

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
CURSO DE MÚSICA/LICENCIATURA**

IGOR DUARTE LIMA

**INTERAÇÃO PEDAGÓGICO-MUSICAL NO TRABALHO DO YOUTUBER: UMA
PESQUISA-AÇÃO**

BAGÉ

2021

IGOR DUARTE LIMA

**INTERAÇÃO PEDAGÓGICO-MUSICAL NO TRABALHO DO YOUTUBER: UMA
PESQUISA-AÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Música – Licenciatura da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Música.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Rodrigues da Silva

BAGÉ

2021

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

L124i Lima, Igor Duarte
Interação pedagógico musical no trabalho do youtuber: uma
pesquisa-ação / Igor Duarte Lima.
67 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, MÚSICA, 2021.

"Orientação: Rafael Rodrigues da Silva".

1. Interação youtuber e usuário. 2. Educação musical à
distância. 3. Ensino via youtube. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

IGOR DUARTE LIMA

**INTERAÇÃO PEDAGÓGICO-MUSICAL NO TRABALHO DO YOUTUBER: UMA PESQUISA-
AÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do licenciado em Música.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 30 de abril de 2021.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Rafael Rodrigues da Silva

Orientador

UNIPAMPA

Profa. Dra. Juciane Araldi Beltrame

Prof. Dr. André Müller Reck

UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **ANDRE MULLER RECK, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 06/05/2021, às 11:20, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Juciane Araldi Beltrame, Usuário Externo**, em 06/05/2021, às 17:22, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **RAFAEL RODRIGUES DA SILVA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/05/2021, às 14:49, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0518907** e o código CRC **A5AA8BBE**.

RESUMO

O presente trabalho teve por objetivo compreender como ocorre a interação entre professor de Música e aluno no Youtube. A abordagem empregada é a da pesquisa qualitativa e adota como metodologia de produção de dados o modelo da pesquisa-ação de Tripp (2005). Os dados foram gerados através da criação sistemática de conteúdo para meu canal no Youtube e da análise dos diários criados para documentar cada etapa de gravação e edição de cinco vídeos sobre Música. Os dados foram analisados a partir das tecnologias da interação que são: autoridade, persuasão e coerção; consideradas por Tardif (2001) como as tecnologias do ensino. Para analisar sob essa perspectiva cria-se neste trabalho uma analogia comparando o Youtube a Escola, o canal a sala de aula, o professor ao youtuber e o usuário em busca de conteúdo dentro da plataforma ao aluno. Os resultados demonstram que a utilização das tecnologias da interação fazem parte do Youtube quando utilizado com o objetivo de se ensinar e podem ser um fator determinante quanto ao número de interações possíveis. Também, sob a perspectiva da pesquisa-ação, esse trabalho traz questões relevantes sobre as condições das quais esse tipo de trabalho é realizado pelos youtubers e sobre quais formas ele é aprendido.

Palavras-chave: interação; Youtube; Educação Musical.

ABSTRACT

This work aimed to understand how the interaction between Music teacher and student on YouTube occurs. The research approach is qualitative and adopts as a methodology for data production the model of action research by Tripp (2005). The data was generated through the systematic creation of content for my YouTube channel and the analysis of the diaries created to document each stage of recording and editing five videos about Music. The data were analyzed using the technologies of interaction, which are: authority, persuasion and coercion, considered by Tardif (2001) as teaching technologies. To analyze from this perspective an analogy were created in this work comparing Youtube to schools, the channel to the classroom, the teacher to the youtuber and the user in search of content within the platform to the student. The results demonstrate that the use of interaction technologies is part of YouTube when used with the aim of teaching and can be a determining factor in the number of possible interactions. Also, from the perspective of action research, this work raises relevant questions about the conditions under which this type of work is performed by youtubers and about what forms it is learned from.

Keywords: interaction; Youtube; Music Education.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: dados referentes aos vídeos do canal no dia 18 de março de 2021 | 33 |
| Figura 2 : comentários dos usuários no vídeo “Kfx Sw88 Controlador Midi Barato Unboxing.” | 35 |
| Figura 3: template criado no site Canva.com | 37 |
| Figura 4: celular no suporte fixado em minha janela. | 42 |
| Figura 5: recursos dispostos na forma mais confortável possível para a gravação. | 42 |
| Figura 6: print da tela do vídeo com a partitura do conteúdo no topo e as teclas do instrumento virtual tocadas em vermelho logo abaixo | 45 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 8 |
| 1.1 Visão geral do Youtube | 12 |
| 2. REVISÃO DA LITERATURA | 16 |
| 3. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO | 19 |
| 3.1 Produção de dados | 21 |
| 3.2 Referencial teórico | 23 |
| 3.2.1 Autoridade | 25 |
| 3.2.2 Persuasão | 26 |
| 3.2.3 Coerção | 27 |
| 4. RESULTADOS | 30 |
| 4.1 Autoridade | 30 |
| 4.2 Persuasão | 34 |
| 4.3 Coerção | 44 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 45 |
| REFERÊNCIAS | 51 |
| REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS | 52 |
| APÊNDICE | 54 |

1. INTRODUÇÃO

Imagine que é seu primeiro dia em uma escola nova. E que essa escola está localizada em lugar nenhum e em qualquer lugar ao mesmo tempo e, então, sem sair do lugar, você já está nela. Agora sinta-se à vontade para perguntar algo que você gostaria de saber. Pode ser qualquer coisa: como desentupir seu fogão, como tocar uma determinada música, o que é física quântica... não importa. Para praticamente qualquer coisa que você venha a perguntar, em alguns segundos, diversos professores se oferecerão para poder ensinar aquilo que você deseja saber ou algo próximo desse assunto.

Você pode escolher entre eles usando o critério que julgar mais conveniente e poderá assistir a cada explicação quantas vezes quiser e puder, na ordem que quiser, até que de alguma forma esteja satisfeito com o material ou escolha selecionar outro professor para explicar o mesmo assunto ou mesmo decida mudar de pergunta, o que fará o processo retomar do início. A outra opção é que você prefira interromper seus estudos naquele dia, já que essa escola não tem nenhum controle da carga horária letiva.

Esse ambiente de aprendizagem a que aqui chamamos de “escola” existe e é identificado pelo nome Youtube. O Youtube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos criada em 2005, atualmente, propriedade da empresa estadunidense Google. Nela, mais de dois bilhões de usuários se conectam mensalmente, gerando mais de um bilhão de horas assistidas diariamente. E, nesse tráfego enorme de usuários, grande parte do conteúdo que a plataforma compartilha está relacionado ao ensino de conteúdos e habilidades das mais variadas.

E é por essa característica de ser, entre outras coisas, um “espaço” onde se promove aprendizagens que, aqui, inicio com a analogia entre o Youtube e a escola. A ideia é apoiar-se em um ambiente mais conhecido (a escola) para, através do estabelecimento de semelhanças e diferenças, compreender melhor esse espaço educativo relativamente novo e sobre o qual ainda há poucas pesquisas que nos ajudam a compreendê-lo em profundidade (o Youtube). E as razões para esse interesse em compreender o Youtube como um espaço educativo passam não só pela enorme oferta de conhecimentos musicais que esse oferece aos mais distintos usuários, mas também pelo fato de este ser, hoje, um campo de trabalho de onde

diversos educadores musicais atuam profissionalmente e é responsável por grande parte de sua renda, se não a sua totalidade.

Essa constatação permite que se lance a questão: os educadores musicais que ensinam música no Youtube são professores ou youtubers? Seria essa uma mera questão de nomenclatura ou, de fato, os saberes necessários para a realização dos trabalhos de professor e youtuber são mesmo significativamente diferentes a ponto de fazer valer a distinção?

Sendo assim, o objetivo desta pesquisa é compreender como ocorre a interação “professor” e “aluno” ou “youtuber” e “usuário” no ensino de música no Youtube. A questão de pesquisa toma como referencial o trabalho de Tardif (2001) que define a interação como a tecnologia que compõe a base do trabalho docente. É, portanto, através da interação entre professor e aluno que se dá a finalidade do trabalho docente que é a promoção de aprendizagens. Tomando essa teoria como base e considerando que o trabalho de educadores musicais no Youtube promove aprendizagens musicais (REIS, 2019), é que este trabalho pretende compreender como se dá a interação que promove aprendizagens musicais no Youtube.

A abordagem escolhida para gerar respostas a essa questão é pesquisa-ação. Dessa forma, foi através da experiência de produzir conteúdo músico-pedagógico para o Youtube que pude registrar e refletir sobre os saberes envolvidos e o processo de aprendizado. Para isso foi necessário realizar diferentes processos relacionados ao trabalho de criação e gestão de um canal no Youtube voltado para a Educação Musical, vivenciando durante a pesquisa cada um deles. Estes processos relacionados a esse trabalho vão desde a criação do canal e sua configuração, passando pela produção dos vídeos, até a compreensão de como a plataforma prioriza e divulga esses vídeos utilizando seus parâmetros pré estabelecidos.

A escolha por esse tema de pesquisa também está relacionada à minha experiência pessoal como músico e professor. No meu contexto de vida como aluno do curso de Licenciatura em Música da Unipampa na cidade de Bagé - RS, minhas atividades estavam voltadas ao curso de Música, estágios remunerados nas escolas da cidade e o estudo de piano nos últimos anos. Neste ano de 2020 eu estava com os mesmos projetos e ideias até o início da pandemia e, como muitas outras pessoas, esses planos foram modificados.

Lembro ainda que nos dois primeiros meses de isolamento social eu fiquei apenas aguardando o retorno das aulas na universidade mas já tinha em mente que a fonte de renda que eu tinha possivelmente não iria ser mais a mesma. As aulas nas escolas não iniciaram em março como de costume e, como ainda não estava formado, não abriram vagas em projetos e estágios remunerados nas escolas da cidade. Após isso, todas as atividades que poderiam envolver meus conhecimentos como músico, em educação musical ou como pianista na cidade de Bagé - RS, estavam temporariamente encerradas.

O que eu vou fazer da minha vida agora? Essa pergunta permeia meus pensamentos durante algumas semanas e, diante disso, pensei na possibilidade de utilizar a internet para mostrar meu trabalho como performer e também ensinar Música. Alguns colegas de curso já estavam há algum tempo utilizando as mídias sociais como Facebook e Instagram para mostrar seu trabalho e divulgar seus cursos de música. Pensei que poderia utilizar também as mídias para, além de mostrar meu trabalho como músico, aproveitar esse tempo ocioso durante o isolamento e expandir meus horizontes. Porém, até o momento, eu não tinha familiaridade com todas as ferramentas e possibilidades que a internet poderia proporcionar e, conforme acompanhava meus amigos e colegas de curso que já utilizavam, iniciei uma pesquisa sobre como eu poderia fazer essas coisas e quais os recursos que eu poderia utilizar. Na época, preocupado com músicos como eu que estavam passando pela mesma situação, decidi documentar isso em meu canal do Youtube para compartilhar as minhas dificuldades e conquistas com outras pessoas que estivessem com a mesma necessidade.

Através deste contexto, surge a reflexão sobre o quanto estamos preparados como profissionais, professores e músicos, para utilizar e tirar o melhor proveito do que a internet hoje em dia pode nos proporcionar. Mas isso tudo demanda tempo e muita aprendizagem e estas questões me motivaram a iniciar esta pesquisa durante este período como discente do curso de Licenciatura em Música como forma de refletir sobre esse processo de aprendizado e compartilhar os registros e reflexões como forma de ajudar outros educadores musicais a explorar este outro espaço dentre os múltiplos espaços de atuação possíveis.

Pensando aqui como futuro professor de Música, quando tudo mudou devido a pandemia, não estávamos preparados ainda para lidar com todas essas mudanças na forma de ensinar Música e também na forma como passaríamos a

interagir com os alunos na Escola. É compreensível que tudo isso mudou muito rápido, principalmente na forma como interagimos um com o outro, mas neste momento estas mudanças se tornam emergentes e refletir sobre isso é extremamente necessário.

Assim, o presente trabalho está dividido em quatro capítulos. O primeiro oferece uma visão geral do Youtube atualmente e é importante para compreendermos como o “jogo” funciona e quais os fatores que influenciam neste processo. O segundo é dedicado a apresentar uma revisão da literatura sobre o ensino de Música no Youtube dentro da subárea de educação musical. O terceiro apresenta a metodologia de pesquisa e o referencial teórico no qual esta se baseia. O quarto apresenta os resultados da pesquisa e o quinto apresenta as considerações finais.

1.1 Visão geral do Youtube

Qualquer pessoa que possua uma conta no Google, ao acessar o site Youtube, pode criar um canal onde pode inserir vídeos e, assim, compartilhar diferentes conteúdos. Basta ter acesso à internet e recursos para gravar (um celular por exemplo) para iniciar este processo de compartilhamento de ideias e conhecimentos. O consumo do conteúdo produzido e publicado pelos usuários também pode ser acessado por equipamentos relativamente acessíveis à maior parte da população.

Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio (PNAD) realizada pelo IBGE no ano de 2018, 79,3% dos brasileiros acima de 10 anos de idade possuem um aparelho celular próprio, sendo que 93,2% dos domicílios brasileiros possuem, ao menos, um aparelho disponível¹. Estes dados dão uma dimensão das condições de acesso ao conteúdo disponível no Youtube, já que, hoje, mais de 70% do tempo de exibição dos vídeos dessa plataforma vem de dispositivos móveis².

O modelo de negócios do Youtube é baseado na venda de espaços publicitários que são veiculados ao longo da execução dos vídeos selecionados ou sugeridos pelos usuários. Segundo o site do Youtube são mais de dois bilhões de usuários conectados todos os meses com mais de um bilhão de horas assistidas diariamente, gerando bilhões de visualizações. Atualmente, os três maiores canais do Youtube no Brasil³, considerando o número de visualizações e inscritos, são os canais KondZilla (61,2 milhões de inscritos e 32 bilhões de visualizações), Whindersson Nunes (41,2 milhões de inscritos e 3 bilhões de visualizações) e Felipe Neto (40,1 milhões de inscritos e 10 bilhões de visualizações). Esse elevado número de visualizações gera uma renda para o youtuber⁴ pois os usuários que buscam o conteúdo produzido pelo canal acabam tendo de assistir a publicidade veiculada

¹ Disponível em:

<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/27515-pnad-continua-tic-2018-internet-chega-a-79-1-dos-domicilios-do-pais> Acesso em 16 mar. 2021.

² Sobre o Youtube: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/press/>. Acesso em 27 nov. 2020.

³ Pesquisa na Web. Disponível em: https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk01YVrUS9ZLC8gM5tEGMkJU7A6Da3A%3A1605813821346&ei=Pca2X9_RFKTB5OUPmY-hqA8&q=Os+maiores+canais+do+youtube+no+Brasil+em+2020&oq=Os+maiores+canais+do+youtube+no+Brasil+em+2020&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQAzoECAAAQR1CIDijHFWDTGWgAcAJ4AIABzAGIAZgDkgEDMi0ymAEAoAEBqgEHZ3dzLXdpsgBCMABAQ&scient=psy-ab&ved=0ahUKEwif5JXTqo_tAhWkILkGHZIHCPUQ4dUDCA0&uact=5. Acesso em 27 nov. 2020.

⁴ O termo Youtuber é utilizado para se referir a toda pessoa que possui um canal e/ou cria conteúdo audiovisual para o Youtube.

automaticamente pelo Youtube. Do ponto de vista da empresa que busca veicular sua publicidade, este tipo de publicidade é particularmente interessante porque com as informações que o Google possui sobre seus usuários, é possível dirigir a publicidade de forma a fazer com que seja veiculada somente para as pessoas cujo perfil condiz com o público-alvo de cada campanha publicitária veiculada na plataforma. Dessa forma, a remuneração dos youtubers é baseada na regra de CPM (custo por mil) onde os donos ou donas de cada canal recebem uma quantia variável em dólar para cada mil visualizações de sua publicidade. Além dessa fonte de renda, os youtuber comumente são diretamente contratados por empresas (sem mediação do Youtube) a fim de oferecer patrocínios para youtuber em troca de exposição da marca.

Em pesquisa realizada no Google o site sambatech⁵ aponta que “a cada 1000 visualizações (comumente chamado pelos youtuber pelo termo em inglês *views*), o youtuber pode ganhar valores entre 0,25 e 4,50 dólares (no Brasil algo entre 1 e 19 reais)” e por regra do próprio Youtube, o usuário deve ter no mínimo quatro mil horas de vídeos assistidas e mil inscritos para iniciar o processo de monetização (veicular publicidades em seus vídeos e receber por isso).

Os números impressionam e dão uma dimensão não só da quantidade de dinheiro que circula através da plataforma, mas também do quão possível é alcançar um ótimo padrão de vida trabalhando exclusivamente na produção de conteúdos para o Youtube. No entanto, os casos de sucesso financeiro e em popularidade não representam nem a totalidade nem a maioria dos canais. Após ter realizado o processo de criação do canal, da gravação e carregamento do vídeo, inicia-se o processo de acompanhar as interações que o público terá com o canal e desta forma ter algum retorno. Esse retorno, como dito anteriormente, é medido através do número de pessoas alcançadas e de visualizações, mas não basta apenas carregar o vídeo em sua página recém criada e esperar que as coisas aconteçam.

Há muitos fatores que influenciam no possível sucesso profissional de um canal e que abrangem diversos conhecimentos prévios do youtuber, formas de divulgação dos vídeos, se o conteúdo é algo que está sendo pesquisado ou

⁵ Quanto ganha um Youtuber. Disponível em: <https://sambatech.com/blog/insights/quanto-ganha-um-youtuber/>. Acesso em 27 nov. 2020.

necessitado, se é algo que ainda não foi apresentado, a forma como o conteúdo é mostrado, a forma na qual o vídeo foi nomeado, etc. Estes são alguns dos muitos fatores que existem mas foram os que mais me chamaram a atenção durante esta pesquisa-ação e também as primeiras dúvidas que geraram as possíveis mudanças durante o trabalho realizado, já que a pesquisa-ação foi realizada visando construir um canal com o qual possa ter, no futuro, um significativo retorno financeiro e de divulgação de meu trabalho como músico e professor.

Assim, o trabalho de youtuber envolve a busca pelo maior número de visualizações possível. E é importante entender que, quando um novo vídeo é postado na plataforma, está disputando a atenção dos usuários com milhares de outros vídeos, alguns sobre o mesmo assunto ou sobre assuntos semelhantes e muitos deles vindo de grandes canais com grande número de inscritos e visualizações. Então, é possível que o conteúdo criado já exista em outro canal de grande circulação. Isto pode fazer com que o vídeo fique em último nas pesquisas pelo termo relacionado ou sequer apareça na lista de vídeos sugeridos pelo próprio Youtube para cada usuário. Isto ocorre devido ao algoritmo do Youtube que utiliza ferramentas para criar um perfil para cada usuário e sugerir a ele os vídeos que acredita que possa lhe interessar.

Mostro abaixo algumas variáveis⁶ que são levados em conta pelo algoritmo do Youtube para dar mais destaque aos vídeos de cada canal nos mecanismos de busca da plataforma e o que elas significam:

- Watchtime ou tempo assistindo: tempo que o usuário assiste o vídeo ou permanece assistindo. Quanto mais tempo os usuários passam assistindo a vídeos de um certo canal, maior a possibilidade de que os vídeos apareçam em posição de destaque durante as pesquisas na plataforma;
- Session time ou tempo de sessão: é o tempo que o usuário permanece na plataforma. O algoritmo percebe quais são os vídeos que tendem a manter ou aumentar a média de tempo assistido na plataforma e lhes dá destaque nas pesquisas relacionadas;

⁶ Tópicos selecionados pelo autor disponíveis no site Creator Academy do Youtube onde há cursos para entender mais sobre a plataforma e também para aprender sobre a utilização do site. Disponível em: <https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/subscriber-advantage>. Acesso em 19 nov. 2020.

- Consistency ou consistência: é a regularidade com a qual o usuário posta vídeos em seu canal e essa regularidade faz com que o Youtube entenda que o canal está ativo.

Além desses, há os fatores de pesquisa como a relevância do conteúdo e o uso de palavras-chaves. Se o tema do vídeo estiver entre as tendências (ou trendings), que é a popularidade de acordo com o país ou região, e a própria organização e métodos de gravação/edição de vídeos pelo usuário.

Durante a gestão do canal para esta pesquisa, considerou-se na etapa de criação e compartilhamento de cada vídeo as possíveis estratégias que podem ser tomadas em relação aos diversos fatores apresentados anteriormente. Para atingir alguma interação com os usuários e não apenas um maior número de visualizações, serão criados cinco vídeos onde todas as etapas de criação irão ser registradas em um diário para futura análise e utilizadas para a reflexão sobre como ocorre a interação “professor” e “aluno” no Youtube. O tema escolhido para utilizar nos quatro primeiros vídeos foi a partir dos estudos que eu já vinha realizando sobre improvisação no Jazz, mais especificamente conteúdos abordados no livro Teoria do Jazz de Mark Levine dos quais foram selecionados diferentes tópicos abordados pelo autor no livro. Os outros dois vídeos criados no período de realização desta pesquisa, são relacionados a utilização de programas musicais e instrumentos musicais. Esses vídeos fazem parte desta análise pois foram criados com recursos e conhecimentos obtidos durante todo o processo de aprendizagem e de pesquisa - ação, como será abordado com mais detalhes no capítulo 3 deste trabalho.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Considerando o Youtube como uma ferramenta alternativa para auxiliar no ensino remoto e também para compartilhar conhecimentos, durante a pandemia da qual enfrentamos, cito aqui alguns trabalhos recentes que surgiram durante a pesquisa sobre o termo ensino remoto no País. Os trabalhos de Arruda (2020), Alves (2020), Rondini (2020) e Santana (2020) analisam o cenário atual em que vivemos em relação ao ensino remoto no país demonstrando as dificuldades, as práticas pedagógicas e a utilização das tecnologias digitais na educação pública.

Na área da educação musical, alguns dos trabalhos que aparecem com mais frequência são os trabalhos de Gohn (2011) e Araldi (2016), que falam sobre a aprendizagem musical e o ensino de música mediado por tecnologias assim como a educação a distância no contexto musical (ou do professor de música). No que se refere especificamente ao Youtube na educação musical, essa revisão também utiliza os trabalhos de Reis (2019) e Silva (2020) como base por serem dois textos recentes sobre o ensino de música no Youtube. O trabalho de Reis (2019) fala sobre o ensino de piano e/ou teclado no Youtube através da análise dos vídeos dos três canais brasileiros com maior número de inscritos e o trabalho de Silva (2020) é o resultado de sua dissertação de mestrado que investigou a estruturação pedagógica e a divulgação dos quatro principais canais de ensino de saxofone no Youtube. O trabalho de Silva (2020) também reflete sobre os saberes docentes envolvidos para ser professor de Youtube.

Durante a exibição de sua defesa de mestrado disponível no Youtube⁷, meio pelo qual tive o primeiro acesso à pesquisa, Silva (2020) demonstra um tópico importante para este trabalho, apresentando um antes e depois sobre o processo de mudança nos vídeos dos entrevistados. Porém não fala/demonstra detalhadamente quais foram as mudanças realizadas pelos entrevistados, como elas ocorreram e o quanto foram relevantes em seus canais durante a apresentação, o que na época motivou parte desta pesquisa. Porém, já com o texto de Silva (2020) em mãos, o autor enfatiza a seguinte questão que tem relação com a temática deste trabalho: o que um professor precisa saber para dar aula no Youtube? Quanto a isso, o autor conclui que:

⁷ O Ensino de Saxofone na era digital: um estudo sobre professores/produtores do YouTube Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GnuBmf_oufA&ab_channel=F%C3%B3rumPPGM-UFP. Acesso em 29 set. 2020.

Dessa forma, ser produtor de conteúdo pedagógico de música passa por uma construção de identidade on-line, pelo desenvolvimento das habilidades criativas a produzir um vídeo, passa por uma fase prévia de amadurecimento enquanto instrumentista e, posteriormente, com a experiência dentro da plataforma, passa pelo amadurecimento da docência em rede (SILVA, 2020, p. 100).

Além disso, através das entrevistas com os participantes em sua pesquisa, Silva (2020) revela em seu trabalho os saberes técnicos envolvidos no processo e também os materiais necessários para a tarefa de criador de conteúdo no Youtube. Apesar de entender durante esta pesquisa que a necessidade de saberes e materiais específicos para a criação dos vídeos são importantes, neste trabalho tenta-se mostrar que a falta de recursos pode ser contornada repensando as práticas e utilizando recursos gratuitos. E, desta forma, adquirir saberes necessários para se familiarizar com a prática da criação de vídeos no Youtube através da reflexão sobre os processos envolvidos e necessários para tal.

As mudanças realizadas nos vídeos durante a pesquisa foram baseadas na observação de grandes canais do Youtube que abordam diferentes temas. Acredito que a observação de outros canais foi muito importante para a realização de minha pesquisa e, no trabalho de Reis (2019), apesar da autora não tratar especificamente sobre o que os canais utilizam como estratégia para ter visualizações ou questões sobre recursos e como utilizá-los, a autora traz as semelhanças dos canais com mais visualizações no Youtube analisados por ela dizendo que :

Ainda que cada canal tenha um modo diferente de abordagem nas aulas, algumas semelhanças podem ser percebidas de forma unânime entre eles. Em primeiro lugar, todos os professores aqui analisados usam seus canais e parte dos vídeos postados para divulgação dos seus cursos online disponíveis em outra plataforma, utilizadas especificamente como ambiente online para vendas e acesso aos cursos (Idem, p. 40).

Em suas considerações finais, Reis (2019) ressalta que:

Ainda que as práticas de ensino online assíncronos desses instrumentos visam um público distribuído entre os 26 estados do país, mais o Distrito Federal, por alguma razão, o que os dados mostram é que os maiores canais em números de inscritos operam a partir de residências na cidade de São Paulo (Idem, p. 53).

Partindo dessas duas semelhanças encontradas por Reis (2019) citadas acima, o presente trabalho não tem por objetivo apresentar uma “fórmula” para se ter um canal de sucesso ou obter um grande número de visualizações nos vídeos.

Mas o retorno do trabalho realizado no Youtube é medido pelo número de pessoas atingidas/visualizações e, mesmo não morando em um grande centro ou oferecendo cursos em meu canal, ainda assim é importante perceber quais as melhores estratégias que eu poderia seguir para atingir mais interações com os usuários pelo trabalho que realizei através da observação dos grandes canais. Sendo o trabalho de Reis um importante recurso para perceber as estratégias metodológicas utilizadas pelos criadores de conteúdo por ela analisados e, devido ao sucesso de seus canais, ele foi importante para se pensar sobre como os usuários do canal percebem este tipo de conhecimento e, ao fazê-lo parte de sua preferência, como esta interação ocorre analisando todo o processo da perspectiva do youtuber de música sob a forma da pesquisa-ação.

3. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

A presente pesquisa é de abordagem qualitativa e adota como metodologia de produção de dados o modelo da pesquisa-ação. Segundo Tripp (2005), a pesquisa-ação é “toda tentativa continuada, sistemática e empiricamente fundamentada de aprimorar a prática” (p. 443). No contexto profissional no qual estou me inserindo, no entanto, a pesquisa acaba por adotar um caráter exploratório. Já que, como visto na revisão da literatura, o Youtube segue sendo um espaço de atuação profissional ainda pouco explorado e sobre o qual os pesquisadores analisaram sem ter experiência significativa como criadores de conteúdo. A abordagem do presente trabalho se difere dos demais na medida em que pretende utilizar o processo de aprimoramento da prática, característico da pesquisa-ação, como uma forma de, através da experiência profissional e do diálogo com outros profissionais, compreender também os saberes profissionais que a prática me demanda.

Parte-se da premissa de que esse campo de atuação é ainda tão estranho à pesquisa em educação musical (apesar dos significativos avanços nos últimos anos) que a própria formulação de perguntas sobre o ensino de Música no Youtube se vê prejudicada por uma significativa ignorância da dinâmica do trabalho, das condições de trabalho e dos fatores sociais que afetam o exercício profissional. Assim, apesar de esta questão poder ser explorada através de outras abordagens metodológicas, fez-se a opção também neste trabalho de compreender os saberes profissionais associados a esse ramo profissional “do lado de dentro”. Ou seja, me lançando no desafio de exercer esse ofício e documentar as impressões e reflexões geradas através de um contínuo esforço de aprimorar a prática.

E esta prática será aprimorada a cada vídeo criado, cada interação com os usuários, cada dificuldade técnica a ser solucionada, cada tentativa de divulgação do conteúdo produzido, cada avaliação das métricas específicas geradas pela plataforma e a cada planejamento dos passos seguintes. Iniciando assim um ciclo novo e também a busca de conhecimentos para realizar as demandas e contornar as dificuldades apontadas, considerando que “a pesquisa-ação, como uma forma de investigação-ação, é um processo corrente, repetitivo, no qual o que se alcança em cada ciclo fornece o ponto de partida para mais melhora no seguinte” TRIPP (2005 p. 454).

Sobre as cinco modalidades de pesquisa-ação apontadas no texto de TRIPP (2005), cabe aqui justificar a questão: “o projeto está preocupado em trabalhar dentro da cultura institucional existente e das limitações sobre a prática, criadas por essa cultura, ou o projeto trata da mudança dessa cultura e de suas limitações?” (Idem p. 454). Considerando aqui o processo de ser/se tornar produtor de conteúdo para o Youtube, na perspectiva de um professor de música e diante das exigências existentes para esta prática, esta pesquisa também se preocupa em refletir e demonstrar as limitações encontradas e os processos realizados para chegar a um resultado satisfatório. Nessa perspectiva, a cultura institucional existente e as limitações estão associadas ao ato de se tornar um produtor de conteúdo dentro da plataforma do Youtube. Sendo assim, todas as limitações que podem surgir no processo para estar de acordo, ou não, com as especificidades desta prática, estão sendo pesquisadas na própria plataforma considerando a existência desses conhecimentos de forma gratuita e acessível. Neste sentido, o ato de descrever o processo e realizá-lo na forma de vídeos, é uma maneira de se inserir neste meio através da criação de conteúdos, além de ter a intenção de ajudar outras pessoas que desejam obter este conhecimento.

Desta forma, alguns pontos são considerados para a escolha do Youtube nesta pesquisa:

- a gratuidade da plataforma;
- a possibilidade de aprendizagem e criação de conteúdo;
- o grande número de procura e utilização;
- é possível considerar a plataforma como um trabalho através da criação de vídeos;
- a facilidade de acesso pelos usuários;
- a interação com os usuários através de comentários.

Sendo assim, durante esta pesquisa serão criados, no mínimo, cinco vídeos para serem inseridos em meu canal do Youtube⁸ do qual já existia há algum tempo. Esses cinco vídeos serão sobre conteúdos da teoria musical, harmonia e improvisação relacionados ao gênero musical Jazz e selecionados a partir dos capítulos do livro de Levine (1995). O critério para a seleção dos conteúdos será

⁸ Canal do Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCfocshhuFolpFPyVRww2--g/videos?views=subscriber>. Acesso em 19 set. 2020.

pela minha afinidade com os temas e também a pouca (ou não) existência dos mesmos no Youtube, considerando conteúdos em língua portuguesa e também tendo o piano ou teclado como instrumento principal. Quanto às etapas de gravação utilizarei as demonstradas como as mais utilizadas e essenciais para a gravação pelo youtuber Leon Martins, postado em um vídeo em seu canal chamado Coisa de Nerd⁹. Para nortear o processo de gravação, serão realizados os seguintes processos: 1- posicionamento da câmera; 2- gravação do vídeo; 3- captação do áudio; 4- edição de vídeo e 5- publicação do vídeo na plataforma.

Os recursos utilizados para a gravação e edição dos vídeos serão os que tenho disponíveis como computador, celular e piano elétrico, assim como a utilização de programas gratuitos em todas as etapas. Também serão disponibilizados os links e detalhes sobre a utilização de cada recurso a cada etapa e a escolha para cada recurso se dá pela gratuidade e pela facilidade de utilização. Em relação a divulgação dos vídeos, todos serão postados no Youtube e divulgados sempre que possível no Facebook em páginas que tratam do mesmo assunto e também em meu perfil pessoal.

Por fim, todo o processo será documentado em um diário para a futura análise nesta pesquisa e também servirá como referência no processo de pesquisa-ação.

3.1 Produção de dados

O processo para a criação dos vídeos se iniciou com uma pesquisa no Youtube sobre o tema que seria abordado nos vídeos que é teoria do jazz. Estando desta forma já familiarizado com o tema e em constantes estudos, a proposta para os vídeos surgiu em relação ao pouco conteúdo disponibilizado sobre o assunto e também direcionado ao instrumento piano, assim como no idioma português. Quanto a isso, durante a pesquisa sobre o termo “teoria do jazz” no Youtube, a maioria dos vídeos encontrados eram direcionados a guitarristas, tendo como principal Youtuber relacionado ao tema o guitarrista Fernando Vieira¹⁰, que conta

⁹ DESAFIO: FAZENDO VÍDEO NO CELULAR! Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SxDMfU0_YHc&ab_channel=CoisadeNerd. Acesso em 19 set. 2020.

¹⁰ Canal Fernando Vieira. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/FERNANDOVIEIRAJAZZGUITAR/about>. Acesso em 17 mar. 2021.

atualmente com 39,1 mil assinantes e com aproximadamente dois milhões de visualizações em seu canal.

Inicialmente a proposta para este trabalho foi a de analisar os canais com mais relevância (tal como REIS, 2019) sobre o tema e quais as metodologias eram utilizadas para o ensino em relação à educação musical. Mas, devido às pesquisas realizadas, decidi, junto ao meu orientador, realizar os vídeos e identificar as interações entre aluno e professor a partir deles. Com essa pesquisa, foi possível entender de que forma o tema escolhido estava sendo abordado no Youtube e quais as possibilidades eu poderia explorar, assim como perceber a importância de reconhecer o campo de atuação e adaptá-lo conforme meus interesses como professor e youtuber.

A partir disso iniciamos o processo de criação dos vídeos e, para este trabalho ser realizado, o segundo passo foi escolher quais assuntos eu iria abordar nas aulas. Os assuntos escolhidos que seriam explicados e adaptados para o piano foram a partir de tópicos do livro de Levine (1995), livro do qual eu estava estudando na época. Os quatro tópicos foram: progressão harmônica, condução de vozes, análise harmônica e escalas Bebop. Além disso, também foram criados outros vídeos posteriores que, apesar de não fazerem parte do tema principal escolhido, serão incluídos para análise e comparação com os vídeos criados e também as aprendizagens das primeiras etapas possibilitaram a sua criação.

Com a definição dos assuntos dos quais eu iria apresentar em cada um dos vídeos, antes de iniciar as gravações, eu elaborava um pequeno roteiro contendo todos os detalhes sobre a forma de como eu iria ensinar. Essa decisão de criar um roteiro foi a partir do primeiro vídeo do qual encontrei algumas dificuldades e que trago aqui a transcrição literal de meu diário: “Também para as gravações seria interessante ter um texto pronto para realizar as locuções pois me enrolei um pouco assim no improviso, mesmo tendo escrito os tópicos que eu iria falar no vídeo.” A partir disso foram criadas etapas de planejamento e a etapa inicial foi chamada de “Conteúdo”, onde organizava os tópicos e algumas falas e todas elas passaram a ser revisadas junto ao meu orientador para poder dar início a gravação dos vídeos.

3.2 Referencial teórico

Na presente pesquisa, além do trabalho de Tardif, usado como modelo teórico para analisar as práticas de ensino de Música no Youtube, entendemos ser conveniente considerar o conteúdo disponível no Youtube sobre produção de conteúdo para a mesma plataforma como um referencial igualmente legítimo. O Youtube tem sido comumente citado por diversos youtubers como o espaço de aprendizado referência para quem deseja adentrar esta plataforma com interesses profissionais. Nele, se encontra conteúdo sobre as mais diversas etapas do trabalho, indicando e ensinando a usar softwares de edição de áudio e vídeo, como funcionam as questões de direito autoral, monetização, funcionamento do algoritmos, entre muitos outros temas diretamente relacionados ao trabalho dos youtubers.

Assim, ao longo do texto, dados sobre o trabalho de youtubers serão usados citando como referência vídeos de youtubers experientes. O objetivo desse paralelo entre a literatura acadêmica e o conteúdo para o youtube produzido por sujeitos cuja formação acadêmica não parece relevante é entendido aqui como parte do processo de aprendizado do ofício. Através de seus vídeos, os youtubers apresentam categorias de análise de seu próprio trabalho que fazem parte de uma espécie de “cultura youtuber”. Compreendendo o tipo de informação que julgam relevante compartilhar, é possível ir se aproximando dessa cultura, seus critérios de julgamento, seus processos de trabalho e tomar sua experiência como referência profissional a ser considerada para meu próprio trabalho.

Na introdução deste texto iniciei com a ideia de que o Youtube seria a Escola, um canal criado nesta plataforma uma sala de aula e os usuários os possíveis alunos. Esta metáfora cumpre também o objetivo de compreender como ocorrem as interações entre aluno e professor (ou youtuber e usuário) no Youtube fazendo uma adaptação dos conceitos apresentados por Tardif sobre o trabalho docente em escolas. Em síntese, o modelo teórico de Tardif sobre o trabalho docente será usado como referência para a análise de meu trabalho como youtuber de modo a permitir que se teste o potencial e as limitações do emprego deste no contexto da criação de conteúdo músico-pedagógico para o Youtube. Mas antes é importante apresentar alguns pontos centrais da teoria de Tardif tomados como base para a análise dos diários produzidos por mim.

Inicialmente, trago aqui a definição de pedagogia para Tardif:

A pedagogia é o conjunto de meios empregados pelo professor para atingir seus objetivos no âmbito das interações educativas com os alunos. Noutras palavras, do ponto de vista da análise do trabalho, a pedagogia é a "tecnologia" utilizada pelos professores em relação ao seu objeto de trabalho (os alunos), no processo de trabalho cotidiano, para obter um resultado (a socialização e a instrução) (TARDIF, 2001, p.19).

O primeiro ponto a se considerar, partindo dessa definição de pedagogia, é o aluno como objeto de trabalho. O aluno aqui se entende como todo o usuário do Youtube que ao pesquisar algum conhecimento na plataforma e, ao encontrá-lo em um determinado canal, de alguma forma passa a interagir com o vídeo. Para Tardif, o ensino é o trabalho baseado em interações entre pessoas e esta interação desencadeia "um programa de interações com um grupo de alunos, a fim de atingir determinados objetivos educativos relativos à aprendizagem de conhecimentos e à socialização" (TARDIF, 2001, p.20).

Deve-se considerar aqui que em relação ao Youtube essa interação ocorre através de diferentes maneiras. Ela se dá visualizando e comentando nos vídeos dos quais interessam para o usuário ou até tornando-se um inscrito e, a partir disso, começar a receber as notificações de quando novos conteúdos estiverem disponíveis. Nesta última opção, o Youtube oferece também a ativação de avisos no e-mail e na conta do usuário quando novos vídeos são feitos e é comum entre a maioria dos youtubers o pedido para se tornar inscrito do canal e ativar as notificações¹¹.

Além disso, para considerar todas as formas de interação percebidas nessa pesquisa-ação, há também as opções "gostei" e "não gostei", das quais o usuário logado em sua conta no youtube pode dar um retorno sobre o conteúdo do vídeo além do seu próprio comentário apenas clicando nas opções referidas. Desta forma, as medidas tomadas em relação ao aumento dessas interações com os usuários partem inicialmente do professor (youtuber), com objetivo de atrair mais pessoas para o seu canal e elas são importantes para se perceber de que forma o trabalho está sendo percebido pelos usuários.

Quanto à tecnologia da pedagogia, apresentada na citação anterior, ela é composta por três conceitos dos quais utilizarei fazendo a relação com meu trabalho no Youtube que, segundo Tardif são: a autoridade, a persuasão e a coerção.

¹¹ Esses recursos estão disponíveis abaixo da lateral direita da janela do vídeo no Youtube.

Consideradas como as verdadeiras tecnologias do ensino, para Tardif, elas “correspondem às tecnologias da interação, graças às quais um professor pode atingir seus objetivos nas atividades com os alunos” (TARDIF, 2001, p. 35). E essa interação, mediada por essas tecnologias aqui apresentadas, “permite que o professor imponha o seu programa de ação em detrimento daquelas ações desencadeadas pelos alunos que iriam em sentido contrário a esse programa” (TARDIF, 2001, p.35). Ressalto que, mesmo este trabalho não se tratar exclusivamente de um trabalho realizado na Escola e sim no Youtube, cabe aqui fazer uma relação com essas tecnologias da interação apresentadas por Tardif. Na perspectiva de que, apesar de serem ambientes totalmente diferentes, a utilização dessas tecnologias de interação podem servir como ferramenta para compreender de que forma essa interação ocorre.

São elas:

3.2.1 Autoridade

Segundo Tardif, “no tocante ao professor, a autoridade reside no "respeito" que ele é capaz de impor aos seus alunos, sem coerção (TARDIF, 2001, p.36)”. No contexto específico do Youtube o conceito de autoridade envolve a capacidade de ser tomado como referência de saberes em relação a determinado assunto. Envolve conquistar a confiança dos usuários em relação a seu conhecimento sobre certa área de conhecimento e capacidade de comunicar aquilo que sabe de uma forma com a qual o usuário se identifique (INCRÍVEL, 2019).

Neste caso, para que esse respeito seja imposto aos alunos pelo professor, ele depende de dois fatores muito importantes: o próprio trabalho realizado pelo Youtuber e do reconhecimento do trabalho pelos usuários do Youtube. Desta forma, ao nos propormos a iniciar como youtuber e, neste caso a trabalhar com conteúdo relacionado a Música tendo como objetivo ensinar outras pessoas, lidamos com o desafio de construir essa autoridade para o maior número possível de usuários interessados neste tipo de conteúdo.

A criação de uma autoridade dentro do Youtube inicialmente depende muito dos esforços do Youtuber e também dos próprios algoritmos da plataforma que direcionam os usuários para os perfis mais acessados e utilizados por todos. Quanto mais pessoas interagindo com os conteúdos criados no canal, mais o

próprio Youtube através de seus algoritmos¹² vai direcionar os seus conteúdos a outras pessoas quando elas precisarem (SPINELLI, 2019). E, assim, os próprios números do canal (inscritos, visualizações, curtidas, etc.) funcionam para os usuários como um indicador de autoridade em um determinado campo do conhecimento, o que pode influenciar sua decisão em assistir certo vídeo.

3.2.2 Persuasão

Segundo Tardif, “a persuasão reside na arte de convencer o outro a fazer algo ou a acreditar em algo” (TARDIF, 2001, p. 37). Essa é uma habilidade importante do trabalho docente que costuma ser identificada na literatura educacional como “motivar os alunos”. Consiste na capacidade de chamar a atenção e o interesse dos alunos em sala de aula para determinado conteúdo ou habilidade sobre o qual os alunos não manifestaram interesse previamente. No contexto do Youtube, considera-se aqui todos os mecanismos visuais e textuais utilizados para atrair o usuário a assistir determinado vídeo, já que, mesmo com o vídeo sugerido como opção em sua pesquisa, o usuário pode preferir outros vídeos sobre o mesmo tema. Essa é uma das razões que leva youtubers a dedicar um tempo considerável de seu trabalho criando uma identidade visual para seus vídeos a fim de chamar a atenção visualmente (MACHADU, 2021).

Entre as estratégias identificadas como importantes mecanismos persuadir o usuário a clicar no vídeo estão a utilização de textos curtos no título dos vídeos (JORDAN, 2020), configurar de forma correta a descrição do vídeo (COUTINHO, 2016), selecionar e utilizar “hashtags”¹³ (CESTAROLLI, 2019) ou até mesmo a utilização de um mecanismo conhecido como "clickbait" (caça clique)¹⁴ (JONES, 2018). Há uma grande variedade de formas que o próprio Youtube dispõe para que

¹² Alguns desses parâmetros de importância ou relevância considerados para uma pesquisa pelo Youtube em relação ao que o usuário irá encontrar encontram-se na introdução desse texto.

¹³ Hashtags são compostas pela palavra-chave do assunto antecedida pelo símbolo cerquilha (#). As hashtags viram hiperlinks dentro da rede, indexáveis pelos mecanismos de busca. Sendo assim, outros usuários podem clicar nas hashtags (ou buscá-las em mecanismos como o Google) para ter acesso a todos que participaram da discussão. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hashtag>. Acesso em 17 mar. 2021.

¹⁴ Clickbait (também conhecido por sua tradução para o português caça-clique) é um termo que se refere a conteúdo da internet que é destinado à geração de receita de publicidade on-line, normalmente às custas da qualidade e da precisão da informação, por meio de manchetes sensacionalistas e/ou imagens em miniatura chamativas para atrair cliques e incentivar o compartilhamento do material pelas redes sociais. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Clickbait>. Acesso em 17 mar. 2021.

essa persuasão seja eficiente por parte do youtuber e também as que são mais utilizadas, porém elas não garantem que depois de todas essas variáveis preenchidas o vídeo tenha muitas visualizações (PEREIRA, 2020).

Outro ponto importante é a relação com as condições de trabalho das quais o youtuber dispõe, que vão desde os recursos de gravação até o tempo do qual se tem disponível para organizar essa tarefa (MARTINS, 2017). Como ocorreu nesta pesquisa-ação, todo o conteúdo criado passou por diferentes etapas e que muitas delas talvez não tiveram um alcance de qualidade tal qual se percebe em muitos canais de sucesso. Pois sempre se buscou agir dentro do que era possível realizar em relação a estes parâmetros, com recursos gratuitos quando necessário e de uma maneira saudável em relação ao tempo que se tinha para a criação do conteúdo, a gravação, a edição, a publicação e a divulgação.

Sendo assim, os mecanismos de persuasão utilizados nos vídeos em meu canal ou foram adaptados durante o processo ou simplesmente foram ignorados devido a diferentes dificuldades encontradas durante o processo. Mas são considerados importantes e sempre que possível foram utilizados e, quando utilizados, serviram como reflexão sobre a eficiência dos mesmos quanto ao aumento de visualizações por usuários no canal e sua importância no trabalho como um todo.

3.2.3 Coerção

Para Tardif, “a coerção consiste nos comportamentos punitivos reais e simbólicos desenvolvidos pelos professores em interação com os alunos na sala de aula” (TARDIF, 2001, p. 35). Em relação à coerção na Escola, o autor diz que esses comportamentos são realizados através de diferentes procedimentos estabelecidos pela instituição escolar de acordo com a época e o contexto, assim como pelo professor como sinais pragmáticos reguladores da ação realizada (advertência verbal ou escrita, desconto na nota, conversa com pais, suspensão, etc.).

O Youtube, possui diferentes formas de utilizar a coerção em relação a usuários que vão contra as políticas da plataforma¹⁵. Recursos como o uso da

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/policies/#community-guidelines>. Acesso em 20 mar. 2021.

inteligência artificial, moderadores humanos e colaboração com outras empresas são alguns exemplos.

Do ponto de vista de quem cria conteúdo, cada youtuber tem disponível mecanismos de moderação da interação com usuários que visam coibir interações vistas como inoportunas ou ofensivas em seu canal. É possível apagar comentários nos vídeos ou mesmo desabilitar comentários. Mas por ser o Youtube um espaço onde o usuário tem liberdade de acessar vídeos e canais livremente (diferente do espaço escolar), os mecanismos de coerção tendem a ser usados com cautela pelos youtubers para não desencorajar a interação com outros usuários.

As três tecnologias da interação (autoridade, persuasão e coerção), demonstradas aqui e relacionadas ao trabalho no Youtube, serão utilizadas como categorias de análise dos dados gerados durante esta pesquisa. Cada uma delas será aplicada aos processos, acontecimentos e reflexões que surgiram e foram documentados em meu diário.

Por fim, e a partir daqui, retifico que neste trabalho o Youtube passa a ser a escola e o canal a sala de aula. Segundo Tardif, “ao entrar em sala de aula, o professor penetra em um ambiente de trabalho constituído de interações humanas” (TARDIF, 2001, p. 20) e essas “interações com os alunos não representam, portanto, um aspecto secundário ou periférico do trabalho dos professores (TARDIF, 2001, p. 20). Considerando o ambiente virtual como uma espécie de “nova sala de aula”, cada youtuber tem suas especificidades e formas de trabalhar mas, de uma forma geral, o objetivo de ser utilizado como ferramenta da educação, ou para educar é o mesmo. O que se busca na interação entre youtuber e usuário é diferente da própria sala de aula, abrangendo (ou tendo a intenção de abranger) mais pessoas de diferentes locais e idades mas com o mesmo propósito: resolver situações ou aprender temas específicos em tempos diferentes, com o acesso ao conteúdo apenas quando for necessário e pertinente ao usuário. Essa diferença pode ser vista como um empecilho aos tradicionais meios, mas a possibilidade de alcançar mais pessoas através do ensino, tornando isso um trabalho remunerado, é algo a se considerar importante e atraente para quem quer entrar nesse meio.

4. RESULTADOS

Como já apontado anteriormente, a análise aqui apresentada se baseia nas três categorias de análise da interação entre professor e aluno elaboradas por Tardif (2001): autoridade, persuasão e coerção.

4.1 Autoridade

A realização das etapas para a produção de vídeos descritas anteriormente na seção de produção de dados tinham como objetivo construir uma autoridade através do tema escolhido dentro do Youtube. E isto pôde ser identificado na primeira pesquisa realizada usando o termo “teoria do jazz”, na qual o Youtube direciona os usuários ao canal do youtuber Fernando Vieira . Sendo assim, o motivo pelo qual escolhi realizar essas etapas foi com o objetivo de fazer que, com o tempo, o usuário e o Youtube reconhecessem que em meu canal também poderia ser encontrado conteúdo relevante sobre teoria do jazz, afinal é comum que um mesmo usuário siga diversos youtubers relacionados ao mesmo tema. Assim, a concorrência entre canais no Youtube é diferente da concorrência entre professores particulares ou escolas de música, por exemplo, já que, para o usuário, escolher um canal para seguir não implica na exclusão da possibilidade de seguir seus concorrentes. Nesse sentido, a autoridade em um mesmo tema pode ser compartilhada entre vários youtubers sem que isso prejudique sua audiência.

Ao escolher o tema e direcionar meu canal para ele, estou definindo meu objeto de trabalho, os (alunos) usuários do youtube, separando-os por “nicho”¹⁶ que buscam este tipo específico de conhecimento em suas pesquisas. Para a construção dessa autoridade dentro do Youtube, além dessa primeira etapa, foram exploradas algumas técnicas observadas em outros canais, que fazem parte do tópico sobre persuasão e abordadas mais tarde no texto.

Uma das técnicas consiste em abordar temas relacionados como forma de demonstrar um conhecimento mais amplo dentro da área de Música do que o tópico que me propus a explorar (teoria do jazz). Além dos vídeos sobre teoria do jazz, gravei outros vídeos com temas relacionados a música e tecnologia. O primeiro

¹⁶ Nicho pode ser entendido como uma porção restrita do mercado, ou seja, são subconjuntos de um mercado maior, com suas necessidades ou preferências particulares. Que neste caso são os usuários que buscam algum tipo específico de conhecimento.

vídeo, intitulado “COMO INSTALAR O UBUNTU STUDIO PELO PENDRIVE” ensina como instalar e configurar o sistema operacional Ubuntu Studio no computador através de um pendrive. O segundo é um unboxing¹⁷ do controlador MIDI Kfx Sw88. Estes dois vídeos buscam criar uma autoridade, agora em um tema diferente da teoria do jazz, mas que podem atrair mais usuários que, atraídos por temas próximos, pudessem se interessar pela teoria do jazz tal como eu a apresento.

A ideia de investir em temas próximos ocorreu a partir do grande número de visualizações em um vídeo do meu canal sobre o programa de edição musical Sibelius 7.5. Nele, ensino como configurar instrumentos virtuais para serem utilizados, o que surgiu a partir de uma pesquisa na época da qual não encontrei resultados sobre isso. Este é atualmente o vídeo mais visto em meu canal e, desta forma, percebi que a utilização de conteúdos que ainda não são explorados no Youtube são uma forma de construir essa autoridade, mesmo que sejam às vezes assuntos muito específicos.

Neste vídeo em questão, obtive diversas interações com usuários do Youtube e alguns deles se tornaram com o tempo meus amigos e, quando se trata do assunto do vídeo, me procuram até hoje através dos comentários para tirar outras dúvidas e também me agradecem pelo conteúdo postado. Mas ainda assim, o sucesso desse vídeo específico não altera radicalmente o número de visualizações do canal de uma forma geral, mas foi uma forma de identificar como eu poderia iniciar a construção do canal rumo a um número maior de usuários e, por consequência, sua monetização. Esse é um fator importante para alcançar melhores resultados na plataforma e a construção dessa autoridade sobre um assunto específico.

Em consequência disso, comparando os dois novos vídeos que estão fora do tema escolhido inicialmente, apenas um deles obteve um número elevado de visualizações e também interações com os usuários.

Levando em consideração que essa construção da autoridade no Youtube depende também dos algoritmos da plataforma e do interesse dos usuários, utilizando o artifício da relevância/novidade do assunto do qual tratei nos vídeos mais vistos, é notável que essa construção ocorreu. Ela ocorre em relação ao

¹⁷ Unboxing (na tradução do inglês, desencaixar) é uma categoria de vídeos muito comum no Youtube. Consiste em vídeos onde o youtuber registra o processo de tirar um produto recém-adquirido da caixa da embalagem (por isso, unboxing), enquanto faz comentários sobre o produto.

assunto do qual decidi falar e também que de certa forma eles ainda não haviam sido tratados em forma de vídeos no Youtube. Porém não ocorreu em todos os vídeos, como pode ser visto abaixo na comparação dos dados dos vídeos criados sobre o tema inicial (teoria do jazz) escolhido e dos vídeos novos que não fazem parte do tema em relação ao vídeo mais visto do canal.

Figura 1: dados referentes aos vídeos do canal no dia 18 de março de 2021.

| Nome do vídeo: | Lista de reprodução : | Visualizações | Gostei | Não gostei | Comentários | Data |
|---|---------------------------|---------------|--------|------------|-------------|------------|
| Tutorial usando Kontakt 5 no Sibelius 7.5 | Outra | 2378 | 41 | 1 | 10 | 28/06/2016 |
| Kfx Sw88 Controlador Midi barato Unboxing | Home Studio | 528 | 13 | 0 | 12 | 10/11/2020 |
| COMO INSTALAR O UBUNTU STUDIO PELO PENDRIVE | Recursos Web para Músicos | 29 | 2 | 0 | 0 | 25/10/2020 |
| A progressão II V I Maior | Teoria do Jazz | 41 | 3 | 0 | 0 | 20/09/2020 |
| Cinco dicas para interpretar uma música no Jazz | Teoria do Jazz | 11 | 2 | 0 | 0 | 27/09/2020 |
| Aprenda a tocar a música Café e Amor no Piano! | Teoria do Jazz | 79 | 4 | 0 | 0 | 15/10/2020 |
| Como tocar as Escalas Bebop! | Teoria do Jazz | 44 | 5 | 0 | 2 | 1/11/2020 |

Fonte: elaborado pelo Autor (2021).

Como pode ser visto na imagem, o vídeo sobre o controlador midi obteve mais interações do que os outros vídeos criados na época da qual eu realizava esta pesquisa. Se tratando da questão do assunto do vídeo, que é visto aqui neste trabalho como uma das possíveis variáveis para se alcançar a autoridade no Youtube, ele foi pensado a partir do fato de existirem poucos vídeos sobre o assunto na época pesquisado por mim no Youtube. Utilizando esse mesmo pensamento, o vídeo sobre a instalação do software Ubuntu Studio, não obteve tantas interações. Desta forma, é importante entender que, mesmo se tratando de um assunto novo,

percebi que não é garantido que o vídeo terá um número elevado de interações, pois estas dependem de muitos outros fatores.

Em relação aos outros tipos de interações considerados na tabela, é possível perceber que o vídeo sobre o controlador Midi obteve mais comentários em relação ao vídeo mais visto em meu canal (primeiro da lista) e também mais curtidas (gostei) em relação a todos os outros vídeos criados nesse período. Esses comentários, vistos sob a perspectiva de que a construção da autoridade ocorre sobre determinado assunto e também através do reconhecimento do usuário do Youtube, são considerados parte importante desse processo. É uma das formas pelas quais os usuários do Youtube podem dar o retorno sobre o trabalho realizado e ela é uma das interações mais importantes nesse caso. Pois através dos comentários no vídeo sobre o controlador Midi, pude, como Youtuber, obter ideias para novos vídeos e também quais os conhecimentos que esse público busca ao vir até o canal e comentar. Abaixo é possível perceber alguns desses comentários¹⁸ em meu canal, dos quais os usuários interagem através de pedidos de mais vídeos e também suas dúvidas.

¹⁸ Todos os comentários e dados demonstrados nessa pesquisa podem ser consultados através do link do canal disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCfocshhuFolpFPyVRww2--g>. Também ressalto que esses dados foram colhidos no dia 18 mar. 2021.

Figura 2 : comentários dos usuários no vídeo “Kfx Sw88 Controlador Midi Barato Unboxing.”



Fonte: Autor (2021).

Outro dado importante que se percebe na primeira imagem, é que dentre os vídeos criados inicialmente sobre o tema teoria do jazz, o último vídeo da tabela que trata sobre escalas bebop, obteve mais comentários que os outros do mesmo tema e também mais curtidas (gostei). Além de ser o terceiro vídeo mais visto entre os vídeos criados nesse período, com 44 visualizações, e apesar do assunto deste vídeo ser bastante encontrado no Youtube, nele foi utilizado outro tipo de tecnologia de interação, o que é parte da persuasão analisada a seguir.

4.2 Persuasão

Com a intenção de persuadir os usuários do Youtube a interagir com os conteúdos do canal, muitos fatores foram considerados e compreendem as etapas

desde o processo de gravação, edição e apresentação dos vídeos até a forma como ele foi divulgado. Durante essas etapas, as principais decisões para a utilização de um recurso ou não, foram devido ao que eu tinha disponível como recurso e também, na falta deste. As limitações e disponibilidades envolviam alguma dose de criatividade para conseguir alcançar o resultado esperado gratuitamente. E, quanto à escolha destes recursos, eles foram surgindo conforme as necessidades em relação à forma pela qual eu pretendia demonstrar tal ideia e também a própria análise dos vídeos produzidos por outros youtubers.

A primeira decisão tomada em relação a isso envolvia também uma escolha pessoal de não mostrar o meu rosto durante os vídeos, como pode ser visto em meu diário de gravação (em anexo):

Decidi inicialmente utilizar um template disponível gratuitamente no site canva.com¹⁹ para a criação dos slides utilizados nesse vídeo. A decisão de utilizar um dos templates disponíveis no site é porque no momento apenas posso gravar uma locução do conteúdo para o vídeo e mostrar através da captura da tela do computador a apresentação de slides e também não tenho a intenção de mostrar meu rosto nos vídeos ainda. Diário de Gravação (2020).

Essa escolha, levantou a necessidade de buscar imagens para o vídeo que fossem interessantes para os usuários, então escolhi um dos templates disponíveis gratuitamente no site site canva.com e esse template foi a base para todos os slides utilizados nos vídeos. A escolha pela utilização do site Canva foi porque o site também disponibiliza o conteúdo criado em diferentes formas de arquivo como Pdf, imagem png e vídeo Mp4 e a utilização de alguns destes recursos facilitou muito a edição dos vídeos.

A decisão de utilizar este formato é porque, na época, eu optei por gravar apenas uma locução do conteúdo para o vídeo e mostrar através da captura da tela do computador a apresentação. Isto também foi devido ao fato de que a gravação de uma narração com a minha imagem aparecendo, ou a gravação com as teclas do piano em diferentes ângulos, aumentaria muito o tempo de gravação e edição de vídeo, dependendo também de diferentes conhecimentos dos quais eu ainda não possuía na época. Desta forma, eu podia sincronizar a troca de slides com minha locução para depois juntar os dois no programa de edição de vídeo.

¹⁹ Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Canva>. Acesso em 29 out. 2020.

Outra decisão importante quanto ao template criado, foi em relação a sua utilização nos outros vídeos, como pode ser visto abaixo:

Também decidi utilizar o mesmo template para os cinco vídeos, com isso estabeleço um padrão para os vídeos que vou criar no futuro em meu canal. A ideia era ter a mesma “cara”, criar uma identidade visual que identificasse para o público o conteúdo que eu produzi. Observando os youtubers mais experientes, percebi que a maior parte deles tem sua identidade visual. Diário de Gravação (2020).

A figura 3 demonstra o padrão do template disponível no site Canva utilizado em todos os vídeos da lista de reprodução “Teoria do Jazz²⁰” em meu canal²¹:

Figura 3: template criado no site Canva.com



Fonte: Autor (2021).

A definição do template para os slides foi muito importante para ter uma base pronta para outros vídeos e também poder adicionar outros elementos a eles com o tempo. Mas ainda assim, mesmo com o conteúdo apresentado em formato de slides e gravando minha voz com o celular, eu precisava definir e aprender a utilizar programas de edição de vídeo e áudio para juntar tudo e transformar assim em um vídeo. Também era importante que todos os programas utilizados fossem gratuitos e

²⁰ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=u2f6fTL2z8M&list=PL_MKleSU6POta_yvfEuhXKaHqRAnu9GoM&ab_channel=%C3%8DgorDuarte . Acesso em 21 mar. de 2021.

²¹ O primeiro vídeo que aparece atualmente nesta lista de reprodução não faz parte dos vídeos criados durante essa pesquisa. Trata-se de um vídeo sobre acordes e ele foi adicionado posteriormente por fazer parte do mesmo tema e para a organização do canal. Mesmo assim vale a pena assisti-lo pois é um vídeo criado em um período anterior a todas as mudanças descritas aqui e pode também servir como um exemplo sobre elas.

de fácil utilização pois, além de eu estar em processo de aprendizagem, eu gostaria de demonstrar através deste trabalho algumas coisas que são possíveis fazer através deles.

Para isso, utilizei dois programas para a edição dos vídeos: o programa para a captura de tela foi o programa OBS Stúdio²² e para a edição de vídeo utilizei o programa Openshot²³. Desta forma mixava a apresentação de slides que fiz no Canva com as gravações da voz, que já havia sincronizado no tempo de transição dos slides, enquanto capturava a tela do computador com a apresentação dos slides. Quanto a edição do áudio, utilizei o programa Cakewalk²⁴ para gravar e editar o som do piano, diminuir alguns ruídos externos e também corrigir alguns erros que eu cometia durante a locução.

Ao optar por trabalhar desta forma, além de ter definido os recursos para criar e editar os vídeos, definiria também assim a característica que os vídeos da lista de reprodução intitulada “Teoria do Jazz” em meu canal teriam. Todos eles seriam vídeos com o conteúdo apresentado em formato de slides com uma narração explicando cada um deles, assim como áudios gravados no piano da música proposta e dos acordes, escalas, melodias, etc. Facilitando assim para o usuário a identificação do tema proposto dentro do canal e também que tudo estivesse disposto da melhor forma possível, em relação à qualidade do áudio e da imagem a fim de persuadi-lo a continuar assistindo os vídeos.

Considerando o processo de pesquisa-ação como um aperfeiçoamento da prática e que ela ocorre dentro de um ciclo, foi proposto que a cada vídeo um elemento novo seria acrescentado, sendo estes visuais, textuais ou na forma como a divulgação seria realizada. Com o propósito de, além de explorar as possibilidades no Youtube e fora dele, aprender a utilizar novos recursos e também perceber o quanto eles influenciam no número de interações com os usuários. Cabe entender aqui que a utilização de novos elementos nos vídeos muitas vezes foi adaptada para a minha realidade. Ao observar os vídeos, talvez nem todos esses elementos possam ser percebidos em sua plenitude, pois eu não tinha os recursos adequados

²² O OBS Studio é um “software livre e de código aberto para gravação de vídeo e transmissão em tempo real”. Disponível em: <https://obsproject.com/pt-br/download>. Acesso em 29 out. 2020.

²³ “OpenShot é um editor de vídeo de plataforma cruzada, com suporte para Linux, Mac e Windows”. Disponível em: <https://www.openshot.org/pt/>. Acesso em 29 set. 2020.

²⁴ “Cakewalk, Inc. é uma antiga empresa de software de produção musical com sede em Boston, Massachusetts e atualmente uma marca da BandLab Technologies”. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Cakewalk_%28company%29. Acesso em 29 set. 2020.

e em muitos casos o tempo que dispunha para a tarefa era pouco em relação ao trabalho que necessitaria. Mas não foram escolhas aleatórias, todas elas foram pesquisadas e discutidas, conforme tínhamos²⁵ tempo, e que nesta pesquisa como proposta inicial teríamos que implementá-las em cinco vídeos apenas.

Tendo definido a forma como eu poderia trabalhar, com os recursos básicos já escolhidos para a criação dos vídeos, os elementos foram adicionados na seguinte ordem:

1° vídeo: “A Progressão II V I Maior”

- escolha do template dos slides e definição dos recursos²⁶;

2° vídeo: “Cinco dicas para interpretar uma música no Jazz”

- implementação das etapas de planejamento; mudança no nome do vídeo e divulgação no Facebook;

3° vídeo: “Aprenda a tocar a música Café e Amor no Piano!”

- apresentar os conteúdos utilizando uma música brasileira e dentre as mais ouvidas no momento; mudanças na forma de gravar, adicionando um vídeo mostrando minhas mãos ao teclado e uma imagem com a partitura do que estava sendo tocado; testar outros programas para gravar de dois ângulos diferentes; criação de uma chamada em vídeo para o meu canal em duas redes sociais, no Instagram e no Facebook, através de um vídeo de um minuto com um trecho da aula que postei no Youtube.

4° vídeo: “Como tocar as escalas Bebop!”

- gravação das teclas do piano através da captura de tela de um instrumento virtual; criação de um vídeo curto para usar ao final do vídeo; diminuição do tempo total do vídeo; partituras com mais detalhes visuais;

5° vídeo: “COMO INSTALAR O UBUNTU STUDIO PELO PENDRIVE”

- preferência por um conteúdo pouco abordado ou inexistente no Youtube; vídeo em forma de tutorial; mudança no template;

6° vídeo: “Kfx Sw88 Controlador Midi Barato Unboxing”

- primeiro Unboxing do canal e mudança no template do vídeo;

²⁵ As palavras utilizadas em terceira pessoa, como ocorre aqui com a palavra “tínhamos”, se referem ao trabalho aqui realizado com o professor Rafael Rodrigues da Silva. Orientador neste trabalho e que muitas decisões e ideias em relação aos vídeos surgiram em nossos momentos durante as orientações.

²⁶ Etapa já apresentada no tópico anterior.

Como pode ser visto na lista acima, as duas primeiras alterações em relação à persuasão feitas foram no segundo vídeo. Onde utilizei a forma como nomearia o vídeo, utilizando as palavras “cinco dicas” que são comuns em vídeos do Youtube para dinamizar a busca e também atrair o usuário JORDAN (2020). Dizendo desta forma que o vídeo possui um formato mais objetivo, indo direto ao ponto no que se propõe, e que nele serão demonstrados apenas os passos iniciais e principais para se obter aquele conhecimento. Outro elemento acrescentado foi a divulgação no Facebook, em minha página pessoal, através de uma postagem convidando os meus amigos a conhecerem este trabalho no Youtube.

Essas duas mudanças em relação ao primeiro vídeo, que não foi divulgado externamente e também não utilizou algum artifício conhecido em seu nome, não elevou o número de visualizações em comparação com o primeiro vídeo. Também não obtive mais interações, como pode ser visto na Figura 1, em relação aos outros vídeos e desta forma sendo o vídeo com menor número de visualizações no canal. Por conta disso, decidimos utilizar outra forma de obter mais interações no canal através do terceiro vídeo.

O terceiro vídeo foi o que teve mais alterações em relação aos outros vídeos, em que utilizamos diferentes elementos visuais e textuais. A ideia inicial era criar um vídeo essencialmente sobre análise harmônica no jazz a partir do que é apresentado no livro de Levine (1995). Para isso optamos por utilizar uma música brasileira que estivesse entre as mais ouvidas naquele momento no Youtube e uma pesquisa foi realizada a partir do recurso que a plataforma dispõe para isso. Este recurso é uma ferramenta de pesquisa, dentro do próprio Youtube, que se chama Tendências e nela há a opção Música, onde mostra nos resultados o que está tendo maior número de visualizações naquele momento. Esta decisão foi tomada na etapa de planejamento, conforme mostra esse trecho de meu diário de gravação:

1- Mostrar como criar um acompanhamento no piano em uma música brasileira conforme pesquisa da qual mostra os vídeos mais acessados e procurados no momento assim como o número de visualizações de cada vídeo. Ainda, nessa mesma aba tendências selecionei a aba Música: <https://www.youtube.com/feed/trending?bp=4gluCggvbS8wNHJsZhliUExGZ3F1TG5MNTIha0lpU1NjeDdwR25TR0F3OWJOMEhrMQ%3D%3D>. (acessado em 10/10/2020 às 17:25). Diário de Gravação (2020).

A pesquisa foi realizada no dia 10 de outubro de 2020 e, nesta data, a música mais acessada, com 4,9 milhões de visualizações, era a música Café e Amor

interpretada pelo cantor Gustavo Lima²⁷. Essa escolha foi uma forma de testar a inserção do vídeo na pesquisa do usuário que estivesse pesquisando sobre essa música e também para atrair os usuários que estivessem a procura da aprendizagem da mesma no piano.

A segunda mudança adicionada ao vídeo foi na forma de gravar que, diferente dos outros vídeos, neste eu aparecia tocando e explicando o conteúdo, como pode ser visto abaixo.

2- A segunda coisa que irei mudar será a forma de gravar, utilizarei dessa vez a plataforma Google Meet. Ela me permite gravar a sessão, dividir a tela e assim gravar o vídeo (com minhas mãos tocando caso eu queira) comigo falando e tocando ao mesmo tempo. Nos outros dois vídeos optei por apresentar os slides com o conteúdo e uma narração apenas devido ao fato de meu celular não permitir gravações muito longas e também não posso utilizá-lo conectado ao pc como uma espécie de webcam. Mas pela plataforma isso é possível pois estarei logado através de dois emails, um para projetar os conteúdos em forma de slides e outro para gravar e mostrar o que estou tocando. Diário de Gravação (2020).

Quanto a utilizar a plataforma Google Meet para gravar a minha imagem tocando, os slides e a narração ao mesmo tempo, não foi possível. Ao realizar alguns testes, eu percebi que não estava sendo possível ajustar a tela na plataforma, o layout das telas divididas ficava desproporcional deixando muitos espaços vazios na tela de apresentação. Também ocorreram alguns atrasos e falhas na gravação pelo celular conectado à plataforma devido a conexão de internet e também à qualidade de minha câmera do celular possivelmente.

Porém, como era necessário para mim aplicar algumas mudanças nessa etapa de gravação, eu decidi, na segunda parte do vídeo, mostrar de alguma forma minhas mãos ao teclado para facilitar a visualização do que estava sendo tocado e ensinado durante o vídeo. Para resolver isso, utilizei outro celular e um suporte flexível. Nessa parte tive algumas dificuldades para filmar minhas mãos de um ângulo que mostrasse nitidamente as notas para o vídeo que, depois de muitas tentativas, consegui resolver. Então coloquei o suporte flexível posicionado na janela do meu quarto voltado para o meu teclado e tentei posicionar todos os recursos o

²⁷ Link da música Café e Amor interpretada pelo cantor Gustavo Lima e com letra composta por Gabriel Vittor, Normani Pelegrini, Rodolfo Alessi e Miguell. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mFsHA1Wdm0g&ab_channel=GusttavoLimaOficial. Acesso em 10 out. 2020.

mais próximo e confortável possível para conseguir gravar, como pode ser visto nas figuras 4 e 5:

Figura 4: celular no suporte fixado em minha janela.



Fonte: Autor (2020).

Figura 5: recursos dispostos na forma mais confortável possível para a gravação.



Fonte: Autor (2020).

Com a câmera do celular ligado, fui aos poucos testando e mudando de posição o suporte e também o meu teclado que, depois de muitas tentativas, ficou o mais visível possível, apesar das condições precárias naquele momento. Além disso, demorou um bom tempo para me acomodar, pois estava com o microfone (do fone de ouvido do celular) para gravar minha voz e também o fone de ouvido conectado na placa de áudio para ouvir o que estava tocando no teclado.

A terceira mudança considerável neste vídeo foi mudar a forma de divulgação do vídeo que, até o momento, eu estava postando apenas em meu perfil pessoal no Facebook.

3- A forma de divulgação: Até agora, por motivos de tempo, apenas havia pensado nessa etapa que é uma das mais importantes em relação ao trabalho que pretendo aprimorar nesta pesquisa-ação. Tentarei adicionar uma nova forma de divulgar meus vídeos pelo menos e implementar isso na minha rotina de criação que, ao realizar esta tarefa, estou melhorando a cada vídeo para otimizar o tempo e criar um padrão para eles. Até então estava apenas postando os vídeos em meu Facebook e no Youtube o que não acarretou um grande número de visualizações que é um dos objetivos dos quais se pode ter um retorno favorável ao que se está produzindo. Outra alternativa que tentarei, talvez futuramente, é inserir uma chamada em vídeo para o meu canal no Instagram através de um vídeo de um minuto com um trecho da aula que postei no Youtube. Diário de Gravação(2020).

Durante esta edição, foi criado um recorte²⁸ do vídeo com a duração de um minuto para a divulgação que foi postado em minha página pessoal no Facebook. Todas essas mudanças, apesar de terem sido as mais trabalhosas e demandaram muito mais tempo para a sua realização, tiveram um retorno significativo quanto às visualizações em relação aos vídeos que fazem parte da lista de reprodução “Teoria do Jazz”. Tornando-se assim o vídeo com maior número de visualizações (79 visualizações) em relação aos outros com o mesmo tema.

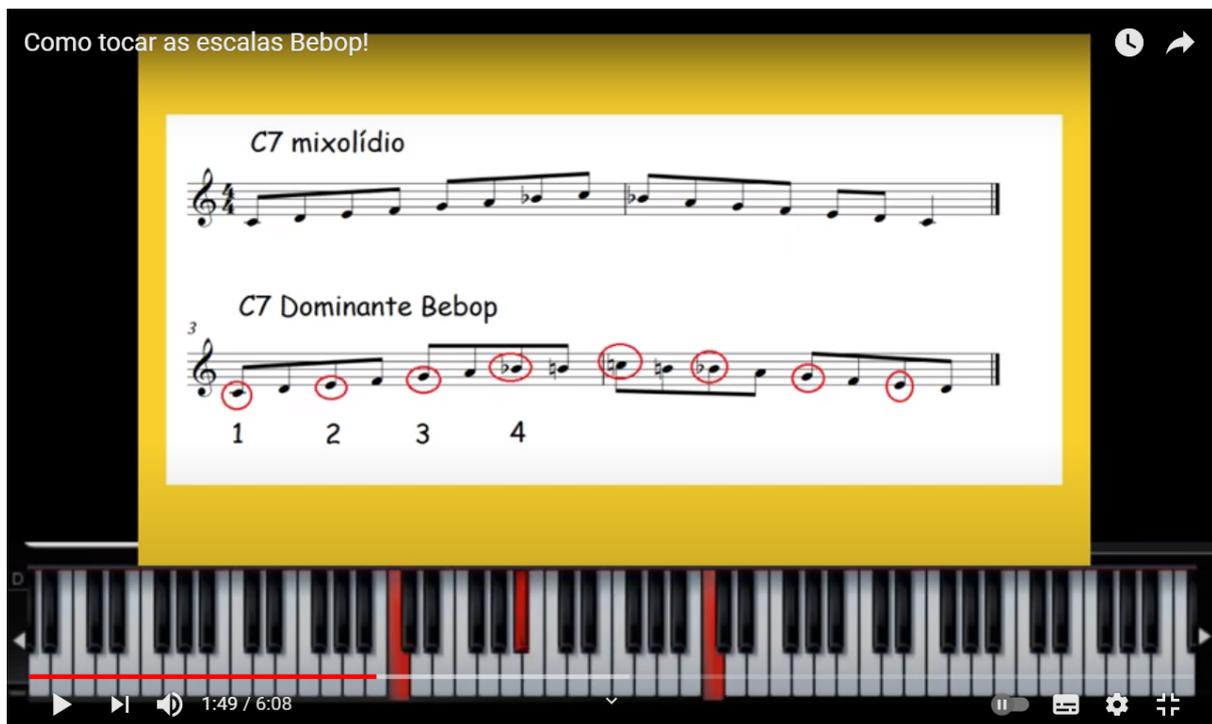
O último vídeo que trata sobre o tema teoria do jazz criado, sobre escalas Bebop, foi feito sem utilizar os recursos visuais adicionados no vídeo discutido anteriormente. Pois apesar de ter tido um resultado melhor em relação aos outros, os recursos que utilizei aumentaram consideravelmente o tempo de gravação e edição de vídeo. Neste último vídeo, decidi a partir disso realizar a edição e gravação da forma pela qual já tinha utilizado nos dois primeiros, com a utilização de slides e narração do conteúdo. Esta forma de criar os vídeos foi a que mais se adequa às minhas necessidades e também não depende de recursos externos, tornando -se assim esta organização a mais autônoma para mim naquele momento. Mesmo com esse retorno ao método criado anteriormente para gravar os vídeos, a necessidade de mostrar o que estava sendo tocado nas teclas ainda era necessário.

É importante acrescentar aqui que, por se tratar de uma plataforma da qual não se pode prever os conhecimentos prévios do usuário e que algumas pessoas

²⁸ O recorte do vídeo em minha página pessoal no Facebook pode ser visto em: <https://www.facebook.com/igor.duarte.3152/videos/2888731798039026>. Acesso em: 15 out. 2020.

podem não ter ainda o conhecimento sobre leitura de partituras para piano, apenas a sua utilização nos slides poderia dificultar o entendimento desse público. Pensando nisso, eu utilizei outra forma de mostrar as teclas do piano e o que estava sendo tocado no momento, utilizando um recurso de edição para capturar as teclas do instrumento virtual do qual eu utilizei o som do piano junto ao controlador Midi. Este recurso eu já havia utilizado no primeiro vídeo criado e não demandava muitos ajustes, apenas demarcar o espaço a ser mostrado através da captura de tela com o programa OBS Studio. A próxima etapa foi mesclar tudo com a narração e os slides durante a edição e o resultado pode ser visto na figura abaixo:

Figura 6: print da tela do vídeo com a partitura do conteúdo no topo e as teclas do instrumento virtual tocadas em vermelho logo abaixo



Fonte: Autor (2021)

Quanto ao número de interações, este vídeo é o segundo vídeo mais visto (44 visualizações), o que obteve mais interações “gostei” (2 “gostei”) e também mais comentários desta lista de reprodução.

Com exceção dos dois últimos vídeos criados, que não fazem parte dessa lista de reprodução sobre teoria do jazz, estes foram os elementos utilizados para se obter interação com os usuários e persuadi-los a cada vez mais a visualizarem os

conteúdos do canal. Em relação aos outros dois vídeos, unboxing do controlador midi e instalação de um programa, a tecnologia de interação utilizada foi em relação à relevância do conteúdo na plataforma, discutidos anteriormente no tópico sobre autoridade.

4.3 Coerção

Não houve, ao longo de todo o processo de pesquisa, qualquer necessidade de lançar mão de mecanismos de coerção. Talvez, pelo número ainda reduzido de inscritos e visualizações (se comparado aos canais maiores), o canal não chamou a atenção de haters²⁹ e nem houveram interações inconvenientes ou desrespeitosas.

Em minha experiência como usuário do Youtube, pude observar situações nas quais donos de canais excluíram comentários ou bloquearam usuários, impedindo-os de acessar o conteúdo do canal. Esse tipo de iniciativa não foi necessária em nenhum momento da pesquisa, no entanto, é possível perceber que os recursos de coerção se mostram bastante importantes sobretudo para os canais com grande número de inscritos, que acabam naturalmente tendo maior interação entre youtubers e usuários bem como mais visibilidade para comentários de qualquer tipo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante esta pesquisa, me dispus a vivenciar e refletir sobre como ocorrem as interações entre youtuber e usuários nas práticas de ensino de Música. Para tanto, optei por criar uma analogia com a escola regular buscando, através dessa aproximação, entender como o próprio ambiente funciona e as semelhanças e diferenças entre estes dois espaços. Essa analogia entre Youtube e escola também se expressa no referencial teórico baseado nas pesquisas de Tardif (2001) sobre o trabalho docente em ambientes escolares. Por ser o Youtube uma plataforma de trabalho para educadores musicais ainda sendo explorada pela pesquisa em educação musical, o referencial teórico, ainda que baseado na docência em escolas

²⁹ Hater ou odiador, é um termo usado na internet para classificar pessoas que postam comentários de ódio ou crítica sem muito critério. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Hater_\(internet\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hater_(internet)). Acesso em 9 abril 2021.

regulares, contribuiu para buscar compreender as particularidades deste espaço de trabalho.

Diferente das pesquisas já realizadas na subárea de educação musical sobre o ensino de Música no Youtube, esta pesquisa teve como foco a interação entre professor e aluno (ou youtuber e usuário) e apostou no uso da metodologia de pesquisa-ação para responder à questão sobre como se dá a interação entre estes sujeitos nessa plataforma. Certamente, outras metodologias seriam convenientes para responder essa mesma questão, mas a pesquisa-ação possibilitou compreender como se dá essa interação através de uma visão “de dentro”, vivenciando as condições e a dinâmica de trabalho daqueles que escolheram o Youtube como seu campo de trabalho e como isto produz efeitos sobre as interações na plataforma.

Através desta pesquisa, foi possível perceber que as tecnologias de interação demonstradas por Tardif (2001) se aproximam das muitas formas de interação que ocorrem dentro do Youtube. Em relação a persuasão, feita pelo professor em relação ao aluno, diferentemente do que ocorre na Escola, ela é atingida também através de diversos fatores que colaboram para que o vídeo seja escolhido pelo usuário. Esses fatores incluem a escolha do tema para o vídeo, a forma como o professor organiza o conteúdo, o tempo de duração do vídeo, a forma como é nomeado e também como é apresentado pelo professor cada tópico.

Por ser um espaço onde os usuários navegam por diferentes conteúdos conforme seu interesse, e por ser um trabalho remunerado com base no número de usuários que interagem com o conteúdo, o trabalho no Youtube é também baseado na busca por se fazer interessante, conquistando novos usuários interessados no conteúdo do canal e mantendo (ou fidelizando) aqueles que já tiveram contato com os conteúdos. Este trabalho compreende diferentes variáveis a serem consideradas, que vão desde a configuração do canal até a forma da qual os vídeos são editados e postados na plataforma. Algumas dessas variáveis foram apresentadas aqui e utilizadas nos vídeos criados, sendo aprendidas através da observação de outros canais e também de criadores de conteúdo que ensinam sobre fatores visuais considerados importantes para a postagem de vídeos no Youtube. Entendo que este cuidado com a apresentação visual dos vídeos teve um impacto positivo no número de interações com usuários no meu canal.

É importante observar que os vídeos não tiveram um grande número de visualizações tal qual se espera quando nos lançamos neste meio. Como diversos youtubers relatam, o início da construção de um canal tende a ser muito trabalhoso e o número de usuários tende a crescer de forma muito lenta e com pouco ou nenhum retorno financeiro. Mas as poucas interações que ocorreram e a diferença entre o número de visualizações entre cada um deles pôde ser considerado para esta análise.

O que fica evidente é que a decisão dos usuários de clicar em um ou outro vídeo é afetada por múltiplas variáveis e que não há receitas infalíveis para “conquistar o clique” de um usuário disposto a “dar uma chance” para o conteúdo que o youtuber oferece (apesar de haver certos recursos amplamente reconhecidos como tendo um efeito favorável). Alguns mecanismos de persuasão utilizados, como por exemplo a escolha entre aparecer ou não nos vídeos, pode influenciar a decisão do usuário entre dois canais com o mesmo tema ou com vídeos semelhantes. Mesmo assim, já que os usuários podem seguir diversos canais simultaneamente, os canais sobre temas semelhantes no Youtube não são, necessariamente, “concorrentes” e é comum que colaborem uns com os outros como forma de compartilhar mutuamente seus públicos. Assim, diferente do ambiente escolar ou das escolas de Música, onde geralmente se estabelece relação com um único professor ou professora, o Youtube permite que um mesmo usuário interessado em certo tema interaja com múltiplos professores, consumindo deles o que entende ser mais proveitoso. Essas escolhas, que com o tempo necessário e a dedicação em relação ao trabalho do professor de Música como youtuber, passam também a influenciar no que nos referimos aqui como autoridade.

Essa autoridade ocorre quando nos dedicamos a um determinado assunto do qual dominamos e entendemos ser de interesse de um determinado público. Em primeiro lugar, quando fizermos essa escolha por um tema, dependendo da disponibilidade do assunto no Youtube e do número de usuários que desejam esse conhecimento, ela passa a ser construída. Pode ocorrer, como em meu canal, de existir apenas um vídeo com um número muito maior de interações do que todos os outros juntos. Isso não quer dizer que os outros vídeos terão o mesmo sucesso, pois neste caso, apenas uma das variáveis foi preenchida, que é a relevância do assunto. Também, através dessa observação das interações com maior número, é possível criar uma autoridade sobre um assunto no Youtube e direcionar esse

público construído para vídeos com o mesmo tema. Mas esta é apenas uma das muitas formas que existem para, de alguma forma, utilizar variáveis de autoridade e persuasão em conjunto para que com o tempo o trabalho realizado seja reconhecido.

Essas interações ocorrem no Youtube e muitas vezes são o principal fator que norteará o trabalho do youtuber. Pois, através delas, interagimos com os alunos e construímos uma relação com todos que buscam a nossa sala de aula (canal) para aprender sobre Música ou qualquer outro assunto. Sendo assim, a terceira tecnologia da interação, que é a coerção, não precisou ser acionada nesta pesquisa. Mas vale considerar que os recursos de coerção no Youtube não são exclusividade dos professores (como na escola) já que os usuários podem utilizar, por exemplo, o recurso “não gostei” no próprio vídeo para demonstrar sua insatisfação com o trabalho realizado ou denunciar o vídeo como conteúdo impróprio, o que pode vir a representar a exclusão deste vídeo entre outras possibilidades. Além disso, pode ocorrer comentários “maldosos” e também a utilização de palavras consideradas ofensivas pelo próprio Youtube e cabe, muitas vezes, ao dono do canal coibir tais atitudes. Esse cuidado também faz parte das responsabilidades do youtuber, assim como o cuidado com a forma de se dirigir ao público nos vídeos e também estar sempre atento nas configurações da faixa etária dos vídeos quando necessário. Da mesma forma que na Escola, busquei sempre prezar pelas boas práticas e interagir de maneira respeitosa com nossos alunos e, ao encarar o Youtube como um trabalho, também zelar pelo profissionalismo dentro das possibilidades.

Em relação a essas possibilidades, durante toda essa pesquisa, gostaria de relatar o quanto essa experiência de conhecer o Youtube sendo um youtuber foi importante. Pois muitas vezes o que pretendia realizar nos vídeos não era possível pois dependia de algum recurso do qual eu não possuía. Isto ocorreu diversas vezes, como a falta de programas adequados e também acessórios que poderiam facilitar a gravação e, na falta deles, durante cada busca realizada um novo universo de possibilidades se abria. Em relação a isso cito um momento que descrevi em meu diário de gravação quando, com muita dificuldade para realizar algumas tarefas para esta pesquisa, refleti sobre o quão importante era para mim dar um outro sentido na palavra “melhor” quando utilizada neste trabalho:

Apesar de entender que essa divulgação na página do Facebook que realizei tenha sido um pequeno acréscimo, entendo que as mudanças devem ser realizadas para que o processo todo seja o mais proveitoso possível e confortável para mim em termos de tempo. Ainda assim, durante o processo refleti muito sobre tudo isso e incluírei uma alteração importante nesse texto: a palavra melhor deve ser substituída, ou interpretada, pelo pensamento de que as coisas que farei/fazemos devem ser o mais confortáveis e acessíveis possíveis. Por mais que, ainda descrevendo meus pensamentos, o vídeo não tenha ficado nos padrões dos mais visualizados do Youtube ou nas formas mais utilizadas de gravação e divulgação, conforme pesquisa feita em alguns vídeos de grandes canais, a ideia aqui muda para algo muito diferente. Dentro de todas as tarefas diárias de nossas vidas particulares o que é adicionado a elas, a tarefa aqui de gravar os vídeos e a aprendizagem necessária, deve se tornar algo prazeroso de se realizar. Nisso cheguei a conclusão da mudança da palavra melhor, ou melhorar a forma de gravar, e durante o processo de planejamento desta empreitada dizer que devo cada vez mais refletir sobre esse processo e também não me intimidar pela falta de materiais ou tecnologias para tal. Assim os erros, palavra que pode ser mudada para dificuldades, visíveis são oportunidades para aprendizagem e mudanças sempre que possível, mas não um empecilho ou motivo para desistir de realizar algo do qual muitas vezes acreditamos ser de difícil realização. Diário de Gravação (2020).

Quanto a todos os processos necessários para realizar a gravação dos vídeos, durante essa pesquisa-ação, surgiram muitas outras questões quanto ao trabalho do youtuber. Considerando cada um dos requisitos necessários para entrar nesse tipo específico de trabalho, cada etapa pode ser ponto de partida para uma possível análise e aprendizado. Ao aprender durante essa pesquisa selecionar conteúdos, gravar e editar os vídeos, assim como quais as variáveis que eram consideradas para ter mais visualizações, é notável que todos estes conhecimentos foram adquiridos em canais de dentro do próprio Youtube. Entre esses conhecimentos também é preciso ter a compreensão sobre direitos autorais, pois o Youtube pode proibir a utilização de músicas de outros artistas nos vídeos, assim como outros tipos de mídias. Creio que a questão sobre o quanto ou como essas habilidades devem fazer parte da formação de professores de Música (licenciados ou não) vai se tornar mais e mais presente dentro das discussões da subárea de educação musical. Assim, a realização de novas pesquisas que nos ajudem a compreender melhor a realidade do trabalho de ensino de Música no Youtube, é também uma condição para uma formação mais consistente de professores, já que a pandemia da Covid 19, parece estar aproximando cada vez mais as realidades dos professores na escola e no Youtube.

Essa construção do profissional no Youtube, quando alcançada, se tornando um trabalho remunerado, é realizada muitas vezes por uma pessoa, criando conteúdo, traduzindo conhecimentos e editando seus vídeos. Para, dentro de um

mar de possibilidades, conseguir alcançar reconhecimento e, como mostrado aqui, não é tarefa fácil. Parte daqui, da percepção dessas dificuldades e também do próprio aprendizado, refletir sobre um possível caminho a seguir, uma metodologia para se alcançar o melhor entendimento sobre esse trabalho e também suas particularidades. E, nesta pesquisa-ação, utilizamos apenas o Youtube como ambiente de trabalho online e, pensando nas tecnologias de interação aqui apresentadas, esta análise poderia ser aplicada a outros ambientes? Atualmente outras plataformas têm sido utilizadas para ensinar e também apresentar conteúdo gravado e ao vivo, como o Facebook, o Twitch, o TikTok e o Instagram, para citar apenas alguns exemplos de outras possíveis “escolas” onde se ensina Música.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Educação Remota**: Entre a Ilusão e a Realidade. Interfaces Científicas - Educação, 8(3), 348-365. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v8n3p348-365>. Acesso em: 27 nov. 2020. 17:30:00.

ARALDI-BELTRAME, Juciane. **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, Rio de Janeiro, 2016.

ARAÚJO, J. M. de M., & BELTRAME, J. A. **As representações sociais de professores quanto ao ensino de Música mediado por Tecnologias**. Revista NUPEART, 19(19), 165-183. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/2358092519192018165>. Acesso em: 24 nov. 2020. 14:35:00.

ARRUDA, E. P. **Educação Remota Emergencial**: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. EmRede - Revista De Educação a Distância, 7(1), 257-275. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621>. Acesso em: 12 nov. 2020. 11:17:00.

GOHN, Daniel Marcondes. **Educação musical a distância**: abordagens e experiências. São Paulo, Cortez, 2013.

HENTSCHKE, L.; AZEVEDO M. C. C. C.; ARAÚJO, R. C. **Os saberes docentes na formação do professor**: perspectivas teóricas para a educação musical. Revista da ABEM, Porto Alegre, v. 15, set. 2006, pp. 49-58.

LEVINE, Mark. **Jazz Theory**. Sher Music CO, Petaluna U.S.A, 1995.

PAIVA, Luciano Luan Gomes. **A aprendizagem musical mediada por tecnologias digitais, sob a ótica da complexidade**: uma pesquisa-ação com guitarristas do curso de extensão da UFRN. 139f. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Música, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

REIS, Isabele Pereira. **O que ensina quem ensina Piano e/ou teclado no Youtube?** Uma análise do conteúdo de três canais. Orientador: Prof. Dr. Rafael Rodrigues da Silva. 2019. 75 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Música) - Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2019.

RONDINI, C. A. Pedro, K. M., & DUARTE, C. dos S. **Pandemia do Covid-19 e o Ensino Remoto Emergencial: Mudanças na Práxis Docente.** Interfaces Científicas - Educação, 10(1), 41-57. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p41-57>. Acesso em: 12 set. 2020. 21:14:00.

SANTANA, C. L. S. e, & Borges Sales, K. M. **Aula em casa: Educação, tecnologias digitais e pandemia Covid-19.** Interfaces Científicas - Educação, 10(1), 75-92. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p75-92>. Acesso em: 9 nov. 2020.

SILVA, Roger Cristiano Lourenço. **O Ensino de Saxofone na era digital: um estudo sobre professores/produtores do YouTube.** Orientadora: Prof.^a Dra. Juciane Araldi Beltrame. 2020. 161 p. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal da Paraíba – UFPB – Área de concentração em Educação Musical, linha de pesquisa: Processos e práticas educativo-musicais. João Pessoa - PA, 2020.

TARDIF, Maurice. **O trabalho docente, a pedagogia e o ensino: interações humanas, tecnologias e dilemas.** Cadernos de Educação Universidade Federal de Pelotas, Faculdade de Educação, ano 10, n.16, jan./jun. 2001, pp. 15-47. Pelotas: FaE/ UFPel, 1992 - Semestral.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

CESTAROLLI, Henrique. [S. l.: n], 2016. 1 vídeo (4 min). Como usar HASHTAG no Youtube? **Publicado pelo canal Produccine.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n8FHd2_aJX4&ab_channel=Produccine. Acesso em: 2 Abril 2021.

COUTINHO, Camilo. [S. l.: s. n], 2016. 1 vídeo (3 min). D: O que são DESCRIÇÕES do youtube? Como escrever descrições de vídeos? Youtube De A a Z. **Publicado pelo canal Camilo Coutinho - Estratégias de Vídeo Marketing.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=KkRlydIZHHE&ab_channel=CamiloCoutinho-Estrat%C3%A9giasdeV%C3%ADdeoMarketing. Acesso em: 2 abril 2021.

INCRÍVEL. [S. l.: s. n], 2019. 1 vídeo (9 min). Como Criar Um Canal De Sucesso No YouTube: 34 Dicas Para Iniciantes. **Publicado pelo canal INCRÍVEL.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hAK_xkaoZuM&ab_channel=INCR%C3%8DVVEL. Acesso em: 2 abril 2021.

JONES, Davy. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (6 min). CLICKBAIT. **Publicado pelo canal Davy Jones.** Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=OGPnV91-8vQ&ab_channel=DavyJones. Acesso em: 2 Abril 2021.

JORDAN, Peter. [S. l.: n], 2020. 1 vídeo (11 min). 9 FORMAS DE CRIAR TÍTULOS CHAMATIVOS (sem precisar de CLICKBAIT). **Publicado pelo canal Nerds de Negócios**. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=XwaFYsNlf90 & t=585s & ab_channel=NerdsdeNeg%C3%B3cios](https://www.youtube.com/watch?v=XwaFYsNlf90&t=585s&ab_channel=NerdsdeNeg%C3%B3cios). Acesso em 2 Abril 2021.

MACHADU, Pat. [S. l.: n], 2021. 1 vídeo (20 min). O QUE É IDENTIDADE VISUAL NO YOUTUBE E POR QUE ELA É IMPORTANTE?. **Publicado pelo canal Pat Machado**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zpad2HSECXU&ab_channel=PatMachadu. Acesso em: 2 abril 2021.

MARTINS, Leon. [S. l.: n], 2017. 1 vídeo (6 min). COMO FAZER VÍDEO PRA INTERNET? **Publicado pelo canal Coisa de Nerd**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NxEL31CpycU&t=28s&ab_channel=CoisadeNerd. Acesso em 2 abril 2021.

PEREIRA, Caique. [S. l.: n], 2021. 1 vídeo (7 min). Porque seu canal continua não ganhando views e inscritos. **Publicado pelo canal Escola para Youtubers**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Pys8DbVIT2A&ab_channel=EscolaparaYoutubers. Acesso em: 12 abril 2021;

SPINELLI, Ana Luisa. [S. l.: s. n], 2019. 1 vídeo (24 min) . Como Funciona o ALGORITMO DO YOUTUBE??. **Publicado pelo canal playermushroom**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jYwulF2hjQo&ab_channel=playermushroom. Acesso em: 2 abril 2021.

APÊNDICE

DIÁRIOS DE GRAVAÇÃO

VÍDEO 1:

A PROGRESSÃO II V I



Início da gravação: 20/09/2020

Data da postagem:

*As etapas aqui descritas estão em ordem de acontecimento durante a produção do vídeo.

IMAGEM/SLIDES UTILIZADOS NO VÍDEO:

Decidi inicialmente utilizar um template disponível gratuitamente no site [canva.com](https://www.canva.com)³⁰ para a criação dos slides utilizados nesse vídeo. A decisão de utilizar um dos templates disponíveis no site é porque no momento apenas posso gravar uma locução do conteúdo para o vídeo e mostrar através da captura da tela do computador a apresentação de slides e também não tenho a intenção de mostrar meu rosto nos vídeos ainda. O site também disponibiliza o conteúdo criado em diferentes formas de arquivo como Pdf, imagem png e vídeo Mp4 sendo, este último recurso, o que utilizarei em meus vídeos quando necessário. Desta forma posso sincronizar a troca de slides com minha locução para após isso juntar os dois no programa de edição de vídeo. Também decidi utilizar o mesmo template para os cinco vídeos, com isso estabeleço um padrão para os vídeos que vou criar no futuro em meu canal. A ideia era ter a mesma “cara”, criar uma identidade visual que identificasse para o público o conteúdo que eu produzi. Observando os youtubers mais experientes, percebi que a maior parte deles tem sua identidade visual.

RECURSOS DE ÁUDIO:

A gravação da locução foi feita utilizando o fone de ouvido com microfone de meu celular Lg K9. Para esta locução criei uma fala para explicar cada conteúdo por slides, sendo que automatizei pelo canva para que cada slide tivesse a duração da minha fala facilitando assim a edição do vídeo posteriormente. Após isso editei e fiz

³⁰ Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações. fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Canva> acessado em 29/10/2020 às 17:37

cortes quando percebia alguma interferência de ruídos externos nos áudios com o programa de edição e gravação de áudio Cakewalk³¹.

RECURSOS DE VÍDEO:

Nesta etapa utilizei o programa de edição de vídeo Openshot³² juntando a apresentação de slides que fiz no Canva com as gravações da voz que já havia sincronizado no tempo certo dos slides. Também utilizei a gravação das teclas do piano com o software OBS Stúdio³³ para capturar a tela do software MIDiCulous³⁴ (versão de teste para 15 dias). Para isso utilizei meu teclado Roland Juno Di como controlador MIDI³⁵ e o meu pc, junto com os programas Obs Studio e o Midiculous. Para a captação do som de piano eu utilizei o programa Cakewalk com um dos plugins de Vst gratuitos disponibilizados pelo Cakewalk.

Por fim juntei o áudio e o vídeo no programa Openshot e postei na plataforma Youtube.

DIFICULDADES ENCONTRADAS:

ÁUDIO:

*essa parte levou mais tempo

- Na hora de gravar os áudios eu lutei contra os sons de minha casa e da vizinhança, como carros, cachorros e música alta nas casas próximas, possivelmente irei gravar a voz do vídeo em um horário do qual não tenha tanta intervenção sonora.

- Também para as gravações seria interessante ter um texto pronto para realizar as locuções pois me enrolei um pouco assim no improviso, mesmo tendo escrito os tópicos que eu iria falar no vídeo.

- o áudio do primeiro vídeo ficou muito baixo então irei editar o áudio no programa cakewalk e melhorar o volume da locução.

VÍDEO:

- Dificuldade na sincronização do áudio com o vídeo no programa de edição Openshot, a timeline não está precisa, dificulta a visualização, o que gerou uma

³¹ "Cakewalk, Inc. é uma antiga empresa de software de produção musical com sede em Boston, Massachusetts e atualmente uma marca da BandLab Technologies". fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Cakewalk_%28company%29 acessado em 29/10/2020 às 17:44

³² "OpenShot é um editor de vídeo de plataforma cruzada, com suporte para Linux, Mac e Windows". fonte: (<https://www.openshot.org/pt/>) acessado em 29/10/2020 às 17:44

³³ O OBS Studio é um "software livre e de código aberto para gravação de vídeo e transmissão em tempo real". "Baixar OBS Studio." <https://obsproject.com/pt-br/download>. Acessado em 29 out.. 2020.

³⁴ "MIDIculous Online Music Learning Software." <https://midiculous.com/>. Acessado em 29 out.. 2020.

³⁵ "MIDI (acrônimo do inglês *Musical Instrument Digital Interface* - Interface Digital de Instrumentos Musicais) é um padrão de interconexão física (interface digital, protocolo e conexão) e lógica, criado em 1982 por um consórcio de fabricantes de sintetizadores japoneses e americanos, que facilita a comunicação em tempo real entre instrumentos musicais eletrônicos, computadores e dispositivos relacionados. Wikipédia, a enciclopédia livre." <https://pt.wikipedia.org/wiki/MIDI>. Acessado em 29 out.. 2020.

breve repetição da minha primeira palavra no início do vídeo. Para o próximo vídeo irei juntar as partes de cada locução em apenas um arquivo de áudio no programa de edição de áudio.

- decidi não utilizar mais o Midiculous pois tive dificuldades em sincronizar o áudio com as imagens dele no Openshot, não consegui ser preciso no programa ainda.

REFERÊNCIAS PARA OS SITES:

<https://www.descomplicandoamusicacom.com/campo-harmonico/> (conteúdo sobre campo harmônico)

<https://www.canva.com/> (criação dos slides, gratuito)

<https://obsproject.com/pt-br/download> (captura de tela do pc, gratuito)

<https://www.cakewalk.com/products/SONAR> (edição e corte dos áudios, gratuito)

<https://www.openshot.org/pt/> (edição dos vídeos, gratuito)

VÍDEO 2:

CINCO DICAS PARA INTERPRETAR UMA MÚSICA DE JAZZ



Início da gravação: 20/09/2020

Data da postagem:

PLANEJAMENTO:

Depois da realização do primeiro vídeo decidi, a fim de otimizar o tempo de trabalho, utilizar esta forma de organização para criar os vídeos listada em tópicos abaixo:

Planejamento: etapa onde decido por onde irei começar a criação dos vídeos e também organizo as ferramentas que irei utilizar durante o período de trabalho. Isto tudo foi decidido depois do primeiro vídeo que gravei, assim me organizo melhor e posso otimizar o tempo.

Conteúdo: período que realizei as pesquisas necessárias para apresentar o conteúdo do vídeo, o planejamento da aula em si e um pequeno roteiro com algumas falas para me guiar. Por exemplo, os conteúdos/tópicos dos dois primeiros vídeos foram estudados no livro Jazz Theory Book do Mark Levini.

Imagem: Nesta etapa passo tudo que decidi mostrar no vídeo para um slide criado a partir do site canva. Também edito e insiro nos slides as partituras que irei mostrar, gráficos, imagens, etc.

Áudio: gravação de minha voz e músicas que irei utilizar assim como sua edição.

Vídeo: edição e gravação dos vídeos para a aula.

Relatório: coloquei aqui mas farei ao fim de cada etapa o registro das minhas atividades. Também devo escrever sobre os erros e acertos para melhorar minha forma de trabalho.

Divulgação: até então estou postando o vídeo no youtube e postando em minha página pessoal no facebook. Devo pensar em outras formas ainda para divulgar melhor os vídeos.

CONTEÚDO: (Condução de vozes no Jazz)

- 1 dica: escolha da música.

Vamos utilizar este recurso para interpretar uma música de jazz chamada All The Things You Are. Aqui vou mostrar apenas os 5 primeiros compassos.

- 2 dica: reconhecer os acordes e as progressões

Imagem com a melodia e a cifra;

Imagem com a análise: Melodia, cifra, graus e acordes na mão esquerda;

- 3 dica: Criando a voz de piano para o acorde

imagem com o acorde

imagem com as duas formas de criar o voicing: 3-7 e 7-3 mão direita e mão esquerda;

4 dica: aplicando as vozes na música

"regra ou padrão": melodia sempre no topo.

Imagem com as vozes nos cinco primeiros compassos da música;

5 dica: treinar essas vozes na progressão ii V I em todas as tonalidades

imagem com um exemplo;

IMAGEM:

- Editei os slides no canva, dessa vez foi mais fácil pois eu já tinha o template pronto do 1º vídeo.

VÍDEO:

- a edição foi feita nos programas Openshot Video Editor e no Canva. Cada slide foi programado para ter o mesmo tempo de cada fala ficando o vídeo pronto no Canva, após isso juntei os dois no Openshot.

ÁUDIO:

- O áudio gravei cada cena/slide separado e depois juntei as partes no programa Cakewalk. Dessa vez não houve atraso no áudio pois utilizei o programa para juntar as partes gravadas e também melhorar/aumentar o volume da locução.

VÍDEO 3:

APRENDA OS ACORDES DA MÚSICA CAFÉ E AMOR DO GUSTTAVO LIMA

***Mudar o título para “Como tocar a música...”**



DATA DE INÍCIO: 10/10/2020

DATA DA POSTAGEM:

PLANEJAMENTO:

***Aqui começarei a colocar as coisas que quero mudar e testar nos vídeos.**

Decidi em conversa com o professor Rafael, durante a orientação, realizar uma forma diferente de mostrar os conteúdos que eu gostaria de ensinar através do Youtube. Testei dessa vez três coisas diferentes:

1- Mostrar como criar um acompanhamento no piano em uma música brasileira conforme pesquisa da qual mostra os vídeos mais acessados e procurados no momento, assim como o número de visualizações de cada vídeo. Ainda, nessa mesma aba tendências selecionei a aba Música: <https://www.youtube.com/feed/trending?bp=4gluCggvbS8wNHJsZhliUEXGZ3F1TG5MNTIha0lpU1NjeDdwR25TR0F3OWJOMEhrMQ%3D%3D> . (acessado em 10/10/2020 às 17:25). Nesta data a musica mais acessada, com 4 ,9 milhões de visualizações, era a música Café e Amor do cantor Gusttavo Lima. leira e com um grande número de procura através da pesquisa que realizei no Google: as músicas mais tocadas no Youtube. Assim fui direcionado para esta página <https://maistocadas.mus.br/youtube/> (acessado em 10/10/2020 ás 17:25) , que mostra as músicas pelo número de visualizações. Há também a opção no próprio Youtube na aba Tendências da

https://www.youtube.com/watch?v=mFsHA1WDm0g&ab_channel=GusttavoLimaOficial acessado em 10/10/2020 às 17:25.

Decidi utilizar essa música e também utilizar a transcrição da harmonia disponibilizada pelo site Cifraclub e isto se dá por dois motivos: é um dos sites mais utilizados para obter esse tipo de informação atualmente e, através da cifra (harmonia) pronta irei economizar muito tempo ao invés de eu mesmo fazer essa transcrição. <https://www.cifraclub.com.br/gusttavo-lima/cafe-e-amor/> (acessado em 10/10/2020 às 17:33)

2- A segunda coisa que irei mudar será a forma de gravar, utilizarei dessa vez a plataforma Google Meet. Ela me permite gravar a sessão, dividir a tela e assim gravar o vídeo (com minhas mãos tocando caso eu queira) comigo falando e tocando ao mesmo tempo. Nos outros dois vídeos optei por apresentar os slides com o conteúdo e uma narração apenas devido ao fato de meu celular não permitir gravações muito longas e também não posso utilizá-lo conectado ao pc como uma espécie de webcam. Mas pela plataforma isso é possível pois estarei logado através de dois emails, um para projetar os conteúdos em forma de slides e outro para gravar e mostrar o que estou tocando.

3- A forma de divulgação: Até agora, por motivos de tempo, apenas havia pensado nessa etapa que é uma das mais importantes em relação ao trabalho que pretendo aprimorar nesta pesquisa-ação. Tentarei adicionar uma nova forma de divulgar meus vídeos pelo menos e implementar isso na minha rotina de criação que, ao realizar esta tarefa, estou melhorando a cada vídeo para otimizar o tempo e criar um padrão para eles. Até então estava apenas postando os vídeos em meu Facebook e no Youtube o que não acarretou um grande número de visualizações que é um dos objetivos dos quais se pode ter um retorno favorável ao que se está produzindo. Outra alternativa que tentarei, talvez futuramente, é inserir uma chamada em vídeo para o meu canal no Instagram através de um vídeo de um minuto com um trecho da aula que postei no Youtube.

CONTEÚDO: (campo harmônico, abertura de acordes, transposição de tonalidade, análise harmônica)

Parte 1: Análise da estrutura harmônica da música

- imagem com as progressões harmônicas da música;
- tonalidade e campo harmônico da música;
- imagem com análise dos acordes da música;
- imagem com uma dica para trocar de tonalidade a partir dessa análise;

Parte 2: como tocar as vozes no piano

- a música é formada principalmente por cinco diferentes acordes dos quais são apresentados na introdução da música: (mostrar os acordes)

- apresentar cada voicing, na pauta de piano e tocando;
- tocar a progressão ao final do vídeo;

IMAGEM:

Para este terceiro vídeo eu iria utilizar a plataforma Google Meet para gravar a minha imagem tocando, os slides e a narração ao mesmo tempo. Porém, durante alguns testes, eu percebi que não estava sendo possível ajustar a tela na plataforma, o layout das telas divididas ficava desproporcional deixando muitos espaços vazios na tela de apresentação. Também ocorreram alguns atrasos e falhas na gravação pelo celular conectado à plataforma devido a conexão de internet e também à qualidade de minha câmera do celular possivelmente.

Por ter realizado dois vídeos utilizando a narração gravada em meu celular e os slides criados no Canva, posteriormente sincronizando o áudio e o vídeo no programa de edição de vídeo, preferi o método já utilizado para a primeira parte do vídeo e também o mesmo template dos vídeos anteriores.

Como era necessário para mim aplicar algumas mudanças nessa etapa de gravação, eu decidi, na segunda parte do vídeo, mostrar de alguma forma minhas mãos ao teclado para facilitar a visualização do que estava sendo tocado e ensinado durante o vídeo. Nessa parte tive algumas dificuldades para filmar minhas mãos de um ângulo que mostrasse nitidamente as notas para o vídeo que, depois de muitas tentativas consegui resolver. Primeiro eu utilizei um suporte flexível para celulares que já tinha aqui em casa e pretendia utilizar nos vídeos, porém ele não tem uma extensão muito grande então coloquei ele posicionado na janela do meu quarto voltado para o meu teclado. Com a câmera do celular ligado, fui aos poucos testando e mudando de posição o suporte e também o meu teclado e depois de muitas tentativas ficou o mais visível que eu podia dentro das condições que eu tinha no momento. Outra mudança que realizei durante esses testes foi a utilização do celular do meu pai que tem a qualidade da câmera superior a do celular que utilizo (Lg K9 com câmera de 8 MG) para as gravações. Após todos os testes de posicionamento de câmera, suporte e meu teclado (Lê-se teclado musical/sintetizador Roland Juno Di) troquei o celular e realizei mais alguns testes e finalmente consegui uma posição ideal para a gravação. Além disso, também tive que me acomodar pois estava com o fone de ouvido para gravar minha voz no celular e também o fone de ouvido da placa de áudio para ouvir o que estava tocando no teclado.

Deixo aqui algumas fotos do processo:

- imagem com o celular no suporte fixado em minha janela:



- Imagem com o suporte de outro ângulo:
- imagem com o posicionamento mais confortável para mim e ajustado para a gravação:



ÁUDIO:

Para a primeira parte do vídeo gravei as narrações com os conteúdos com meu celular e, como fiz anteriormente, editei a gravação no programa Cakewalk. Não utilizei nenhum plugin de edição de voz, apenas ajustei o volume do áudio no programa e exportei o arquivo de áudio.

Na segunda parte, eu estava utilizando duas formas de gravação: a minha voz sendo gravada pelo microfone do celular junto ao vídeo e o áudio do teclado de tudo o que eu estava tocando no momento. Para isso utilizei minha interface de áudio Behringer U-Phoria Umc22 conectada ao teclado e ao computador para a captação do áudio. Para a gravação e edição desse áudio utilizei o programa Cakewalk.

*Aqui não tive dificuldades pois tenho mais familiaridade com esse tipo de gravação.

EDIÇÃO DE VÍDEO:

Para a edição da primeira parte juntei a narração gravada no celular e os slides feitos no site Canva (adicionar descrição do canva depois como nota de rodapé) no programa de edição de vídeo Openshot como nos vídeos anteriores.

Já na segunda parte do vídeo juntei a gravação do celular com a gravação da captação do áudio no programa Cakewalk. Aqui foram necessários alguns cortes no áudio pois tive que sincronizar com o vídeo tudo que toquei durante a gravação. Essa etapa foi totalmente nova para mim e também percebi que posso explorar novas possibilidades de gravação para os vídeos posteriores. Ainda assim deixei

passar alguns detalhes na edição pois o microfone do celular captou alguns ruídos do meu pedal de sustain que utilizo em meu teclado e também de meus dedos nas teclas. Desta forma, na próxima vez irei diminuir o volume do som captado pelo microfone do celular no programa de edição nos momentos que eu estiver apenas tocando o teclado.

Por fim juntei as duas partes no programa e exportei o vídeo e cortei uma pequena parte do vídeo para utilizar como divulgação, ficando assim com dois vídeos: um para postar no Youtube e um para postar no Facebook.

Divulgação:

Nesta etapa consegui mudar a forma de divulgação do vídeo que até o momento eu estava postando apenas em meu perfil pessoal no Facebook.

O recorte do vídeo para a divulgação foi postado em minha página pessoal que há algum tempo estava sem postagens e, com a realização destes vídeos, decidi reativá-la. Também adicionei um texto convidando as pessoas a conhecer o canal e o novo vídeo que eu havia postado no Youtube. Deixo aqui o link com a postagem: <https://www.facebook.com/igor.duarte.3152/videos/2888731798039026>

Eu pretendia também postar esse recorte na plataforma digital Instagram, porém não consegui fazer isso no meu celular. Possivelmente no futuro irei pesquisar melhor sobre como realizar isso e tentar implementar em minha rotina de divulgação. Apesar de entender que essa divulgação na página do Facebook que realizei tenha sido um pequeno acréscimo, entendo que as mudanças devem ser realizadas para que o processo todo seja o mais proveitoso possível e confortável para mim em termos de tempo. Ainda assim, durante o processo refleti muito sobre tudo isso e incluirei uma alteração importante nesse texto: a palavra melhor deve ser substituída, ou interpretada, pelo pensamento de que as coisas que farei/fazemos devem ser o mais confortáveis e acessíveis possíveis. Por mais que, ainda descrevendo meus pensamentos, o vídeo não tenha ficado nos padrões dos mais visualizados do Youtube ou nas formas mais utilizadas de gravação e divulgação, conforme pesquisa feita em alguns vídeos de grandes canais, a ideia aqui muda para algo muito diferente. Dentro de todas as tarefas diárias de nossas vidas particulares o que é adicionado a elas, a tarefa aqui de gravar os vídeos e a aprendizagem necessária, deve se tornar algo prazeroso de se realizar. Nisso cheguei a conclusão da mudança da palavra melhor, ou melhorar a forma de gravar, e durante o processo de planejamento desta empreitada dizer que devo cada vez mais refletir sobre esse processo e também não me intimidar pela falta de materiais ou tecnologias para tal. Assim os erros, palavra que pode ser mudada para dificuldades, visíveis são oportunidades para aprendizagem e mudanças sempre que possível, mas não um empecilho ou motivo para desistir de realizar algo do qual muitas vezes acreditamos ser de difícil realização.

VÍDEO 4:

DATA DE INÍCIO: 23/10/2020

DATA DA POSTAGEM:

CONTEÚDO: (escalas bebop)

1- conceito: são escalas **tradicionais** com uma **nota de passagem cromática** adicional;

2- Escalas tradicionais: os modos jônico, dórico e mixolídio da escala maior e da escala menor melódica;

3- Notas de passagem: as notas de passagem adicionais fazem com que as notas do acorde soe nos tempos fortes do compasso

4- exemplo: 1. imagem mostrando C7 mixolídio;

2. imagem mostrando C7 escala dominante bebop com marcação nos tempos fortes 1 2 3 4 coincidindo com as notas do acorde dó mi sol sib;

5- As escalas bebop mais comumente usadas são a dominante bebop, dórica bebop, maior bebop e menor melódica bebop;

6- A escala dominante bebop: é o modo mixolídio com uma nota cromática entre a 7° nota e a fundamental; imagem mostrando as duas escalas.

7- A escala dórica bebop: é o modo dórico com uma nota de passagem cromática entre a 3° e 4° notas; imagem mostrando as duas escalas.

8- A escala maior bebop: é a escala maior com uma nota de passagem entre a 5° e a 6° notas; imagem mostrando as duas escalas.

9- a escala menor melódica bebop: é a escala menor melódica com uma nota de passagem entre a 5° e 6° notas;

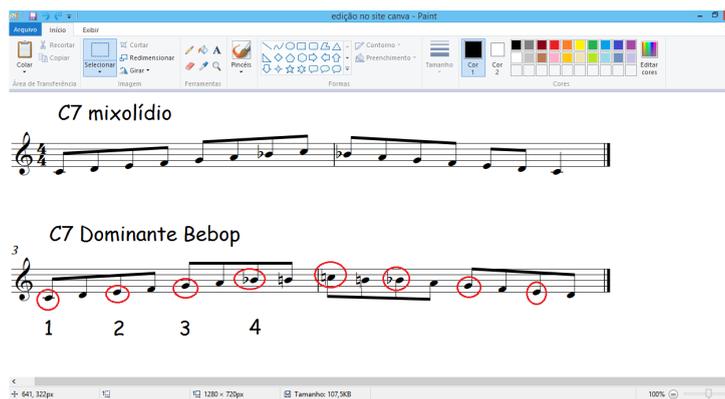
10- Observações finais:

1. a escala menor melódica é a escala maior com a terça menor apenas, imagem mostrando as duas;
2. a escala dórica bebop e a escala dominante bebop são a mesma escala; mostrar que a alteração nas duas escalas é a mesma;
3. Por exemplo: em uma progressão II V I tu pode iniciar com a escala bebop, depois com a escala dominante bebop utilizando as mesmas notas e apenas alterar na escala maior bebop como a figura mostra;

fim do vídeo: mostrar os vídeos até então feitos no canal;

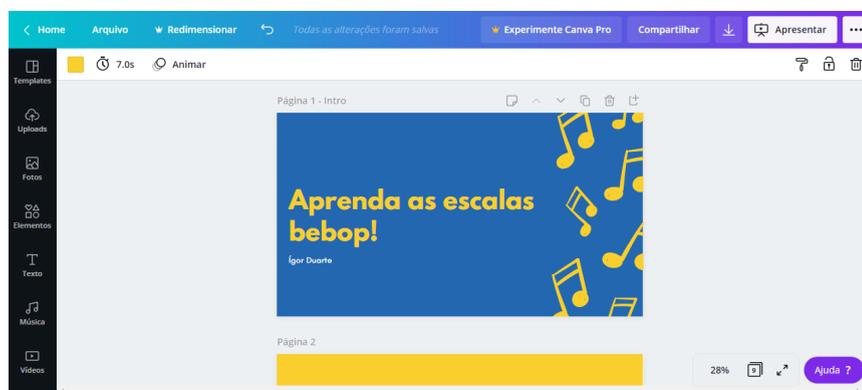
IMAGEM:

- Algumas imagens editei no programa Paint, disponível para o windows que utilizo em meu computador, para destacar algumas observações que fiz nas partituras.



*imagem de edição das partituras feitas no programa Paint.

- os slides foram feitos no template que eu estava usando para os vídeos anteriores no site Canva.



*imagem da edição dos slides no site canva.

- Este processo de criação do conteúdo para os vídeos já está mais consolidado, me sinto confortável com a plataforma e com os recursos que tenho utilizado. O fato de ter escolhido um template para utilizar nos vídeos tem me poupado muito tempo até então.

ÁUDIO:

VÍDEO PARA O CANAL:

COMO INSTALAR O UBUNTU STUDIO PELO PENDRIVE

(talvez não faça parte deste tcc mas utilizei aqui o template para me planejar e também um dos vídeos mais vistos em meu canal é um tutorial sobre um programa)



COMO INSTALAR O UBUNTU STUDIO PELO PENDRIVE

Igor Duarte

DATA DE INÍCIO: 23/10/2020

DATA DA POSTAGEM:

CONTEÚDO: (instalação do ubuntu studio)

1- o que vamos precisar?

1. a ISO do Ubuntu Studio;
2. o programa Yumi para instalar a ISO no pendrive;
3. um pendrive;
4. um hd que tu não use para realizar o teste no programa e não prejudicar o sistema que tu já usa;

2- mostrar como baixar a iso do Ubuntu Studio pelo site. (utilizar captura de tela e narração);

Site: <https://ubuntustudio.org/download/> (adicionar na descrição do vídeo)

3- O programa Yumi para criar a ISO no pendrive: <https://www.pendrivelinux.com/yumi-multiboot-usb-creator/> (adicionar na descrição do vídeo e explicar que esse programa não está indicado no site do Ubuntu Studio para instalar, mas ele resolve o problema com os outros programas que apresentaram bugs)

4- Feito isso vamos montar a ISO no pendrive. (mostrar as configurações que utilizei e como formatar o pendrive para fat32)

5- Após montar a ISO explicar o procedimento de como realizar o boot pelo pendrive e instalar o programa pelo Ubuntu. (gravando pelo celular a tela do meu pc apenas pois eu não tenho como capturar a tela durante essa instalação, os programas estarão desabilitados).

- **itens 1 e 2 narração e sincronização com os slides do canva; 3 e 4 utilizar a captura de tela e narração; o item cinco utilizar a gravação pelo celular da tela do pc e narrar junto.**

IMAGEM:

- Para este vídeo escolhi um template diferente no Canva e possivelmente irei utilizar ele para vídeos relacionados à playlist que há um tempo posto vídeos sobre recursos web gratuitos para músicos.
- Aqui vou utilizar diferentes recursos para captar as imagens para o vídeo: o OBS Studio para capturar a tela do pc, os slides do canva para a introdução do vídeo e o meu celular para mostrar como inicializar o sistema através do pendrive.

Também acho importante dizer que neste quinto vídeo já estou mais familiarizado com os programas que estou utilizando e consigo pensar com antecedência nas ferramentas que irei necessitar. Isso tem sido muito importante e gratificante para mim pois, no decorrer desta pesquisa, consegui aprender muito e pensar sobre as coisas que posso futuramente explorar em meu canal. A escolha das ferramentas (programas) foram realizadas primeiro por pesquisas no Google e Youtube, olhando vídeos e lendo artigos sobre em relação às necessidades das quais foram surgindo: - para fazer isto eu preciso de? ou - como dividir a tela em um vídeo no Youtube? A partir dessas pesquisas pude conhecer muitos programas e “receitas” de como realizar as tarefas que foram surgindo até conseguir realizar estes vídeos. Outras possibilidades também surgiram durante essa pesquisa em relação aos conhecimentos que não estavam disponíveis sobre essas plataformas e que poderiam ser novos vídeos sobre o assunto que eu faria no futuro. Este vídeo, por exemplo, foi uma dessas necessidades por, no site do Ubuntu, os programas para instalar o Ubuntu Studio pelo pendrive não estavam funcionando e apresentavam “bugs³⁶”. O próprio site avisava sobre isso em seu tutorial de instalação: “Há um bug que afeta a criação de instaladores USB para a versão 15.10, então usar o UNetbootin ou algo semelhante pode não funcionar” (fonte: <https://ubuntustudio.org/download/> acessado em 25/10/2020 às 15:51). Como eu há muito tempo gostaria de utilizar o Ubuntu Studio, que é um sistema operacional voltado para criação multimídia, gratuito e de código aberto³⁷, encontrei essa dificuldade na instalação dele e procurei encontrar uma forma de resolver isso através de uma conversa com meu irmão que me indicou um programa que ele já utilizava para formatação de computadores. Quando consegui resolver a falha através do programa Yumi³⁸, pensei em colocar esse conhecimento no Youtube para ajudar outras pessoas a instalar e poder testar esse sistema da mesma forma que, no passado, resolvi um problema que ocorria com a instalação e utilização de plugins no software Sibelius 7.5, tornando-se um dos vídeos mais vistos em meu canal até então.

ÁUDIO

³⁶ Bug: “erro ou falha na execução de um programa, prejudicando ou inviabilizando o seu funcionamento.” fonte (<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/bug> acessado em 25/10/2020 às 15:54)

³⁷ “Código aberto é um modelo de desenvolvimento criado em 1998, que promove o licenciamento livre para o design ou esquematização de um produto, e a redistribuição universal desses, com a possibilidade de livre consulta, examinação ou modificação do produto,^[1] sem a necessidade de pagar uma licença comercial, promovendo um modelo colaborativo de produção intelectual”. fonte: (https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_aberto acessado em 25/10/2020 às 16:02)

³⁸ YUMI (Your Universal Multiboot Installer): é uma ferramenta usada para criar unidades USB inicializáveis. fonte: (<https://www.pendrivelinux.com/yumi-multiboot-usb-creator/> em 25/10/2020 às 16:35).

O áudio foi gravado como nos processos anteriores através do microfone de meu celular.

EDIÇÃO DE VÍDEO

O vídeo foi editado da mesma forma e, como nessa parte estou tendo mais facilidade, adicionei ao final um pequeno vídeo que fiz de encerramento para o youtube disponível gratuitamente no site canva. Eu ainda não tinha utilizado esse tipo de encerramento, então achei uma boa oportunidade para testar e inserir nos meus futuros vídeos um encerramento.

A gravação da tela de meu pc com o celular ao final ficou um pouco tremida devido ao fato de eu não ter um suporte para esse tipo de situação ainda. Pretendo no futuro fazer um suporte com material alternativo e testar em diferentes situações das quais eu irei gravar.

DIVULGAÇÃO:

Vídeo postado no youtube e também em minha página no facebook.

links:

https://www.youtube.com/watch?v=Jx4C1-Jmlfg&feature=share&fbclid=IwAR1aAjJMAGKsdiRSFDQZsC0hh8irAsgoOIQKjrAdQIc3UMUpab8X4K5HkWA&ab_channel=%C3%8DgorDuarte