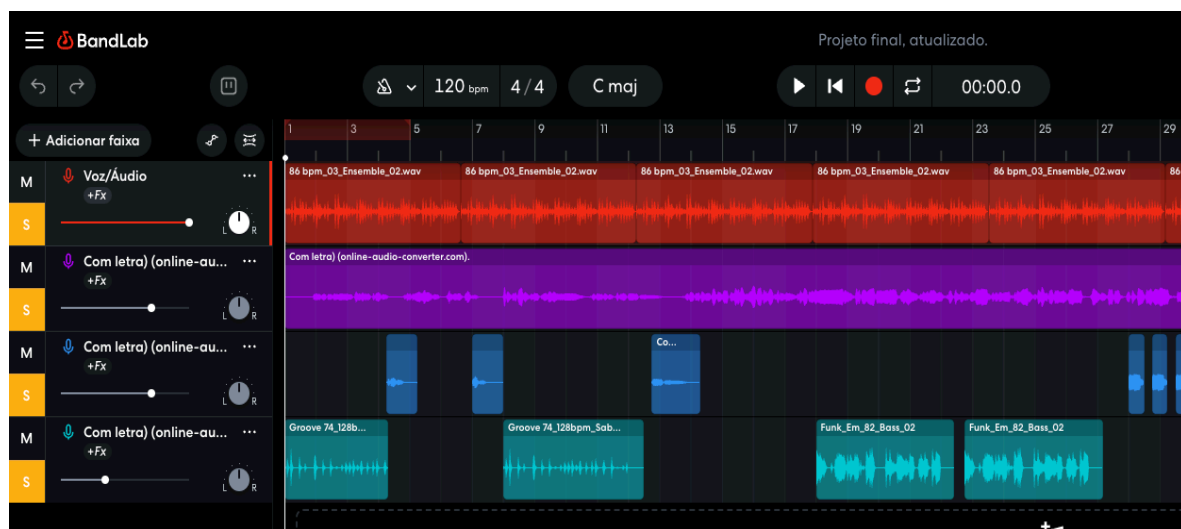
Quadro 14 – Tópicos avaliados nas tarefas propostas.

Tópico avaliado	Descrição da avaliação
Quantização	Avaliou-se se os estudantes seguiram as linhas do tempo no <i>BandLab</i> e conseguiram colocar os <i>loops</i> e músicas importadas no tempo do projeto.
Key	Avaliou-se se os estudantes conseguiram manter todas as <i>tracks</i> , <i>loops</i> e <i>samples</i> importados na mesma tonalidade no <i>BandLab</i> .
Samples e Loops	Avaliou-se se os alunos importaram os <i>samples</i> , <i>loops</i> , músicas, pontos, marcações e bases fornecidos para cada atividade.
BandLab Sounds	Avaliou-se se os alunos importaram os <i>samples</i> e <i>loops</i> fornecidos dentro do <i>BandLab</i> para incrementar os projetos.
Fadr.com	Avaliou-se se de fato os alunos submeteram alguma música dentro do sistema do <i>Fadr.com</i> e separaram as <i>stems</i> e se de fato o pedaço de alguma <i>stems</i> foi utilizado dentro do projeto.
Criatividade e Originalidade	Alguns estudantes optaram por adotar uma abordagem mais criativa e autêntica na produção de seus <i>remixes</i> , divergindo das instruções das atividades. Avaliou-se se o comportamento pode ser reflexo da tentativa de expressar sua individualidade e estilo artístico, mesmo que isso signifique divergir do escopo original da tarefa.

Fonte - Elaborado pelo autor (2024)

Nas várias atividades propostas, algumas se destacaram. Um dos aspectos que merece destaque, diz respeito à notável habilidade e minuciosidade demonstradas por alguns alunos, como o projeto² da figura 10 Este foi um caso onde a estudante não apenas seguiu as instruções da atividade, mas também exibiu um domínio hábil das ferramentas solicitadas. Nessa composição, criada para a atividade final, a estudante utilizou-se de quatro faixas (*tracks*) para a criação do *remix*. Essa aluna fez a separação precisa das faixas vocais e instrumentais, realizada por meio da funcionalidade do *Fadr.com*. A música "Livre Estou" de Taryn Szpilman, da trilha sonora do filme "*Frozen - Uma Aventura Congelante*", foi a base para extrair o *acapella*. Embora os *loops* utilizados apresentassem variações de bpm e tonalidade diferentes da utilizado no projeto (não está quantizado), a estudante alinhou todas as faixas com sucesso no mesmo *bpm*, destacando-se a técnica de dobra vocal empregada em momentos cruciais do *remix*.

Figura 9– Um dos projetos, no *Bandlab*, que foi criado pelos alunos do minicurso.



Fonte - *bandlab.com*

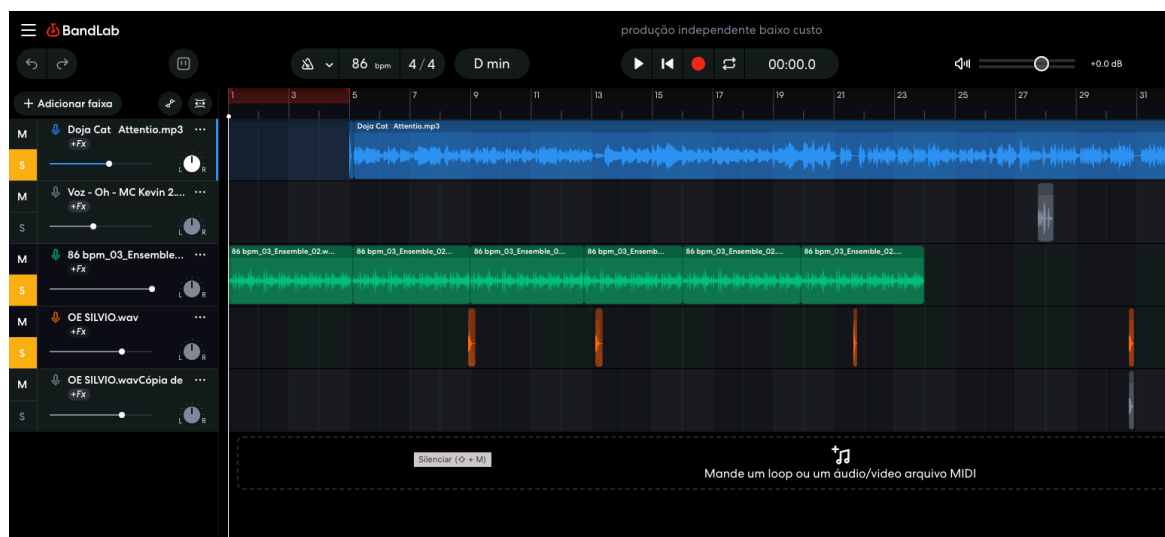
O projeto³ indicado na figura 11 é um exemplo de um trabalho notável realizado pelos alunos. Nesta composição, uma abordagem semelhante à descrita anteriormente foi adotada, com a aluna utilizando quatro faixas para o desenvolvimento do *remix*. Ela executou uma separação minuciosa da *acapella* e das

² [Áudio Projeto Figura 10.](#)

³ [Áudio Projeto Figura 11.](#)

faixas instrumentais utilizando o *Fadr.com*. Contudo, essa aluna seguiu à risca as instruções da atividade, efetuando a quantização dos *loops* e *samples* em harmonia com as linhas do tempo do projeto. Um elemento que merece menção é a adição criativa do som “OE” do Silvio Santos, introduzido para enriquecer a dinâmica do *remix*.

Figura 10– Um dos projetos, no *Bandlab*, que foi criado pelos alunos do minicurso



Fonte - bandlab.com

A figura 12 destaca a execução técnica de uma composição musical⁴ de uma aluna que seguiu com exatidão as instruções detalhadas das atividades. A aluna realizou a quantização dos *loops*, músicas e *samples* com o *bpm* do projeto, assegurando fluidez e sincronia no resultado final. Ela também manteve a consistência tonal (*key*) ao ajustar todos os arquivos importados para o mesmo tom, um passo crítico para a integridade musical da peça. Fazendo uso dos recursos do *BandLab Sounds*, ela soube escolher e aplicar os *loops*, fornecidos pelo *BandLab*, de maneira eficiente. A habilidade da estudante em separar as faixas vocais das instrumentais foi evidenciada pelo uso competente do *Fadr.com*, e os cortes realizados nas faixas refletiram uma mistura de precisão técnica com um toque de inovação pessoal.

⁴ [Audio Projeto Figura 12.](#)

Figura 11– Um dos projetos, no *BandLab*, que foi criado pelos alunos do minicurso.



Fonte - *bandlab.com*

A técnica adotada pelo aluno para reorganizar e manipular as várias partes da composição musical resultou em uma experiência auditiva distintamente coesa e inovadora. O que destacou a criatividade do aluno foi sua habilidade em sintetizar e rearranjar os elementos da música, formando uma peça que não somente demonstrou a compreensão dos conceitos musicais, mas também apresentou uma abordagem original. Isso se manifestou na escolha de timbres, na aplicação de efeitos e na estruturação de elementos rítmicos e harmônicos que, juntos, compuseram uma obra auditiva que refletia a personalidade e a expressividade do aluno. A capacidade de transcender a simples execução da tarefa para criar algo com identidade única sugere que o estudante aplicou de maneira eficaz e original os conhecimentos adquiridos durante o minicurso.

Os resultados discutidos por Claus, Franco e Cremata (2019) sugerem uma crescente inclusão de práticas específicas de aprendizagem com tecnologias de Estações de Trabalho de Áudio Digital (*DAW*) em ambientes educacionais musicais. Isso implica uma adaptação necessária nos métodos de ensino para abranger essas tecnologias e integrar a identidade musical no currículo. A ênfase na tomada de decisões criativas e na flexibilidade educacional oferece oportunidades valiosas para a formação de alunos tecnicamente experientes e que podem expressar sua identidade individual por meio da multimodalidade *DAW*.

Para professores de dança, a aplicabilidade dessas práticas e tecnologias se estende de maneiras significativas. A integração de tecnologias de produção musical como *DAWs* pode enriquecer consideravelmente o ensino de dança ao fornecer ferramentas que permitem aos alunos e professores experimentar e criar acompanhamentos musicais personalizados para coreografias. Isso não só aprimora a compreensão musical dos alunos, crucial para o desempenho e a coreografia, mas também estimula a criatividade ao permitir que explorem novas formas de expressão artística através da combinação de música e movimento.

Além disso, a capacidade de editar e produzir música de forma independente pode facilitar a adaptação de peças musicais para se adequar melhor a diferentes estilos de dança, permitindo uma sincronia mais refinada entre movimento e música.

5.5. Auto-avaliação

O exercício de autoavaliação foi muito importante para procurar melhorar nos próximos minicursos. Segundo Morato (2009), o ato de

saber ouvir está ligado a aceitar o outro como ele é, calando a minha inquietude de querer transformá-lo na pessoa que imagino dever ser. É manter-me em silêncio para ouvi-lo a partir dele mesmo, não de mim. É colocar-me em aberto para conhecer o que vive e o que expressa sobre o que vive. (Morato, 2009, p. 109).

Para capturar feedback detalhado que guiará o desenvolvimento de futuros workshops e minicursos, as autoavaliações dos estudantes para cada tarefa específica foram meticulosamente codificadas e catalogadas no Quadro 15. Cada aluno recebeu um número de 1 a 16, facilitando a organização e análise das respostas. A indagação feita aos participantes, aplicável a todas as três atividades, foi - "Como você avalia seu desempenho na realização da atividade? Explique a sua resposta.". Esta pergunta propiciou uma gama de respostas individuais dos alunos. Importante destacar que comentários gerais, tais como "Bom" ou "Excelente", foram intencionalmente omitidos da análise, priorizando avaliações que oferecem perspectivas mais detalhadas para melhor categorização das respostas dos alunos.

Quadro 15 – Repostas da autoavaliação codificadas em categorias.

Categorias	Códigos	Respostas - (Autoavaliação)
Dificuldade em usar a ferramenta apresentada - <i>BandLab</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Falta de familiaridade com o <i>BandLab</i>; • Aluno conseguiu executar a tarefa proposta. 	<p>(...) <i>Bom, no momento da criação eu tive muita dificuldade porque não sabia todos os recursos do bandlab, então acabei refazendo a atividade diversas vezes. Me avalio com nota 7, porque no final, a batida ficou até boa. (Resposta do aluno 13 sobre a atividade 1)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Dificuldade em usar a ferramenta <i>BandLab</i>; • Aluno conseguiu executar a tarefa proposta. 	<p>(...) <i>Acho que fiz um bom trabalho, embora eu tenha feito ainda uma coisa um pouco diferente da proposta original considerando que as ferramentas do Bandlab para celular eram diferentes do que pro computador (Resposta do aluno 15 sobre a atividade 1)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Falta de familiaridade com o <i>BandLab</i>; 	<p>(...) <i>Essa atividade me pegou por eu não ser familiarizada com o bandlab, uma nota de 0 a 10, eu me dou um 7 por realmente essa dificuldade que tinha/tenho (Resposta do aluno 5 sobre a atividade 1)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Dificuldade em usar a ferramenta <i>BandLab</i>; 	<p>(...) <i>Mediano, gostei das atividades que realizei, contudo obtive dificuldade mexendo no BandLab e por isso não conseguir realizar as atividades perfeitamente. (Resposta do aluno 8 sobre a atividade 2)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Dificuldade em usar a ferramenta <i>BandLab</i>; 	<p>(...) <i>Infelizmente não consegui realizar essa atividade, pois não consegui mexer no site indicado pelo professor. (Resposta do aluno 1 sobre a atividade 2)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Dificuldade em usar a ferramenta <i>BandLab</i>; 	<p>(...) <i>Mediano, gostei das atividades que realizei, contudo obtive dificuldade mexendo no BandLab e por isso não conseguir realizar as atividades perfeitamente. (Resposta do aluno 8 sobre a atividade 3)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Entendeu os conceitos; • Dificuldade em usar a ferramenta <i>BandLab</i>; 	<p>(...) <i>No final, percebi que compreendi alguns conceitos e o caminho para fazer um remix. Senti apenas dificuldade em mexer no bandlab e nos outros sites. (Resposta do aluno 13 sobre a atividade 3)</i></p>
Dificuldade em executar as	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; 	<p>(...) <i>Difícil, mas consegui (Resposta do aluno 14 sobre a atividade 1)</i></p>

instruções dadas nas atividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Aluno conseguiu executar a tarefa proposta. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Aluno conseguiu executar a tarefa proposta. 	<p>(...) Tive muita dificuldade, mas consegui entregar o desejado (Resposta do aluno 9 sobre a atividade 1)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Aluno não conseguiu executar a tarefa proposta. 	<p>(...) Não soube fazer a atividade remota 5 e o projeto pratico, tentei seguir o passo a passo descrito na atividade, mas mesmo assim, não consegui. (Resposta do aluno 6 sobre a atividade 1)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Faltou vídeo explicando melhor a tarefa 	<p>(...) Achei a atividade meio trabalhosa gostaria que todas tivessem vídeos disponíveis, me esforcei, mas não sei se consegui chegar no resultado correto (Resposta do aluno 4 sobre a atividade 2)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; 	<p>(...) Não soube fazer a atividade remota e o projeto pratico, tentei seguir o passo a passo descrito na atividade, mas mesmo assim, não consegui. (Resposta do aluno 6 sobre a atividade 2)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Dificuldade em entender a tarefa; 	<p>(...) Fiquei confuso durante a realização (Resposta do aluno 9 sobre a atividade 2)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade para executar a tarefa; • Dificuldade em entender a tarefa; 	<p>(...) dificuldade, não sei se entendi. (Resposta do aluno 11 sobre a atividade 2)</p>
Planejamento do minicurso - carga horária; Melhor explicação sobre tom, bpm e tamanho da composição	<ul style="list-style-type: none"> • Teve dificuldade sobre tom e bpm; • Aluno conseguiu executar a tarefa proposta. 	<p>(...) Eu senti dificuldade no momento de encontrar o tom e o bpm corretos, porém entendi o conceito e acabei me virando. Não sei se consegui encontrar a harmonia na música, mas fluiu. (Resposta do aluno 13 sobre a atividade 2)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Frustrado com o tamanho da composição; 	<p>(...) Me senti um pouco frustrado nessa atividade considerando que minha composição ficou com apenas 20 segundos mais ou menos e porque não consegui fazer um trabalho mais extenso e completo mas busquei</p>

		fazer o melhor que pude nesses 20 segundos. (Resposta do aluno 15 sobre a atividade 2)
	• Tempo do minicurso;	(...) No pouco tempo em que tivemos o minicurso acho que consegui um bom desempenho na produção dos remix que foram pedidos (Resposta do aluno 16 sobre a atividade 1)
Aluno evoluiu no uso da ferramenta BandLab	• Melhora no uso da ferramenta BandLab;	(...) Eu gostei do resultado, creio que aprendi bem e estou bem melhor que antes em relação ao bandlab. (Resposta do aluno 1 sobre a atividade 3)
	• Melhora no uso da ferramenta BandLab;	(...) Bem melhor do que as primeiras, consegui compreender e saber aonde eu estava mexendo, graças a explicação do ministrante (Resposta do aluno 5 sobre a atividade 3)
	• Melhorar a musicalidade; Sentiu segurança com a ferramenta BandLab;.	(...) Essa eu já me senti mais segura pra trabalhar, acho que fui até bem só tenho que melhorar a minha musicalidade (Resposta do aluno 5 sobre a atividade 2)
	• Aprendeu a usar a ferramenta BandLab	(...) Fui bem, aprendi a usar o app e alguns de seus recursos. (Resposta do aluno 10 sobre a atividade 1)
Aluno evoluiu como produtor musical.	Viu melhora em sua performance como produtor musical.	(...) Consegui desenvolver melhor que as outras atividades (Resposta do aluno 9 sobre a atividade 3)
	Viu melhora em sua performance como produtor musical.	(...) Fiquei até surpreso considerando que achei que ficaria pior kkkkk Não tinham muitas opções de bases que me agradavam mas acabei escolhendo uma que criaria uma composição interessante até e sinceramente, foi divertido trabalhar nela e gostei bastante do resultado final (Resposta do aluno 15 sobre a atividade 3)
Aluno compreendeu as instruções e conseguiu executar a tarefa proposta.	As explicações foram claras e objetivas.	(...) Bom, consegui realizar a atividade, as explicações foram claras e objetivas. (Resposta do aluno 1 sobre a atividade 1)
	Aluno conseguiu executar a tarefa proposta.	(...) Boa acredito que consegui atingir o objetivo (Resposta do aluno 4 sobre a atividade 1)
	Aluno conseguiu executar a tarefa proposta.	(...) Desempenho muito satisfatório (Resposta do aluno 7 sobre a atividade 1)

Aluno conseguiu executar a tarefa proposta.	(...) Boa, sinto que compreendi e executei bem o proposto. (Resposta do aluno 8 sobre a atividade 1)
Aluno conseguiu executar a tarefa proposta.	(...) Avalio como muito bom, eu fui em todas as aulas e prestei atenção em tudo. (Resposta do aluno 7 sobre a atividade 2)
Aluno conseguiu executar a tarefa proposta;	(...) Gostei e fiquei satisfeita. (Resposta do aluno 3 sobre a atividade 3)
Aluno conseguiu executar a tarefa proposta;	(...) gostei do resultado, melhor feito do que perfeito (Resposta do aluno 4 sobre a atividade 3)

Fonte - Google Forms

Considerando que a autoavaliação foi realizada de maneira aberta, é possível observar que os participantes tiveram a oportunidade de expressar suas opiniões e avaliações de forma livre e espontânea.

As respostas dos alunos indicam uma variedade de experiências com a *DAW BandLab* nas atividades propostas. Alguns estudantes expressaram dificuldades em executar as tarefas, principalmente devido à falta de familiaridade com a ferramenta, o que impactou na realização das atividades. Contudo, há indicações de que, mesmo com desafios, houve um entendimento dos conceitos envolvidos no processo de criação de *remix* e *mashup*. A dificuldade em usar a ferramenta parece ter sido um obstáculo comum, mas a superação dessa barreira e a execução das tarefas propostas demonstram um avanço no desenvolvimento de habilidades de produção musical. Essas categorias geradas a partir das respostas destacam uma jornada de aprendizado onde a aquisição de conhecimento e a habilidade prática foram mais significativas do que a simples utilização de uma ferramenta de *software*.

É possível observar que alguns participantes relataram ter se sentido mais seguros e confiantes em relação ao *BandLab* após a realização do minicurso. Este progresso é emblemático de uma formação omnilateral, na qual os alunos não apenas adquiriram competências técnicas em produção musical, mas também desenvolveram uma maior disposição para aprender e se engajar com novos conteúdos dentro da área de produção musical. Comentários como "*Eu gostei do resultado creio que aprendi bem e estou bem melhor que antes em relação ao bandlab*" e "*No final percebi que compreendi alguns conceitos e o caminho para fazer um remix*" ilustram esse crescimento.

Tendo como base os relatos acima, e refletindo sobre a formação integral do indivíduo, a música, com sua natureza em constante evolução e diversidade expressiva, atua como um espelho da fluidez da consciência humana, que se atualiza nas interações entre pessoas e ambientes. Conforme aponta Zampronha (2007), a prática musical não apenas desenvolve a inteligência musical, mas também impulsiona o crescimento abrangente do sistema cognitivo dos estudantes, tocando tanto nas dimensões cognitivas quanto nas emocionais. Este fenômeno evidencia o papel crucial da música como um intermediário no processo de humanização, engajando-se no diálogo com o conhecimento histórico e na atual (re)construção do ser humano, contribuindo assim de maneira significativa para sua formação integral. A comparação feita por Monteiro (2020) com as ideias de Zampronha (2007) reforça essa visão, sublinhando a capacidade da música de promover um desenvolvimento omnilateral nos indivíduos -

o que possibilita a cada indivíduo alimentar as práticas anteriores e, ao mesmo tempo, ressignificá-las em novas relações; e como as experiências musicais ocorrem de maneira singular a cada receptor, contribui para formas distintas de pensamento e construção de ideologias inerentes à maneira de ser. (Monteiro, 2020, p. 20).

A vivência musical estimula maneiras diferentes de pensamentos -

estruturada em formas distintas que ocorrem no tempo ensejando uma visão direta dos sentimentos, a música possibilita vivenciá-las com nossa mente e nosso desejo, contribuindo desse modo para que se dê sentido à vida. (Zampronha, 2007, p. 139).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para compreender como democratizar a educação por meio da música que emerge das práticas de produção musical na cultura digital e participativa, esta pesquisa partiu da observação durante criação e aplicação de um produto educacional, na forma de minicurso intitulado "Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um *remix/mashup*". Foi possível observar como a música, além de ser uma forma de entretenimento, é uma ferramenta educacional enriquecedora que contribui significativamente para o desenvolvimento integral dos alunos.

A música, ao transcender seus aspectos estruturais e estéticos, se torna um sistema que reflete o que a sociedade considera essencial e significativo, conforme apontado por Queiroz (2004, p. 87), "a constituição social e os valores estabelecidos pela sociedade criam para as expressões musicais bases importantes que vão determinar os seus espaços e as suas inserções em situações específicas de vida social".

Esta perspectiva foi evidenciada na criação e aplicação do minicurso "Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um *remix/mashup*", que não apenas introduziu os alunos ao mundo da produção musical, mas também os envolveu em um processo educativo abrangente, alinhado com o contexto contemporâneo e a cultura participativa. Assim, a música, em sua capacidade de engajar e desenvolver o ser humano de maneira omnilateral, realça a sua importância fundamental na formação integral dos alunos.

Levando em consideração que a prática musical por meio da produção musical é uma atividade inovadora exercida pelos participantes desta pesquisa, ela ocasionará mudanças importantes de comportamento e de decisões, ampliando inclusive a criatividade e os pensamentos.

Descobriu-se que a plataforma *BandLab* foi fundamental, facilitando o acesso à produção musical digital e permitindo aos alunos explorar, experimentar e desenvolver habilidades de maneira prática e acessível. Esta abordagem foi importante para democratizar o acesso à produção musical e proporcionar experiências de aprendizado dinâmicas e interativas. As práticas de produção musical independente e o uso de ferramentas como o *BandLab*, alinhadas com a cultura digital contemporânea, proporcionaram aos alunos um campo fértil para o desenvolvimento

de habilidades técnicas, emocionais e cognitivas, contribuindo para sua formação omnilateral.

A carga horária do curso, embora talvez insuficiente para um aprofundamento completo, mostrou-se suficiente para introduzir os conceitos básicos e a prática de produção musical independente de baixo custo.

Além disso, a aplicação do minicurso no contexto da Licenciatura em Dança abriu um espaço valioso para explorar as conexões entre disciplinas distintas, enriquecendo a experiência educacional dos alunos. Esta abordagem interdisciplinar demonstrou a relevância e a aplicabilidade dos princípios de produção musical independente em um contexto artístico mais amplo, enfatizando a importância de uma educação que abrange múltiplas dimensões do desenvolvimento humano.

Integrando as reflexões sobre a educação omnilateral, é essencial destacar como esse aprendizado se alinha com os direcionamentos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza a importância da formação integral, articulando habilidades cognitivas e socioemocionais.

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília também reforça essa perspectiva ao integrar as artes no currículo, promovendo uma abordagem educacional que atravessa disciplinas e enriquece a experiência dos alunos. O curso é desenhado para que a prática e a teoria se entrelacem, permitindo que os estudantes explorem a transdisciplinaridade e as conexões entre dança, música e outras formas de expressão artística.

Além disso, a Lei 11.892/2008, que orienta a criação e a missão dos Institutos Federais, prescreve a promoção de uma formação abrangente através da integração de ciência, tecnologia, cultura e artes. Assim, o minicurso proposto não apenas cumpre estes requisitos legislativos e curriculares, mas também exemplifica a aplicação prática desses princípios, mostrando como a educação tecnológica pode ser humanizadora e expansiva.

A ênfase em atitudes focadas nas práticas de produtor musical, como autenticidade, criatividade, auto-organização, cooperação, respeito à diversidade e consciência social, reflete novamente o compromisso com a formação integral do aluno. E tendo como base minhas experiências como produtor musical percebo que as definições musicais no Brasil, principalmente no âmbito da produção musical independente, apresentam diferenças significativas em relação a contextos fora do Brasil. Analisando os conceitos propostos por Tobias (2013), como cover, sátira,

paródia, *multitracking*, *remediating* e *arranging*, percebe-se que, na prática, essas definições muitas vezes convergem para o uso de *samples* ou *loops* (ou de forma mais popular - pontos e marcações). Essas técnicas são particularmente relevantes em estilos como o funk carioca, onde pontos e marcações são mais populares.

Essa abordagem é menos sobre a aderência estrita às definições acadêmicas e mais sobre a criatividade e a capacidade de reimaginar e reestruturar o material existente. O *mashup*, por exemplo, requer um conhecimento musical para determinar o que combina, o que destoa e o que pode ser rearranjado em uma nova obra, concentrando a autoria na identidade do produtor e em suas preferências musicais.

A realidade da produção musical no Brasil é marcada por uma grande flexibilidade e criatividade, onde os produtores frequentemente utilizam e recontextualizam materiais existentes de maneiras inovadoras. Os produtores brasileiros muitas vezes trabalham dentro de um contexto onde os recursos são limitados, o que fomenta uma maior criatividade e a necessidade de adaptar-se e reutilizar o material disponível.

Por fim, com base na análise das avaliações práticas das produções musicais, feedbacks dos alunos e observações sobre o engajamento e o desenvolvimento pessoal dos estudantes, é possível concluir que o objetivo dessa pesquisa foi alcançado, embora com alguns desafios e áreas para melhoria. A avaliação das tarefas propostas revelou que um total de 43 projetos *BandLab* que foram criados durante o minicurso, indicando um engajamento significativo dos alunos com as atividades práticas. Além disso, muitos alunos utilizaram os conceitos aprendidos, como BPM e tonalidade, e alguns até foram além do proposto, explorando de forma criativa as possibilidades oferecidas pelo *BandLab*. alguns projetos demonstraram um domínio hábil das ferramentas e uma abordagem criativa e autêntica na produção dos *remixes*. Isso indica que, além de aprenderem os aspectos técnicos, os alunos foram capazes de expressar sua individualidade e estilo artístico através de suas criações musicais.

No entanto, as autoavaliações dos estudantes revelaram que muitos enfrentaram dificuldades. Apesar desses desafios, os estudantes reconheceram a aquisição de conhecimentos e habilidades importantes para a produção musical de *remixes* e *mashups*, o que é fundamental para a formação integral dos alunos.

Em resumo, o minicurso atingiu seu objetivo de introduzir os alunos ao mundo da produção musical, envolvendo-os em um processo educativo alinhado com a

cultura digital e participativa. Embora haja espaço para melhorias, especialmente no suporte ao uso de ferramentas como o *BandLab*, a experiência geral foi positiva e enriquecedora.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Mariana Cristina Tavares da Silva Souza, 1990- “**Graduação em dança? Isso existe?**” - Impactos de estereótipos na identidade de estudantes do curso de Dança da Universidade Federal de Viçosa / Mariana Cristina Tavares da Silva Souza Amorim. – Viçosa, MG, 2018.

BANDLAB. **Terms of Use**. BandLab Technologies, 2022. Disponível em - <https://www.bandlab.com/>. Acesso em 26 fev. 2024.

BANCO MUNDIAL. **World Development Report 2019 - The Changing Nature of Work**. Washington - World Bank, 2019.

BARTZ, Guilherme Furtado. **Vivendo de Música - Trabalho, profissão e identidade – Uma etnografia da Orquestra de Câmara Theatro São Pedro, de Porto Alegre**. 2018. 229 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

BELTRAME, Juciane Araldi. **Formação e prática musical de DJs - um estudo multicaso em Porto Alegre – RS**. 2004. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

BELTRAME, Juciane Araldi. **Educação musical emergente na cultura digital e participativa - uma análise das práticas de produtores musicais**. 2016. Tese (Doutorado em Música) - Programa de Pós- graduação em Música Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

BELTRAME, Juciane Araldi. Educação musical on-line e semipresencial - possibilidades metodológicas na extensão universitária. *In - Anais do Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical*. 2017.

BELTRAME, Juciane Araldi. O home studio como espaço de criação e aprendizagem musical. **DEBATES-Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música**, n. 18, 2017.

BELTRAME, Juciane Araldi et al. **Práticas digitais em educação musical**. 2023

BESSEMER, S. P; TREFFINGER, D. J. Analysis of creative products - review and synthesis. **The Journal of Creative Behavior**, v. 15, n. 3, p. 158-178. 1981.

BOURCIER, Paul. **História da Dança no Ocidente**. São Paulo - Martins Fontes, 2006.

BOWMAN, Wayne D. Open Philosophy” or Down the Rabbit Hole? **Action, Criticism, and Theory for Music Education**, v. 16, n. 1, p. 10–37. August, 2017.

BUENO, José De França. **Métodos quantitativos, qualitativos e mistos de pesquisa** / José de França Bueno; [leitora] Maria Imaculada Cardoso Sampaio. - Brasília, DF - CA- PES - UAB ; Rio de Janeiro, RJ - Departamento de Biblioteconomia, FACC/ UFRJ, 2018.

_____. **The ethical significance of music-making.** *Music Mark* - The UK Association for Music Education. Issue 3 (Winter). musicmark.org.uk. Reprinted in *Music Education Now*. 2014. Disponível em - <https://jfin107.wordpress.com/scholarly-paperthe-ethical-significance-of-music-making-by-wayne-bowman/>

BOZON, M. Práticas musicais e classes sociais - estrutura de um campo local. **Em Pauta**, v.11, n. 16/17, p.142-174, 2000.

BRASIL. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. **Estratégia nacional de ciência, tecnologia e inovação 2016–2019**. Brasília, DF - MCTI, 2016.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: [22/04/2024].

_____. **Lei no 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Brasília, 2008. Disponível em - http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20072010/2008/lei/11892.htm. Acesso em - fev. 2023.

_____. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (MEC/SETEC) e Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica (CNE/CEB). **Parecer CNE/CEB No 11/2012**. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 9 mai. 2012a.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede - a era da informação** - economia, sociedade e cultura. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo - Paz e Terra, v.1, 2012.

CIAVATTA, Maria. **A formação integrada - a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade** In - FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (Org.). *Ensino Médio Integrado - concepções e contradições*. São Paulo - Cortez, 2005.

Claus, M., Franco B. & Cremata, R. (2019) **Mixing It Up**: Sound Recording and Music Production in School Music Programs. *Music Educators Journal*, 106(1), 55-63. <https://doi.org/10.1177/0027432119856085>

COLI, Juliana Marília. Descendência tropical de Mozart - trabalho e precarização no campo musical. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 10, n. 17, p. 89-102, jul./dez. 2008.

COSTA, Rodrigo Heringer. "Ou a gente trabalha, ou mexe com música" - notas sobre hiatos entre 'fazer musical' e 'profissão' no cotidiano de músicos em Salvador **DEBATES** | UNIRIO, n. 25, p. 115-161, dez., 2021. p. 115

DUEÑAS SALMÁN, Luisa Renée; GARCÍA LÓPEZ, Edgar Josué. El papel de la educación escolar en la construcción de cultura de participación y de ciudadanía democrática. **Razón y Palabra** [online], n.16, agosto/outubro, 2011. [http - //www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010080](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010080)

FARACO, C. A. Área de Linguagem - algumas contribuições para sua organização. *In* - KUENZER, A. (Org.). **Ensino Médio** - construindo uma proposta para os que vivem do trabalho. São Paulo - Cortez, 2002. p. 97 - 131.

FONTEERRADA, Marisa T. de Oliveira. A Linguagem Verbal e Linguagem Musical. Cadernos de Estudo - **Educação Musical** nos 4/5, São Paulo - Atravéz, 1994.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. **Ciranda de sons** [recurso eletrônico] - práticas criativas em educação musical / Marisa Trench de Oliveira Fonterrada. – 1.ed. – São Paulo - Editora Unesp Digital, 2015.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira, 1939 – **De tramas e fios** - um ensaio sobre a música na educação / Marisa Trench de Oliveira Fonterrada. - 2ed – São Paulo - Editora UNESP, Rio de Janeiro; Funarte, 2008.

FIDALGO, Fernando Selmar; MACHADO, Lucília Regina de Souza. Tecnologia. *In* - **DICIONÁRIO da educação profissional**. Belo Horizonte - Núcleo de Estudos sobre Trabalho e Educação, 2000. p. 322-323

FIGUEIREDO, Michal Siviero; MAGALHÃES, Luiz Cesar Marques. Educação musical no ensino médio - uma pesquisa-ação no IFBAIANO campus Santa Inês. *In* - CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA, 22., 2013, Natal. **Anais....**, Natal - ANPPOM, 2013. s/p.

FICK J, SCHEDEL M, VACCARO B. Editorial - **Commercial music and the electronic music studio** – influence, borrowings and language. *Organised Sound*. 2022;27(1) -1-6. doi -10.1017/S1355771822000139

FRIGOTTO, Gaudêncio. A polissemia da categoria trabalho e a batalha das ideias nas sociedades de classe. **Revista Brasileira de Educação**, v. 14, n. 40, jan./abr. 2009.

FRIGOTTO, Gaudêncio. O enfoque da dialética materialista histórica na pesquisa educacional. *In* - FAZENDA, Ivani. **Metodologia da Pesquisa Educacional**. 12. ed. São Paulo - Cortez, 2010. Cap. 6. p. 75-100.

GIL, Antônio Carlos, 1946 - **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo - Atlas, 2002

GIRARDELLO, Gilka; PEREIRA, Rogério Santos; MUNARIM, Iracema. Cultura participativa, mídia-educação e pontos de cultura - aproximações conceituais. **Atos de Pesquisa em Educação** - PPGE/ME FURB, v. 8, n. 1, p. 239-258, jan/abr, 2013.

GOMES, Carolina Chaves; MELO, Isaac Samir Cortez de. Componente curricular Arte no IFRN - panorama sobre seus educadores. In - ENCONTRO REGIONAL NORDESTE DA ABEM, 11., 2013, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza - ABEM, 2013b. p. 207-214.

GOMES, Mariane dos Santos. **A Música na Educação Infantil** - uma reflexão histórico-filosófica à luz da omnilateralidade e da aprendizagem desenvolvvente / Mariane dos Santos Gomes. -- Marília, 2020

GÓMEZ ISASSI, José Alberto. La Sociedad 2.0 - De la democratización de los medios de comunicación a la socialización de la producción. **Revista Communication Papers**, n. 8 (Monográfico II), p. 21 - 30. Departamento de Filología y Comunicación de la Universidad de Girona. 2015. Acessado em 28/02/2023. [http - //www.communicationpapers.e](http://www.communicationpapers.e)

GUIMARÃES, Andréa Thompson Mello. **As Gravadoras Independentes e o Futuro da Indústria Fonográfica no Brasil**. 2005. 49. Departamento de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2005.

IAZZETTA, Fernando. **Música e mediação Tecnológica**. São Paulo - Perspectiva - Fapesp, 2009.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Dança**. Brasília: IFB, 2019. Disponível em: [link de acesso, se disponível online]. Acesso em: [22.04.24].

JENKINS, Henry et al. **Confronting the challenges of participatory culture - media education for the 21st century**. Chicago - MacArthur Foundation, 2006. Disponível em - <[http - //digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF](http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)>. Acesso em - 05/02/2023

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

KANDLER, Maira Ana. **Música na Educação Profissional e Tecnológica** - um estudo de caso do Instituto Federal de Santa Catarina, campus Florianópolis / Maira Ana Kandler. – 2019. 279 f.

KANDLER, Maira Ana. Música na educação profissional e tecnológica - diferentes possibilidades formativas. **Revista da Abem**, v. 28, p. 446-467, 2020.

KANDLER, Maira Ana. Música na Educação Profissional e Tecnológica - diferentes possibilidades formativas. **Revista da Abem**, v. 28, 2021.

KINGSBURY, Henry. **Music, talent and performance** - a conservatory cultural system. Philadelphia - Temple University, 1988.

KLEBER, Magali Oliveira. **A rede de sociabilidade em projetos sociais e o processo pedagógico-musical**. Revista da ABEM, Londrina, V. 19, 37-46 jul. dez. 2011.

KNAPP, David H. et al. **Soundtrap usage during COVID-19: A machine-learning approach to assess the effects of the pandemic on online music learning**. Research Studies in Music Education, v. 45, n. 3, p. 571-584, 2023.

KRAEMER, Rudolf-Dieter. Dimensões e funções do conhecimento pedagógico-musical. Trad. Jusamara Souza. **Em Pauta**, Porto Alegre, v. 11, n. 16/17, p. 50-75, abr/nov, 2000.

LAUDARES, João Bosco; FIUZA, Jalmira Regina; ROCHA, Simone. Educação Tecnológica - os impactos nos projetos pedagógicos dos cursos técnicos dos CEFETS Minas Gerais e Paraná pelos Decretos 2.208/97 e 5.154/04. In - ARANHA, Antônia Vitória Soares; CUNHA, Daisy Moreira e LAUDARES, João Bosco (Org). **Diálogos sobre trabalho** - perspectivas multidisciplinares. São Paulo - Papyrus, 2005, p. 57-90.

LEITE, Priscila de Souza Chisté. Produtos educacionais em mestrados profissionais na área de ensino - uma proposta de avaliação coletiva de materiais educativos. In - Congresso Ibero Americano em Investigação Qualitativa, 7, 2018, Fortaleza. **Anais[...]** Fortaleza - UNIFOR, 2018

Lopes, Vitor de Azevedo. **Mashup e o novo jeito de criar** no século XXI / Vitor de Azevedo Lopes; orientador - Júlio Cesar Valladão Diniz. – 2015.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação** - abordagens qualitativas. São Paulo - EPU, 1986.

MACHADO, João Carstens. **Processos de criação e aprendizagem na produção musical** - uma análise das práticas de produtores musicais. 2020. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós- Graduação em Música, Centro de Letras e Artes. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

MADDEN, Mary. **The state of music online - Ten years after Napster**. Washington, DC - Pew Internet & American Life Project, 2009.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. Atlas. São Paulo, 2003.

MARX, K. **Manuscritos Econômico-Filosóficos**. Arquivo Marxista na Internet, 2007. Disponível em - <<https://www.marxists.org/portugues/marx/1844/manuscritos/index.htm>>. Acesso em - fev. 2023.

MARX, K.; ENGELS, F. **Cultura, arte e literatura - textos escolhidos**. Tradução de José Paulo e Miguel Makoto Cavalcanti Yoshida. 1.ed. São Paulo - Expressão Popular, G 2010.

MAZETTI, Henrique Moreira. Cultura participativa, espetáculo interativo - do “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia. In - XIV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2009, Rio de Janeiro. **Anais...** p. 1-15.

McGRANAHAN, Liam. **Bastards and Booties - Production, Copyright, and the Mashup Community**. TRANS-Revista Transcultural de Música, n. 14 (artículo 9), 2010. Disponível em - <http://www.sibetrans.com/trans/articulo/13/bastards-and-booties-production-copyright-and-the-mashup-community>. Acessado em 24/02/24

MELO, Irineu Lopes. **Instrumentos de orquestra** - construção de um modelo de método para ensino coletivo no Instituto Federal de Santa Catarina. 2013. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidad del Mar, Viña del Mar, Chile. 2013.

MENELL, Peter S. **A Remix Compulsory Licensing Regime for Music Mashups**. 2020.

MENGER, Pierre-Michel. **Retrato do artista enquanto trabalhador** - Metamorfoses do capitalismo. Lisboa - Roma Editora, 2005.

MENGER, Pierre-Michel. Artistic Labor Markets and Careers. **Annual Review of Sociology**, v. 25, p. 541-574, 1999.

MONTEIRO, Mariana. Noverre - cartas sobre a dança. São Paulo - Editora da Universidade de São Paulo - FAPESP, 2006

MONTEIRO, Calígia Sousa. **Formação humana por meio das práticas musicais** - uma pesquisa realizada no projeto de extensão Música na Periferia em Natal/RN. 2020. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

MORATO, Cíntia Thais. **Estudar e trabalhar durante a graduação em música** - construindo sentidos sobre a formação profissional do músico e do professor de música. 2009. 307 f. Tese (Doutorado)- Programa de Pós-Graduação em Música, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

MOURA, D. Ensino Médio Integrado - subsunção aos interesses do capital ou travessia para formação humana? **Educação e Pesquisa**, São Paulo, vol. 39, n. 3, p.705-720, jul./set. 2013.

NAVAS, Eduardo. **Remix theory - The aesthetics of sampling**. Birkhäuser, 2014.

PEDERIVA, Patrícia Lima Martins. Práticas educativas para o desenvolvimento da musicalidade das crianças da educação infantil. In - COSTA, Sinara Almeida da; MELLO, Suely Amaral (Orgs.). **Teoria Histórico-Cultural e Educação Infantil** - conversando com professoras e professores. 1.ed. Curitiba, PR - CRV, 2017.

PERUZZO, Cicilia M. Krohling. **Pressupostos epistemológicos e metodológicos da pesquisa participativa** - da observação participante à pesquisa-ação. Estudos sobre las culturas contemporáneas, v. 23, n. 3, p. 161-190, 2017.

PFARRIUS, GABRIEL SILVEIRA. **Formação profissional no Curso Técnico em Instrumento Musical do IFRS – Campus Porto Alegre e repercussões nas trajetórias de estudantes** / Gabriel Silveira Pfarrius – Porto Alegre, 2022.

PINTO, Waldir de Amorim. Evolução da acessibilidade aos meios de gravação e produção musical. **Revista Sonora** - IA, Unicamp, v. 4, nº 7, p. 1-4, 2012.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico - métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**- 2ª Edição. Editora Feevale, 2013.

QUEIROZ, Camila de. **A Música para o Artista da Dança** - uma investigação sobre o processo de ensino-aprendizagem de música em dois cursos profissionalizantes de dança na cidade de São Paulo. 50 f. Monografia (Especialização em Educação Musical) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

QUEIROZ, Luis Ricardo Silva. Transmissão musical informal - reflexões para as práticas de ensino e aprendizagem da música. **ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL**, v. 13, p. 669-676, 2004.

RANDO, Thomas Mark Anthony; ALSOP, Peter; MONTH, Year. **How do Digital Audio Workstations influence the way musicians make and record music?**. 2019.

RAMOS, Marise Nogueira. **História e política da educação profissional** [recurso eletrônico] / Marise Nogueira Ramos. – Dados eletrônicos (1 arquivo - 585 kilobytes). – Curitiba - Instituto Federal do Paraná, 2014. - (Coleção formação pedagógica; v. 5).

REQUIÃO, Luciana Pires de Sá. **“Eis aí a Lapa...”** - processos e relações de trabalho do músico nas casas de show da Lapa. 2008. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2008.

RODRIGUES, DANIEL SILVA. **Educação sonora na educação profissional e tecnológica** - prática criativa no ensino médio integrado. Mestrado profissional em educação profissional e tecnológica (PROFEPT). 2021.

RODRÍGUEZ, Héctor Fouce. Entusiastas, enérgicos y conectados. In - CANCLINI, Néston García; CRUCES, Francisco; POZO, Maritza Urteaga Castro. **Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales**. Buenos Aires - Ariel, 2012. p. 169-185.

SANTANA, M. V. **Tecnologias digitais em rede nas performances musicais** - potencialidades da composição colaborativa em meios digitais. 2023. 99 f. Dissertação (Mestrado em Performances Culturais) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

SANTOS, Rosemary; SANTOS, Edméa. Práticas multirreferenciais de educação online - expressões de uma pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos, v. 7, n. 2, p. 153-172, nov. 2013.

SEGNINI, Liliana Rolfsen Petrilli. À procura do trabalho intermitente no campo da música. *Estudos de Sociologia*, **Araraquara**, v. 16, n. 30, p. 177-196, 2011a.

SENA, Lílian de Sousa et al. **O uso da nuvem de palavras** como estratégia de inclusão e inovação pedagógica. *Video Journal of Social and Human Research*, p. 70-84, 2022.

SETTON, Maria da Graça. **Mídia e educação**. São Paulo - Contexto, 2011.

SILVA JÚNIOR, José Davison da. Ensino, pesquisa e extensão em música no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE. In - Encontro Regional Centro-Oeste da ABEM, 12., Seminário de Educação Musical no DF, 1., Encontro Música Pibid e Prodência do Centro-Oeste, 1., 2012, Distrito Federal. **Anais...** Distrito Federal - ABEM, 2012. p. 54-62.

SOUZA, Jusamara. Cotidiano, sociologia e educação musical - experiências no ensino superior de música. In - LOURO, Ana Lúcia; SOUZA, Jusamara. (orgs.) **Educação Musical, Cotidiano e Ensino Superior**. Porto Alegre - Tomo Editorial, 2013. p. 11-29.

SOUZA, Jusamara; FREITAS, Maria de Fatima Quintal de. Práticas musicais de jovens e vida cotidiana - socialização e identidades em movimento, Curitiba, **Música em perspectiva**, v. 7, n. 1, p. 57-80, junho, 2014.

TAVARES, I. M; CIT,S. **Linguagem da música**. Curitiba - Intersaberes, 2013.

TOELLE, Jutta; SLOBODA, John A. **The audience as artist?** The audience's experience of participatory music. *Musicae scientiae*, v. 25, n. 1, p. 67-91, 2021.

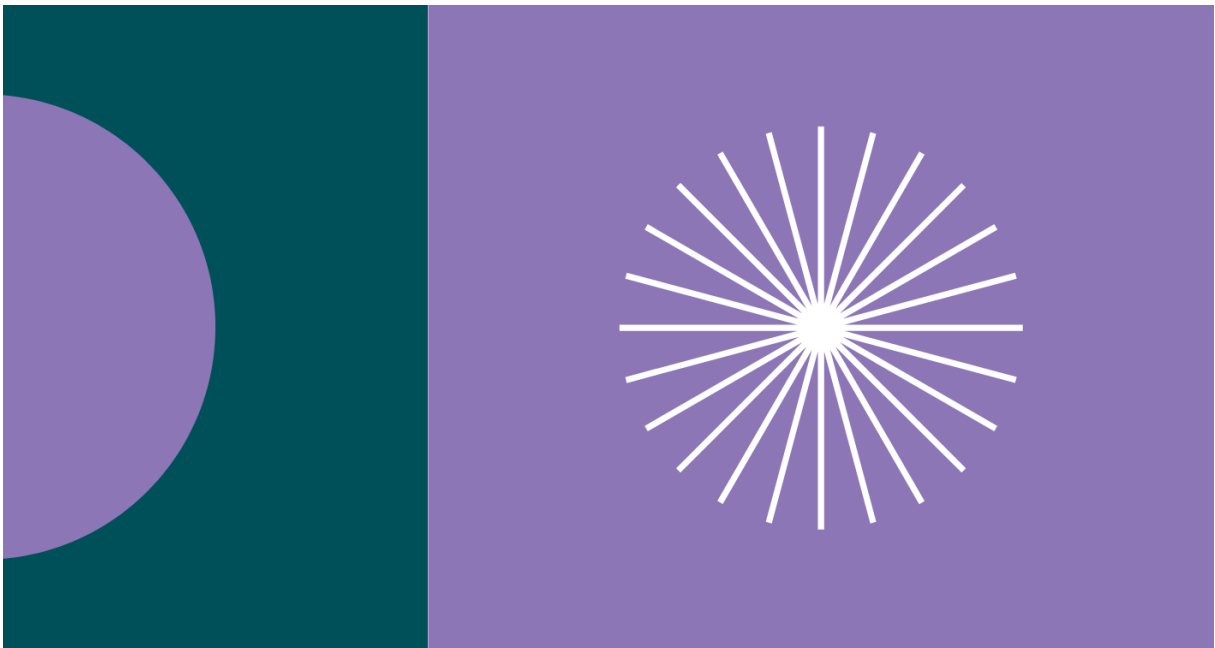
TOBIAS, Evan. Inter/trans/cross/new media(ting) - Navigating an emerging landscape of digital media for music education. In - RANGLES, C. (Ed.), **Music education - navigating the future**. New York - Routledge, 2015. p. 91-121.

VICENTE, Eduardo. A vez dos independentes(?) - um olhar sobre a produção musical independente do país. **Revista da Associação Nacional dos programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Universidade de São Paulo. 2006.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa** - como ensinar. Tradução - Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre - ArtMed, 1998.

ZAMPRONHA, Maria de Lourdes Sekeff. **Da música** - seus usos e recursos. Ed. 2. São Paulo - UNESP, 2007.

ZANETTE, M. S.. (2017). **Pesquisa qualitativa no contexto da Educação no Brasil**. *Educar Em Revista*, (65), 149–166. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.47454>



Produto Educacional:

PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO:

APLICADO NA PRODUÇÃO DE UM REMIX/MASHUP
NO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA



APÊNDICE A – Produto Educacional

01	Descrição Técnica
02	Resumo
03	Apresentação
05	Objetivo e Metodologia
06	Contextualização Teórica
07	Remix e Mashup: Definição e Um breve histórico
08	Loop e Sample
10	Ferramentas e técnicas Para criação de Um remix/Mashup
11	Apresentação do Produto Educacional
12	Sequência Didática
21	O BandLab
22	Slides das Aulas
27	Minidicionário de termos de produção musical independente
29	Referências

SUMÁRIO



DESCRIÇÃO TÉCNICA

1



Origem do Produto: Dissertação de mestrado “Produção Musical Independente de Baixo Custo: Uma Contribuição para a Formação Omnilateral no Instituto Federal de Brasília” no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, no Instituto Federal de Brasília.

Área de Conhecimento: Ensino.

Finalidade: Integrar práticas de produção musical independente de baixo custo no contexto educacional, proporcionando uma abordagem prática e acessível para enriquecer a formação omnilateral dos estudantes, incentivando a criatividade, a educação e a autonomia.

Público-alvo: Estudantes e professores do Instituto Federal de Brasília, especialmente aqueles envolvidos em cursos relacionados à música, tecnologia e áreas criativas.

Categoria: Sequência didática, minicurso.

Estruturação do Produto: O produto inclui a elaboração e aplicação de um minicurso prático "Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um *remix/mashup*", utilizando a plataforma digital *BandLab* para facilitar a criação musical. A estrutura pedagógica envolve a combinação de teoria e prática, abordando desde a concepção musical até a produção final.

Registro do Produto/Ano: O projeto foi desenvolvido e submetido como dissertação de mestrado em 2024, no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Brasília.

Avaliação do Produto: Baseou-se na análise das percepções dos participantes antes e após o minicurso, utilizando questionários e autoavaliação, além da análise qualitativa dos projetos musicais criados.

Disponibilidade: Irrestrita, preservando-se os direitos autorais, bem como a proibição do uso comercial do produto.

Divulgação: Em formato digital.

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - IFB.

URL: <https://profept.ifb.edu.br/>

Idioma: Português.

Cidade: Brasília.

País: Brasil.

RESUMO

Este Produto Educacional, desenvolvido no âmbito da pesquisa “Produção Musical Independente de Baixo Custo: Uma Contribuição para a Formação Omnilateral no Instituto Federal de Brasília”, tem como objetivo central oferecer um minicurso denominado “Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um remix/mashup”. Utilizando a plataforma digital BandLab, o curso propõe uma metodologia de ensino híbrida, combinando teoria musical básica com práticas de composição, arranjo, gravação e mixagem. Através de uma série de atividades práticas e colaborativas, os participantes são estimulados a desenvolver e aplicar suas habilidades criativas na produção de projetos musicais próprios, culminando na criação de remixes ou mashups. A avaliação do aprendizado ocorre mediante a análise dos projetos finais, promovendo um ambiente de feedback construtivo e crescimento coletivo. Este minicurso visa não apenas aprimorar competências técnicas em produção musical, mas também fomentar uma comunidade de prática e inovação pedagógica no campo da Educação Profissional e Tecnológica.

Palavras-chave: Produção Musical Independente, Ferramentas de Baixo Custo, Educação Profissional e Tecnológica, BandLab, Criação Colaborativa, Aprendizagem Híbrida, Desenvolvimento de Habilidades Musicais, Inovação Pedagógica, Comunidade de Aprendizado, Certificação em Produção Musical.

ABSTRACT

This Educational Product, developed within the scope of the research “Low-Cost Independent Music Production: A Contribution to Omnilateral Formation at the Federal Institute of Brasília”, aims to offer a short course named “Low-Cost Independent Music Production applied to remix/mashup production”. Utilizing the BandLab digital platform, the course proposes a hybrid teaching methodology, combining basic musical theory with composition, arrangement, recording, and mixing practices. Through a series of practical and collaborative activities, participants are encouraged to develop and apply their creative skills in the production of their own musical projects, culminating in the creation of remixes or mashups. The learning assessment occurs through the analysis of the final projects, promoting an environment of constructive feedback and collective growth. This short course aims not only to improve technical competencies in musical production but also to foster a community of practice and pedagogical innovation in the field of Professional and Technological Education.

Keywords: Independent Music Production, Low-Cost Tools, Professional and Technological Education, BandLab, Collaborative Creation, Hybrid Learning, Musical Skills Development, Pedagogical Innovation, Learning Community, Music Production Certification.

APRESENTAÇÃO

3

Este produto educacional (PE) foi desenvolvido como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica e faz parte da pesquisa de mestrado intitulada “Produção Musical Independente de Baixo Custo: Uma Contribuição para a Formação Omnilateral no Instituto Federal de Brasília”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Brasília - IFB.

Visando promover a formação omnilateral, esta pesquisa insere-se na linha de Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), alinhando-se ao Macroprojeto 1., que “Abriga projetos que trabalham as principais questões de ensino e de aprendizagem na EPT, com foco em discussões conceituais específicas, metodologias e recursos apropriados para essas discussões e elaboração e experimentação de propostas de ensino transformadoras em espaços diversos (salas de aula, laboratórios, campos, museus, setores produtivos, internet, entre outros).” (IFES, 2019).

Conforme as categorias de PEs da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES, 2022), este produto trata-se de uma sequência didática em forma de minicurso denominada “Produção Musical Independente de baixo custo aplicado na produção de um remix/mashup”, cujo principal objetivo é sistematizar o processo de ensino e aprendizagem de produção musical independente, visando a promoção da formação omnilateral dos estudantes. Por meio do uso de ferramentas de baixo custo e acessíveis, como a plataforma BandLab, o projeto busca democratizar o acesso à produção musical, tornando-o inclusivo para todos os estudantes, independentemente de seu background econômico ou acesso prévio a equipamentos musicais.

Seguindo as categorias de Produtos Educacionais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES, 2022), este projeto desenvolve uma sequência didática em formato de minicurso, denominado “Produção Musical Independente de Baixo Custo Aplicado na Produção de um Remix/Mashup”. O objetivo central é estruturar o ensino e a aprendizagem na área de produção musical independente, buscando ampliar a formação abrangente dos estudantes. Através da utilização de ferramentas econômicas e acessíveis, como a plataforma BandLab, o projeto tem como meta tornar a produção musical acessível a todos os estudantes, independentemente de seu histórico econômico ou de experiências anteriores com equipamentos de música.

APRESENTAÇÃO

4

O Produto Educacional foi avaliado por meio de um questionário inspirado em Leite (2018), que abordou quatro eixos principais: estética e organização, etapas do produto educacional, propostas didáticas apresentadas, e críticas ao produto educacional. Os resultados obtidos através desse questionário de avaliação, juntamente com as atividades práticas realizadas no ambiente do BandLab, serviram como uma valiosa fonte de dados para avaliar o progresso e o interesse dos participantes na aplicação dos conhecimentos adquiridos durante o curso.

A sequência didática do minicurso "Produção Musical Independente de Baixo Custo Aplicado na Produção de um Remix/Mashup" foi estruturada para introduzir os estudantes à produção musical independente, utilizando a plataforma BandLab como ferramenta principal. Iniciou com a apresentação dos conceitos fundamentais de música e produção musical, seguido por atividades práticas de criação de ritmos e exploração de samples. Progressivamente, os alunos foram guiados através do processo de combinação e quantização de elementos musicais escolhidos, culminando na produção de remixes ou mashups. As etapas foram desenhadas para promover a experimentação, a criatividade e a colaboração entre os participantes, permitindo-lhes aplicar os conhecimentos adquiridos de maneira prática e engajadora, enquanto exploravam as possibilidades da produção musical digital.

Através deste minicurso, aspira-se não somente ao desenvolvimento de competências técnicas na produção musical, mas também ao estímulo de uma reflexão crítica sobre as possibilidades educacionais em espaços diversificados. Esta sequência didática é planejada para ser uma proposta transformadora, que transcende os limites tradicionais da sala de aula, explorando a potencialidade dos espaços não formais de ensino e promovendo uma aprendizagem em harmonia com as dinâmicas culturais e tecnológicas contemporâneas.



OBJETIVO

O objetivo principal do Produto Educacional é sistematizar o processo de ensino e aprendizagem de produção musical independente, visando a promoção da formação omnilateral dos estudantes. Este objetivo busca engajar os alunos na prática e teoria da produção musical utilizando ferramentas de baixo custo e acessíveis, como a plataforma BandLab, para democratizar o acesso à produção musical e torná-la inclusiva para todos os estudantes, independentemente de seu background econômico ou experiência prévia com equipamentos musicais.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste Produto Educacional, adotou-se uma abordagem metodológica focada na pesquisa aplicada e exploratória, integrando tanto análises qualitativas quanto quantitativas. Inicialmente, a elaboração da sequência didática para o minicurso "Produção Musical Independente de Baixo Custo Aplicado na Produção de um *Remix/Mashup*" fundamentou-se em uma revisão bibliográfica detalhada sobre produção musical e práticas pedagógicas relacionadas, bem como na experiência profissional do pesquisador no campo da música.

A pesquisa se caracterizou por sua natureza participativa, com o pesquisador imerso no contexto educacional junto aos alunos de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília, campus Brasília, para coleta e análise de dados em tempo real. Diversos instrumentos foram utilizados para a coleta de dados, incluindo questionários aplicados antes e após o minicurso, destinados a avaliar o conhecimento prévio dos alunos e sua percepção após a participação no curso.

O processo de avaliação do Produto Educacional baseou-se em critérios pré-definidos que refletem os objetivos pedagógicos do minicurso, focando no desenvolvimento e na aplicação de habilidades em produção musical. Esta metodologia permitiu uma análise abrangente do impacto do Produto Educacional no aprendizado dos alunos, visando a otimização da experiência educacional e a promoção da formação omnilateral na área de produção musical.

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

6

A contextualização teórica deste Produto Educacional mergulha nas interfaces entre a Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a produção musical independente e a cultura participativa digital, dentro do arcabouço da formação humana integral.

O projeto se alinha à perspectiva de que o trabalho, enquanto princípio educativo, não apenas define a natureza da formação profissional mas também a constituição do indivíduo como ser social e histórico, capaz de transformar e ser transformado pela realidade.

Em consonância com esta abordagem, este Produto Educacional explora a produção musical independente através do uso da plataforma *BandLab*, destacando-se como uma prática cultural e educacional inovadora no contexto dos Institutos Federais. Ao integrar a produção musical à formação omnilateral dos estudantes, o projeto ressalta a importância das práticas musicais autodidatas e colaborativas, fomentadas pela cultura participativa digital.



REMIX E MASHUP

DEFINIÇÃO E UM BREVE HISTÓRICO

NEM O REMIX, MUITO MENOS O MASHUP SERIA POSSÍVEL SEM O SAMPLING.

PROSUMER

Devido a internet e o avanço da tecnologia, o processo de criação e disseminação de música coloca o produtor no perfil de um **prosumer**, uma figura que funde as funções de consumidor e criador

O QUE É SAMPLING?

Segundo Navas (2013): **Sampling** é um elemento-chave que possibilita o ato de **remixar**, exigindo que uma fonte original seja amostrada, em parte ou na íntegra, favorecendo a fragmentação em vez do todo. Ou seja, é a **reutilização** de trechos sonoros selecionados de uma música em uma nova gravação, de forma remixada, cortada ou direta.

O QUE É REMIX?

Para Navas (2013), um **remix musical** é geralmente uma **reinterpretação** de uma música pré-existente, onde a "aura espetacular" da original domina a versão remixada.

Navas (2013) identifica **três tipos fundamentais de remix**: a) o **remix estendido**, que compreende uma versão prolongada da composição original; b) o **remix seletivo**, que envolve a adição ou remoção de elementos do original; c) o **remix reflexivo**, que mantém a identificação com a faixa original, porém a interpreta e estende de maneira nova a estética do **sample**, funcionando como um marco no desenvolvimento do conceito de mashup

O QUE É MASHUP?

Segundo Navas (2013), o remix reflexivo consiste numa espécie de marco inaugural em torno do conceito do *mashup*.

Menell (2020) define **mashups** de música como um gênero que envolve a sobreposição de uma faixa vocal de uma gravação sobre a faixa instrumental de outra, criando colagens musicais que dependem inteiramente de fontes amostradas.

REMIX E MASHUP

HISTÓRICO DO REMIX

Segundo Navas (2013), o **remix** tem suas origens no **dub**, surgido na Jamaica nos anos 1960 e 1970, introduzindo a prática de **reutilizar material pré-existente** para criar novas formas de representação musical. A evolução do **remix** teve sua primeira fase na Jamaica e uma segunda fase em Nova York nos anos 1970 e 80.

Entre os anos 1980 e 1990, o **remix** se tornou um estilo próprio, disseminando-se globalmente. Com o surgimento dos computadores e do software, na década de 1990 e início dos anos 2000, o remix expandiu-se para além da música, **tornando-se uma prática comum**.

HISTÓRICO DO MASHUP

Atualmente, os **mashups** são exemplos contemporâneos de **remix**, que celebram e referenciam a música original, como exemplificado por Navas com "A Stroke of Genie-us" de DJ Roy Kerr, que mescla as letras de Christina Aguilera com seções instrumentais de *The Strokes*.

Conforme Lopes (2015) destaca: O conceito de **mashup** é relativamente novo, dos primeiros anos da década de 2000, quando, a partir de movimentos que ocorreram no Reino Unido e quase ao mesmo tempo nos Estados Unidos, uma geração de ouvintes e DJs, munidos de arquivos digitais passou a juntar diversas músicas em uma só

LOOP E SAMPLE

O QUE É SAMPLE?

Sample é um **pedaço de som** retirado de uma música ou qualquer gravação, que pode ser **tratado (ou não)** e colocado em uma nova música.

No Brasil, de uma forma popular, os **samples** também são chamados de **Pontos** que são **pequenos trechos de músicas** que podem ser voz e instrumentos (apenas uma nota tocada), muito utilizados em produções do estilo **funk carioca**.

O QUE É LOOP?

Loop é a **repetição de parte de uma música**, ou **trecho sonoro qualquer**. Pode ser também um **conjunto de samples colocados de forma padronizada**. Os **loops** podem ser criados com um dispositivo dedicado como um **looper** ou um **sampler** e também dentro de uma **Digital Audio Workstation (DAW)**.

No Brasil, de uma forma popular, os **loops** também são chamados de **marcações** que são **loops** baseados em **samples pequenos** de voz ou instrumentos repetidos em **padrões rítmicos**, muito utilizados em produções do estilo **funk carioca**.

LOOP E SAMPLE

O QUE É SAMPLE

Segundo Navas (2013), o **remix** tem suas origens no **dub**, surgido na Jamaica nos anos 1960 e 1970, introduzindo a prática de **reutilizar material pré-existente** para criar novas formas de representação musical. A evolução do *remix* teve sua primeira fase na Jamaica e uma segunda fase em Nova York nos anos 1970 e 80.

Entre os anos 1980 e 1990, o **remix** se tornou um estilo próprio, disseminando-se globalmente. Com o surgimento dos computadores e do software, na década de 1990 e início dos anos 2000, o remix expandiu-se para além da música, **tornando-se uma prática comum**.

HISTÓRICO DO MASHUP

Atualmente, os **mashups** são exemplos contemporâneos de **remix**, que celebram e referenciam a música original, como exemplificado por Navas com "A Stroke of Genie-us" de DJ Roy Kerr, que mescla as letras de Christina Aguilera com seções instrumentais de *The Strokes*.

Conforme Lopes (2015) destaca: O conceito de **mashup** é relativamente novo, dos primeiros anos da década de 2000, quando, a partir de movimentos que ocorreram no Reino Unido e quase ao mesmo tempo nos Estados Unidos, uma geração de ouvintes e DJs, munidos de arquivos digitais passou a juntar diversas músicas em uma só

FERRAMENTAS E TÉCNICAS PARA CRIAÇÃO DE UM REMIX/MASHUP

DAW (DIGITAL AUDIO WORKSTATION)

Segundo **Rando** (2019), **Digital Audio Workstation (DAW)**, em português: **Estações de Trabalho de Áudio Digital**, são ferramentas complexas e multifacetadas usadas na produção musical digital. As **DAWs revolucionaram a forma como a música é composta, gravada e produzida**, trazendo eficiência, flexibilidade e uma ampla gama de ferramentas para os produtores musicais. **DAW** é uma aplicação de **software** de gravação digital usada em conjunto com um computador e **hardware** de áudio externo.

FADR.COM

Segundo o site **fadr.com**, **Fadr** é uma plataforma web de ferramentas de música com **IA**. Utilize nosso **removedor de vocais** com IA, **separador de músicas**, **detector de tom/tempo/acordes**, criador de **remix**, criador de **mashup**, extrator de MIDI, ferramentas de DJ e muito mais

AUDIO (TIME) STRETCHING

É o processo de **alterar a velocidade ou duração** de um sinal de áudio sem afetar seu **pitch (tom)**.

STEMS

Cada faixa (**track**) de uma música pode ter até quatro pedaços diferentes: um pros sons **graves**, outro pras **vozes**, outro para **bateria e percussão** e e a quarta a **instrumentos que criam melodias**

INSTRUMENTOS VIRTUAIS

Simulam instrumentos musicais. Com eles, você pode gravar todos os elementos de uma música (melodia, bateria, baixo, sintetizadores, etc) usando apenas um teclado **controlador** ou, até mesmo, o teclado do seu computador por meio da **linguagem MIDI**.

MIDI

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) é um **padrão de comunicação** que faz com que equipamentos de música digital 'falem' a mesma língua

QUANTIZAÇÃO

é a habilidade de **alinhar notas musicais** a uma **"grade rítmica"** para garantir precisão temporal. **Algumas DAW, hoje em dia, quantizam de maneira automática.**

BPM (BEATS PER MINUTE)

Unidade de medida utilizada para **contar o tempo** de um trecho de música ou um batimento cardíaco, quantificado pelo número de batidas que ocorrem no espaço de **1 minuto**.

O PRODUTO EDUCACIONAL



Minicurso: "Produção Musical Independente de Baixo Custo" aplicada na produção de um remix/mashup

O produto educacional aqui apresentado é uma sequência didática estruturada como um minicurso, focado especificamente no ensino da produção musical independente. Este minicurso foi projetado para promover o ensino-aprendizagem de produção musical de baixo custo. Integrando técnicas de produção musical, criatividade, cultura popular e arte, o curso busca proporcionar uma experiência educacional abrangente, centrada no estudo e na prática da produção de um remix, acompanhando todo o processo desde o início.

Remix: Produzir versões que mantêm a essência do trabalho original enquanto adiciona conteúdos musicais que mudam o contexto ou gênero

Mashup: Combinar elementos de duas ou mais canções originais através de justaposição ou, menos tradicionalmente, intervindo dentro das músicas para criar novas composições e criar novos meios de ouvir as originais.

O conteúdo do minicurso, intitulado "Produção Musical Independente de Baixo Custo", foi organizado com base na experiência profissional do pesquisador e em trabalhos acadêmicos relevantes. Destinado a alunos do primeiro semestre do curso de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília, o curso incluiu um histórico da arte de fazer remix e mashup, produção musical independente, e conceitos-chave como BPM e tonalidade, enfatizando a importância da criatividade na produção musical.

O minicurso explora o uso de algumas Digital Audio Workstations (DAWs), como o Logic, e é focado no site BandLab para demonstrar que a produção musical, especialmente a criação de remixes, pode ser eficazmente realizada em qualquer uma dessas plataformas.

As DAWs oferecem ferramentas especializadas para composição, como instrumentos virtuais, máquinas de ritmos, looper, sampler e um banco de samples e loops gratuitos. A sequência didática também aborda outras técnicas de produção musical, como filtragem de vocais, looping, slicing, beatmatching e o uso de ferramentas colaborativas e digitais.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

12

PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO APLICADO NA PRODUÇÃO DE UM REMIX/MASHUP

CURSO/SÉRIE: Curso de Licenciatura em Dança – IFB Campus Brasília/DF

ÁREAS DE CONHECIMENTO: Música; Produção Musical; Informática; ArteDança

CONTEÚDO

Música:

- Breve histórico da arte de fazer remix e mashup;
- Breve histórico sobre produção musical independente no Brasil e no mundo;
- Entendendo a música a ser "remixada"
- Sobre o BPM da música: O que é bpm e porque é primordial para um remix/mashup?
- Sobre a tonalidade (Key): O que é key e porque é primordial para um remix/mashup?
- Sobre criatividade musical: Furar a bolha, buscar referências em outros estilos, zero preconceito

Produção Musical:

- Breve definição de DAW (Digital audio workstation), mashups x remix;
- Mostrar alguns instrumentos utilizados na produção musical e como encontrar alternativas de baixo custo como o Sampler;
- Técnicas clássicas para filtrar e extrair vocais;
- Fadr.com e whosampled.com
- Colocando a música no tempo certo (Quantização e audio (time) Stretching);
- Looping, slicing e beatmatching;
- Estrutura da música;

OBJETIVO GERAL

Promover, nos alunos de Licenciatura em Dança, o ensino-aprendizagem de produção musical de baixo custo buscando o desenvolvimento de novas habilidades e a formação do sujeito integral

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar contato com o conceito cultural de produção musical independente;
- Enxergar as possibilidades de criação de música independente gastando pouco;
- Realizar contato com as ferramentas de produção musical;
- Contato com alguns instrumentos utilizados na produção musical e como encontrar alternativas de baixo custo;
- Elaborar um primeiro esboço de uma produção musical, a partir de remix

DURAÇÃO: 3 AULAS DE 150 MINUTOS

METODOLOGIAS: Aula expositiva e dialogada, roda de conversa e atividade individual.

AULA 1

13

TEMA: JHONATAN DE ALGUMA GERAÇÃO

DURAÇÃO: 150 minutos

OBJETIVOS DA AULA:

- Avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre produção musical e sobre produção musical independente;
- Entender o conceito de remix e mashup;
- Entender que é possível a produção musical independente à baixo custo;
- Definição e primeiro contato com DAW (Digital audio workstation)

CONTEÚDO(S): Audição de algumas músicas, Contato com BandLab

RECURSOS: Datashow; Imagens; Laboratório de áudio, Vídeos, Música, laboratório de informática com computadores com acesso à internet e ao bandlab, sites.

ATIVIDADES

1) LEVANTAMENTO DE CONHECIMENTOS PRÉVIOS

PARTE 1 (35 min):

Apresentação pessoal e do projeto, após esse momento, propor aos estudantes uma pequena apresentação deles pra entender a relação deles com a música (nome, se a música teve influência para a escolha do curso de dança, como é a relação deles com a música, quais estilos musicais mais presentes na vida deles).

2) QUESTIONÁRIO ONLINE (15min)

3) LEVANTAMENTO DE CONHECIMENTOS PRÉVIOS

PARTE 2 (40 min):

- Aula expositiva
- Audição de um mashup, um remix e uma versão.
Perceber a diferença entre as produções apresentadas e uma música original.
Levantar o questionamento: Qual a sensação ao ouvir esse som, afim de provocar interesse pelo tema que será trabalhado;
- Apresentação de um breve histórico e conceitos: remixes e mashup;
- Citar alguns produtores independentes de sucesso.

PAPEL DO ALUNO:

Expor suas experiências com a música, anteriores ao minicurso;

Ouvir algumas músicas, trocando informações sobre as sensações causadas pelas audições dos "remixes", mashups e samples;

PAPEL DO PROFESSOR:

Elstigar a reflexão e a discussão

O professor propõe a audição de algumas músicas e realiza instruções simples

AULA 1

TEMA: JHONATAN DE ALGUMA GERAÇÃO

ATIVIDADES	PAPEL DO ALUNO:	PAPEL DO PROFESSOR:
<p>4) PROBLEMATIZAÇÃO/ CONTEXTUALIZAÇÃO (60min):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir o projeto "Jonathan de alguma geração" no bandlab e mostrar tracks, plugins, efeitos, vozes e principalmente samples; • Apresentar as principais características comuns a todas as DAW; • Abrir um projeto de um remix completo em uma DAW (Logic); • Criar um novo projeto no bandlab; • Dentro do bandlab apresentar algumas ferramentas utilizados na produção musical como: Sampler, Bateria eletrônica, Composer, Sintetizadores, instrumentos virtuais e Loops; • Utilizar Samples disponibilizados do drive; • Apresentação dos conceitos de BPM e tonalidade da música aplicados ao remix dentro do Bandlab; para isso, utilizar loops novos construídos a partir do sampler do bandlab; • Quantizar o ritmo com os loops; 	<p>Expor sua opinião sobre o grau de dificuldade ao ver um projeto de um remix completo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desmistificar a utilização de uma DAW. • Apresentação dos conceitos de BPM e tonalidade da música aplicados ao remix dentro do Bandlab.

ATIVIDADE DA AULA 1

- 1) Criar um ritmo no BandLab;
- 2) Acrescentar pelo menos 3 loops novos construídos a partir de samplers;
- 3) Quantizar o ritmos com os loops.
 - Samplers disponibilizados pelo professor:
https://drive.google.com/drive/folders/1QWdD_kTLWLCrOUw0lJn5y0hi0ORoJJWP.
 - Vejam no link, dois vídeos que explicam a atividade:
https://drive.google.com/drive/folders/11Dn-X2Hv1-3vwQW1-KQ9_O0m2nEmIVaJ?usp=drive_link

AULA 2

15

TEMA: BACH TAM TAM

DURAÇÃO:	150 minutos
OBJETIVOS DA AULA:	<ul style="list-style-type: none">• Entender a música a ser "remixada" utilizando técnicas de análise;• Explorar a importância da criatividade musical e como ampliar as referências através de furar a bolha, buscar referências em outros estilos ;• Apresentação de algumas técnicas de produção musical: Técnicas clássicas para filtrar e extrair vocais, quantização, "Audio (time) Stretching" , "looping", "slicing" e "beatmatching", Estrutura da música;• Apresentação de ferramentas utilizadas na criação de um remix e como encontrar alternativas de baixo custo.
CONTEÚDO(S):	Audição de algumas músicas, BandLab, auto-organização e cooperação aplicadas na produção musical;
RECURSOS:	Datashow; Imagens; Laboratório de áudio, Vídeos, Música, laboratório de informática com computadores com acesso à internet e ao bandlab e sites: beatsperminuteonline.com/ , tunebat.com , fadr.com .

ATIVIDADES	PAPEL DO ALUNO:	PAPEL DO PROFESSOR:
1) INTRODUÇÃO (20 min): <ul style="list-style-type: none">• Apresentar brevemente os tópicos da aula: criatividade e produção musical; Ferramentas para criação de remix no bandlab;• Explicar a importância de furar a bolha, buscar referências em outros estilos musicais e ter zero preconceito para estimular a criatividade musical.• Estabelecer os objetivos da aula e fornecer uma visão geral dos tópicos a serem abordados;• Socialização e exposição do que os alunos produziram.	Socializar as produções	<ul style="list-style-type: none">• Intermediar e avaliar as produções feitas pelos estudantes.• Instigar a reflexão e a discussão
2) CRIATIVIDADE MUSICAL (20 min): <ul style="list-style-type: none">• Começar mostrando como foi feita a "bumbum tantam";• Passar o vídeo do Mc Fiotti cantando (4:28);• Como saber se a música tem ou não samples? https://www.whosampled.com/• Apresentar exemplos de artistas que também utilizaram da criatividade para criação; incentivar os alunos a explorarem gêneros musicais fora de sua zona de conforto e buscar referências em outros estilos;• Discutir a importância de estar aberto a novas experiências musicais e evitar preconceitos em relação a determinados estilos ou artistas.	Expor sua opinião sobre o grau de dificuldade ao ver um projeto de um remix completo;	<ul style="list-style-type: none">• Desmistificar a utilização de uma DAW.• Mostrar que é possível a produção de um HIT apenas com o celular.

AULA 2

16

TEMA: BACH TAM TAM

ATIVIDADES

3) INSTRUMENTOS MUSICAIS NA PRODUÇÃO MUSICAL (20 min):

- Mostrar o sampler físico Roland SP-555 com os cortes do mc fioti;
- Mostrar sampler no ipad (KOALA)
- Mostrar sampler no Android (de graça)
- Discutir alternativas de baixo custo para adquirir instrumentos musicais, como aplicativos de simulação de instrumentos e controladores MIDI acessíveis.

4) COMO SE PREPARAR PARA FAZER UM REMIX/MASHUP, ENTENDENDO A MÚSICA SER "REMIXADA" (20 min):

- Retornar no bandlab lembrando aula passada, Abrir as atividades da Aula 1 dos estudantes e comentá-las;
- Consigo fazer remix de qualquer música?
- Preciso ser formado em música para começar a produzir?
- Perguntar, se você fosse criar um remix, qual estilo seria?
- O que é BPM (Beats Per Minute) ? Por que o BPM é tão importante?
- qual o BPM da música? Vs Qual o BPM da música que você pretende criar;
- Exercício sobre o BPM batendo no teclado conforme site www.beatsperminuteonline.com/
- O dobro do tempo;
- O que é a tonalidade (Key) da música? Qual a tonalidade (Key) da música? Vs Qual a tonalidade (Key) da música que você pretende criar;
- COLOCAR UM BEAT NO TEMPO
- Os alunos começarão a pensar em qual remix farão; (DAR ALGUMAS OPÇÕES de tracks)
 - Qual estilo?
 - Qual Bpm?
- Consigo fazer remix de qualquer música?
- Selecionar a melhor parte da música pra não ficar enjoativo;
- Escolhida alguma track; separar as steams/tracks; [JR1]Abrir as atividades da Aula 1 dos estudantes e comentá-las.

PAPEL DO ALUNO:

Discutir alternativas de baixo custo

- Socializar as produções
- Observar as orientações dadas pelo professor;
- Entrar nos sites indicados;
- Começar a pensar no remix a ser feito.

PAPEL DO PROFESSOR:

Mostrar que é possível a produção de um HIT apenas com o celular.

- Instigar a reflexão e a discussão sobre as características destacadas sobre o conceito de produtor musical independente
- Instigar reflexão e promover discussões sobre: Preciso ser formado em música para começar a produzir?
- Apresentar o software (DAW).

AULA 2

17

TEMA: BACH TAM TAM

ATIVIDADES

5) CONHECENDO ALGUMAS FERRAMENTAS

(20 min):

- Apresentar algumas ferramentas.
- Como separar as tracks de uma música e fazer acapella?
- Cada aluno entra no site :
 - <https://fadr.com/> ou
 - <https://app.moises.ai/>

PAPEL DO ALUNO:

Entrar nos sites propostos e testar as ferramentas.

PAPEL DO PROFESSOR:

Apresentar as ferramentas

6) CONCLUSÃO (10 min).

- Fazer uma revisão dos principais pontos abordados durante a aula.
- Incentivar os alunos a explorarem a criatividade musical e experimentarem as técnicas de produção aprendidas.
 - Responder a eventuais dúvidas dos alunos e fornecer recursos adicionais para aprofundamento no assunto

Explorar o conhecimento adquirido.

Orientar e responder eventuais dúvidas

7) MÃO NA MASSA - CRIANDO O REMIX

PARTE 2 (40 min):

- Colocando a música no tempo certo (Quantização e audio (time) Stretching);
- Colocando tudo na mesma tonalidade;
- Outras técnicas: Looping, slicing e beatmatching;
- Estrutura da música;
 - Elaborar um primeiro esboço de uma produção musical, a partir de remix

Elaborar um primeiro esboço de uma produção musical, a partir de remix

Orientar e responder eventuais dúvidas

AULA 2

TEMA: BACH TAM TAM

ATIVIDADE DA AULA 2

O objetivo dessa atividade é utilizar as ferramentas de produção de remix/mashup apresentadas na aula passada e começar a criar o seu remix. Pra isso siga os passos abaixo:

1. Escolha uma das músicas que estão na pasta:
https://drive.google.com/drive/folders/15oMkoY7hVIDqW1g-whsINsKxPfZvEOXY?usp=drive_link.
2. Entre no site www.fadr.com e separe as steams.
3. Encontre o "bpm" e a "key" da música (no próprio fadr já tem essas informações).
4. Abra o Bandlab, crie um novo projeto e arraste as steams para o projeto (atentar para as linhas do tempo).
5. Com as informações do "bpm" e "key" em mãos, escolha uma das bases, disponíveis na pasta "BASES" (link no tópico 1.), que casam com o bpm da música escolhida e arraste para o projeto.
6. Faça um beat com pelo menos 30s com:
 - a. Utilize apenas um pedaço de alguma steam (voz, piano, flauta, instrumentos, etc)
 - b. Pra incrementar o beat, escolha um loop de baixo (bass) e um loop de harmonia (qualquer instrumento) disponíveis no "Bandlab Sounds" que casam com o key da música escolhida.

TEMA: REVISÃO DOS PRINCIPAIS TEMAS E MIDI

DURAÇÃO:	150 minutos
OBJETIVOS DA AULA:	<ul style="list-style-type: none"> • Revisão dos principais temas abordados nas duas primeiras aulas; • Entender a linguagem MIDI aplicada a remix, utilizando instrumentos virtuais dentro do bandlab: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Velocity (duração da nota), quantização, • Entender algumas ferramentas do Bandlab: banco de samples e loops Bandlab sound, audio stretching; • Breve discussão sobre direito autoral de um remix/mashup;
CONTEÚDO(S):	Alguns projetos criados pelos alunos no BandLab, auto-organização e cooperação aplicadas na produção musical; Ferramentas do BandLab e Direitos autorais
RECURSOS:	Datashow; Imagens; Laboratório de áudio, Vídeos, Música, laboratório de informática com computadores com acesso à internet e ao bandlab e sites: beatsperminuteonline.com/ ; tunebat.com ; fadr.com .

ATIVIDADES	PAPEL DO ALUNO:	PAPEL DO PROFESSOR:
1) REVISÃO (20min): <ul style="list-style-type: none"> • O que é BPM (Beats Per Minute)? Por que o BPM é tão importante? • O que é a tonalidade (Key) da música? Qual a tonalidade (Key) da música? Vs Qual a tonalidade (Key) da música que você pretende criar; • Quantização; 	<p>Socializar as produções</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intermediar e avaliar as produções feitas pelos estudantes. • Instigar a reflexão e a discussão
2) REVISÃO: FERRAMENTAS DO BANDLAB (25min): <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar banco de samples e loops Bandlab sounds; • Exemplificar como fazer audio stretching dentro do bandlab; • Fazer a tarefa 2 no bandlab utilizando samples e loops do Bandlab sounds e a pasta de samples enviada. • Entender a linguagem MIDI aplicada a remix, utilizando instrumentos virtuais dentro do bandlab: • Velocity (duração da nota) e quantização; 	<p>Expor sua opinião sobre o grau de dificuldade ao ver um projeto de um remix completo;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desmistificar a utilização de uma DAW. • Mostrar que é possível a produção de um HIT apenas com o celular.
3) DIREITOS AUTORAIS DE UM REMIX (10 min) <ul style="list-style-type: none"> • Discutir sobre os direitos autorais de remix, mashups e versões, exemplificando com músicas atuais; 	<p>Expor sua opinião</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar que é possível a produção de um HIT apenas com o celular.

ATIVIDADES

- 4) AUDIÇÃO DOS PROJETOS DOS ALUNOS (50 min):**
- Incentivar os alunos a explorarem a criatividade musical e experimentarem as técnicas de produção aprendidas.
 - Responder a eventuais dúvidas dos alunos e fornecer recursos adicionais para aprofundamento no assunto;
 - Socialização e exposição do que os alunos produziram;

PAPEL DO ALUNO:

Expor sua opinião ao grupo a partir da mediação feita pelo professor.

PAPEL DO PROFESSOR:

Incentivar os alunos a explorarem a criatividade musical e experimentarem as técnicas de produção aprendidas

ATIVIDADE DA AULA 3

Objetivo: Finalizar o remix trabalhado nas atividades anteriores, explorando novas ideias e adicionando elementos obrigatórios.

Importante salientar que as atividades das aulas 1 e 2 foram parciais desta atividade final (a composição remix ou mashup).

1. Utilizando as ferramentas do BandLab, crie um remix com duração mínima de 40 segundos;
2. Utilize obrigatoriamente uma ou mais bases* da pasta "Bases" para adicionar camadas e texturas ao seu remix;
3. Adicione obrigatoriamente um ou mais pontos ou marcações da pasta "Pontos e Marcações" * ao longo do seu remix;
4. Utilize obrigatoriamente alguma melodia na sua composição. Pode ser uma melodia original criada por você ou um trecho melódico de loop presente no bandlab sounds;
5. Faça os ajustes necessários na mixagem e equalização do seu remix. Certifique-se de que todos os elementos estejam bem equilibrados e que a qualidade sonora seja aprimorada. Utilize efeitos disponíveis no BandLab para adicionar profundidade e impacto ao seu remix;
6. Realize uma audição atenta do seu remix. Verifique se todas as partes se encaixam harmoniosamente e se o ritmo está consistente. Faça ajustes finais, se necessário;
7. Lembre-se de explorar sua criatividade e aproveitar a oportunidade para experimentar novas técnicas de produção musical. Divirta-se finalizando o seu remix e mostre todo o seu talento aos seus colegas

1 O que é o BandLab

Para a realização do minicurso, foi escolhida a plataforma BandLab, uma DAW online gratuita e popular, que combina produção musical e ferramentas colaborativas, acessíveis em diferentes dispositivos e navegadores.

2 Escolha do BandLab

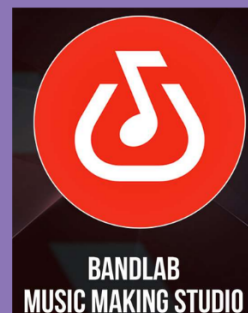
A escolha do BandLab foi baseada em sua capacidade de facilitar a produção musical de forma acessível e de qualidade, oferecendo um ambiente rico para exploração musical e colaboração entre usuários. Esta plataforma permite importar áudios, gravar em diversos formatos, e oferece a opção de trabalho colaborativo, apoiando a criação individual e coletiva.



BandLab.com

O BANDLAB

DAW
ONLINE



BANDLAB
MUSIC MAKING STUDIO

3 Funcionalidades do BandLab

- **Criar:** Permite aos usuários importar áudios e gravar em uma variedade de formatos, como samplers, loopers, voz, instrumentos virtuais, guitarra e baixo;
- **Creator Connect:** facilita a colaboração e a criação coletiva, ajudando os usuários a encontrar outros músicos;
- **Feed personalizado:** que destaca conteúdos de interesse e facilita a interação direta via chat promovendo a descoberta de novos projetos e artistas por meio da função explorar;
- **Direitos autorais:** O material publicado pelos usuários é compartilhado com outros usuários e com o próprio BandLab, concedendo permissão para copiar, baixar, alterar, sincronizar, reproduzir, executar e potencialmente comercializar o conteúdo, conforme as diretrizes do BandLab.
- **Visibilidade e Engajamento:** O BandLab permite impulsionar o perfil ou postagens mediante boosts pagos

SLIDES DAS AULAS



PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE DE BAIXO CUSTO *Aplicado na Produção de Um Remix/mashup*

AULA 1

QUEM SOU EU? *Cabra Guaraná*

AULA 1

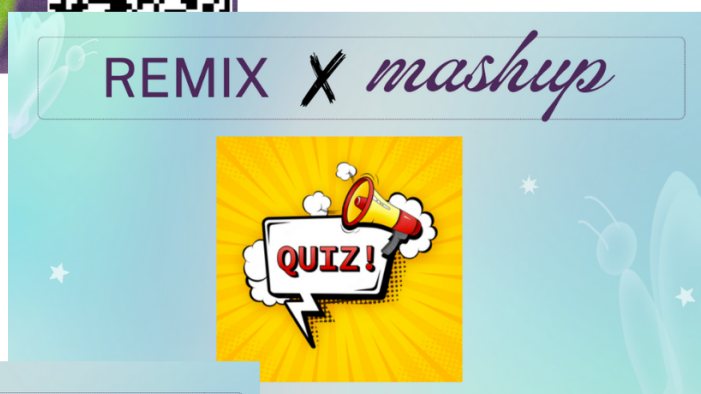
Jonathan de alguma geração

- ★ Breve histórico da arte de fazer remix e mashup
- ✗ Conceito Remix e Mashup
 - Entendendo a música a ser "remixada" O que é bpm e porque é primordial para um remix/mashup?
- ★ Breve definição de DAW (Digital audio workstation),

SLIDES DAS AULAS



AULA 1



REMIX

- O remix tem raiz na produção musical em Nova Iorque, entre os anos de 1960 e 1970, com seu comportamento se expandindo para diversas outras áreas artísticas;
- Reinterpretar uma gravação existente anteriormente;
- Dance-Mix, anos 80, RPM

mashup

- O conceito de mashup é relativamente novo, dos primeiros anos da década de 2000
- Em 2010, João decidiu soltar um Mashup por dia durante um ano. [365 Mashups](#) estourou de cara e provou que liberdade criativa pode trazer alguém pro topo

SLIDES DAS AULAS

mashup

- System of a dilma

CLÁSSICOS NÃO MORREM



0:19 / 1:08

Chico Buarque - System Of A Dilma

Por FARCOP & Bismarley

Copyright © 2011

Publico

2.482.171 visualizações

AULA 1

VERSÃO?



DAW (DIGITAL AUDIO WORKSTATION)

Software de fazer música

EXEMPLOS:

- BandLab
- Logic
- Live
- Ableton
- FL Studio

BPM (BEATS PER MINUTE)

Tempos comuns por estilo:

- **120 a 150 BPM:** Furacão 2000, Funk BH, Bregadeira, Funk RJ, Afrobeats;
- **80 a 110 BPM:** Pisadinha, Funk Rasteirinha, Brega Funk,

SLIDES DAS AULAS

PRODUÇÃO MUSICAL
INDEPENDENTE DE
BAIXO CUSTO

*Aplicado na
Produção de Um
Remix/mashup*

AULA 2

AULA 2

AULA 2 AULA 2 AULA 2

tam tam tam

★ Como foi feita a música "Bum Bum Tam Tam"?

✕ Vídeo musical brasileiro mais visto e o primeiro a atingir 1 bilhão de visualizações;

Sample original: **Johann Sebastian Bach** Partita in A Minor for Solo Flute;

★ Vacina Butantan

Como saber de onde veio o sample?

Who Sampled

who sampled
Exploring the DNA of music

Sampler

Roland SP-555

Koala Sampler Ipad

Open Sampler Android

Open Sampler		
	2	3
4	5	6
7	8	9

SLIDES DAS AULAS

COMECE A PENSAR NO
SEU *remix*

- QUAL ESTILO?
- QUAL BPM?

AULA 2

criatividade

- Ter sua personalidade é o mais importante;
- O que está em alta? Isso importa? (TIKTOK)

BPM E KEY (TOM DA MÚSICA)

- Como descobrir o BPM de uma música?
• <https://www.beatsperminuteonline.com/>
- O próprio BandLab

Separar Steams

★ *Steams*: Tracks de uma música. Ex: Baixo, Guitarra, Bateria, Voz e outros

× *Acapella*: Voz separada

- <https://fadr.com/> BPM e KEY, mas cuidado



MINIDICIONÁRIO

27

DE TERMOS DE PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE

CONCEITOS	DEFINIÇÃO
<i>Samples</i>	Um pedaço de som retirado de uma música ou qualquer gravação, que pode ser tratado (ou não) e colocado em uma nova música.
<i>Loops</i>	Repetição de parte de uma música, ou trecho sonoro qualquer. Pode ser também um conjunto de samples colocados de forma padronizada. Os loops podem ser criados com um dispositivo dedicado como um looper ou um sampler e também dentro de uma DAW.
<i>Pontos</i>	Samples pequenos de voz e instrumentos (apenas uma nota tocada), muito utilizados em produções do estilo Funk carioca.
<i>Marcações</i>	Loops baseados em samples pequenos de voz ou instrumentos repetidos em padrões rítmicos, muito utilizados em produções do estilo Funk carioca.
<i>BPM (Beats Per Minute)</i>	Unidade de medida utilizada para contar o tempo de um trecho de música ou um batimento cardíaco, quantificado pelo número de batidas que ocorrem no espaço de 1 minuto.
<i>Bases</i>	Partes "instrumentais" de músicas, sem a voz, prontas para que seja gravada uma voz por cima.
<i>Beats</i>	Termo utilizado para o produto final criado por uma bateria eletrônica (virtual ou não).
<i>Pack</i>	Conjunto de pontos, marcações, bases, beats e músicas disponibilizados de forma gratuita (ou não) na internet.
<i>Stems</i>	Cada faixa (track) de uma música pode ter até quatro pedaços diferentes: um pros sons graves, outro pras vozes, outro para bateria e percussão e e a quarta a instrumentos que criam melodias por exemplo: sintetizadores. Aplicativos recentes baseados em inteligência artificial, como o fadr.com conseguem separar, em questão de segundos, as stems de qualquer música.
<i>DAW</i>	é uma aplicação de software de gravação digital usada em conjunto com um computador e hardware de áudio externo.
<i>BandLab Sounds</i>	Banco de samples e loops dentro da plataforma BandLab. Importante salientar e alguns packs são pagos.
<i>Acapella</i>	Voz cantada separada de uma música.

MINIDICIONÁRIO

28

DE TERMOS DE PRODUÇÃO MUSICAL INDEPENDENTE

CONCEITOS	DEFINIÇÃO
<i>Pitch</i>	É como percebemos os sons, que dá pra organizar em uma escala de frequência. Basicamente, é o que faz dizer se um som é mais "agudo" ou "grave".
<i>Audio (time) Stretching</i>	É o processo de alterar a velocidade ou duração de um sinal de áudio sem afetar seu pitch
<i>Sampler</i>	É um instrumento musical que grava, manipula e toca samples.
<i>Instrumentos Virtuais</i>	Simulam instrumentos musicais. Com eles, você pode gravar todos os elementos de uma música (melodia, bateria, baixo, sintetizadores, etc) usando apenas um teclado controlador ou, até mesmo, o teclado do seu computador por meio da linguagem MIDI.
<i>Looping</i>	Significa repetir uma parte de uma música usando um dispositivo, pedal ou aplicativo looper.
<i>Looper</i>	Instrumento musical ou um aplicativo que grava, ao vivo, uma frase contínua que se repete. Isso pode ser feito em pedaços de uma música ou em elementos dentro de uma música, como um ritmo, vocal, baixo ou linha de sintetizador.
<i>MIDI</i>	Musical Instrument Digital Interface (MIDI) é um padrão de comunicação que faz com que equipamentos de música digital 'falem' a mesma língua, ou seja, é um protocolo que permite que computadores, instrumentos musicais e outros equipamentos se comuniquem entre si.
<i>Grade Rítmica (Grid)</i>	São as linhas que representam o tempo dentro de uma DAW, São essenciais para quantização de uma.

Fonte: Criado pelo autor (2024)

REFERÊNCIAS

29

BANDLAB. **Terms of Use**. BandLab Technologies, 2022. Disponível em: <https://www.bandlab.com/>. Acesso em 26 fev. 2024.

BELTRAME, Juciane Araldi. **Educação musical emergente na cultura digital e participativa**: uma análise das práticas de produtores musicais. 2016. Tese (Doutorado em Música) - Programa de Pós-graduação em Música Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

MACHADO, João Carstens. **Processos de criação e aprendizagem na produção musical**: uma análise das práticas de produtores musicais. 2020. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

MENELL, Peter S. **A Remix Compulsory Licensing Regime for Music Mashups**. 2020.

NAVAS, Eduardo. **Remix theory**: The aesthetics of sampling. Birkhäuser, 2014.

RANDO, Thomas Mark Anthony; ALSOP, Peter; MONTH, Year. **How do Digital Audio Workstations** influence the way musicians make and record music?. 2019.