CRIAÇÕES MUSICAIS DIGITAIS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA ESCOLA:

um relato de experiência sobre ensino, pesquisa e extensão.

Comunicação

GTE 10: Educação Musical, Tecnologias e Cultura Participativa Digital

Juciane Araldi Beltrame
Universidade Federal da Paraíba
juciane.beltrame@emo.ufpb.br

Elenilza Carneiro da Silva
Universidade Federal da Paraíba
nizehcarneiro@emo.ufpb.br

Maria Regilâni Ângelo de Souza
Universidade Federal da Paraíba
regilani@emo.ufpb.br

Lucas Benjamin Potiguara
Universidade Federal da Paraíba
lucasbenjamimp@emo.ufpb.br

Eric Clapton de Oliveira Belarmino
Universidade Federal da Paraíba
ericclaptonkb@gmail.com

Patrícia Assad
Universidade Federal da Paraíba
patricia.assad@academico.ufpb.br

Resumo: Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre ações de ensino, pesquisa e extensão realizadas com uma turma do 9° ano do Ensino Fundamental em uma escola integral da rede municipal de João Pessoa - PB, relacionando Criação musical digital e IA Generativa. A articulação entre as três dimensões está ocorrendo junto com a fase de instalação do projeto de pesquisa-ação intitulado "Educação musical e cultura participativa digital: uma pesquisa-ação com criação musical e inteligência artificial generativa no ambiente escolar", vinculado ao grupo de pesquisa Tecnologias e Educação Musical (Tedum - UFPB) e aprovado pelo Edital Universal (CNPQ/MCTI Nº 44/2024). Fundamentado teórica e metodologicamente na cultura participativa digital e na pesquisa-ação educacional, o relato detalha as ações coletivas da equipe — composta por bolsistas de Iniciação Científica e Extensão, além de mestrandos e

doutorandos. As atividades descritas compreendem reuniões de planejamento, oficinas diagnósticas, rodas de conversa e intervenções iniciais voltadas ao conhecimento da turma e à introdução de práticas de criação musical digital, como remixes, mashups e o uso de Inteligência Artificial Generativa. A experiência inicial demonstra que a construção coletiva e a escuta dos participantes são fundamentais para uma formação musical contemporânea, inclusiva e conectada às práticas musicais juvenis. Ao mesmo tempo fornece um ambiente de articulação teórico-prática e dialógica entre licenciandos, mestres e doutores. As reflexões preliminares sugerem que trabalhar com essa temática das tecnologias no cotidiano escolar pode contribuir para uma formação musical conectada com os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: Educação Musical; Criação Musical Digital; Inteligência Artificial Generativa

Introdução

Este texto discute as experiências que estão sendo construídas com uma turma do 9° ano do ensino fundamental de uma escola municipal integral da cidade de João Pessoa - PB. O trabalho com essa turma integra atividades de ensino, pesquisa e extensão, relacionadas ao curso de Licenciatura em Música da UFPB, e o recorte deste texto é das atividades realizadas de março a julho de 2026. As ações de pesquisa e extensão fazem parte de projetos em desenvolvimento pelo Grupo de Pesquisa em Tecnologias e Educação Musical (Tedum - UFPB) e as atividades de ensino fazem parte de um componente curricular do curso.

Em relação aos objetivos, o projeto de extensão que está no seu terceiro ano de vigência, pretende “viabilizar oficinas de criação musical digital para a comunidade interna e externa à UFPB e oportunizar um espaço laboratório para estudantes de licenciatura desenvolverem ações pedagógicas articuladas com o contexto da cultura participativa digital”. Já a pesquisa tem como objetivo geral “Compreender o papel das práticas musicais digitais e da IA generativa na formação musical de estudantes de escolas de educação básica, analisando como contribuem para um processo de formação musical criativo e educativo, identificando potenciais caminhos para sua implementação pedagógica” e tem vigência de 3 anos (início em novembro de 2025[1]).

[1] Pesquisa aprovada e financiada pela chamada Universal do CNPQ n. 44/2024.

O objetivo deste texto é relatar e discutir sobre ações interligadas que compõem a primeira fase da pesquisa-ação, tratando de aspectos sobre a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, além da integração entre estudantes de graduação (licenciatura, bolsistas IC, Trabalhos de conclusão de curso) e estudantes de pós-graduação (mestrado e doutorado) que fazem parte da equipe de pesquisa.

Em conformidade com as normas da Chamada de Trabalhos da ABEM 2026 e os princípios de cultura digital e ética aplicada da Lei nº 14.533/2023, informamos que durante a preparação deste trabalho, os(as) autores(as) utilizaram a ferramenta de IA Generativa Notebook LM, versão gratuita. A ferramenta foi utilizada para organizar a estrutura de tópicos, refinar o resumo, e organização de ideias a partir dos documentos do grupo: projeto de pesquisa, projeto de extensão e plano de curso do componente curricular. Ressalta-se que todo o conteúdo gerado foi rigorosamente revisado e validado pelos(as) autores(as), que assumem total responsabilidade pela integridade e exatidão das informações apresentadas.

Fundamentação teórica

Os conceitos que fundamentam a proposta se concentram em dois eixos, o da cultura participativa digital e o da IA generativa na educação musical. O conceito de cultura participativa digital baseia-se na ideia de que a música contemporânea é marcada por práticas de gravação, edição e compartilhamento, como remixes, mashups e paródias (Tobias, 2013; Beltrame et al., 2023). Essas práticas exigem um ensino de música que vá além da execução instrumental tradicional, focando no engajamento, no sentimento de pertencimento e na integração das experiências musicais prévias dos estudantes. Além disso, possibilitam validar práticas musicais criativas dos jovens, em gêneros como rap, trap e funk, promovendo uma formação musical democrática e inclusiva (Queiroz; Pereira, 2020; Souza, 2004).

A Inteligência Artificial Generativa (IAGen) é compreendida como uma ferramenta que amplia as possibilidades de criação musical, gerando novos conteúdos a partir de dados preexistentes. O trabalho fundamenta-se nas diretrizes da UNESCO (2023, 2024), que

defendem uma educação digital crítica, ética e responsável, preparando os estudantes para lidar com os desafios tecnológicos e socioculturais da IA.

Os pressupostos da UNESCO se alinham com a Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533/2023, quando define a cultura digital como uma participação consciente e democrática, exigindo uma atitude crítica e ética diante das tecnologias. Essa legislação reforça a importância da educação digital escolar para o desenvolvimento do pensamento criativo e crítico em diversas áreas, legitimando a atuação do grupo Tedum em escolas públicas ao priorizar o acesso de populações vulneráveis a ferramentas e práticas digitais. Assim, a PNED oferece o respaldo para que a discussão sobre ética e responsabilidade no uso de tecnologias, como a Inteligência Artificial, seja integrada ao cotidiano pedagógico.

Descrição da experiência

As ações aqui relatadas estão acontecendo em uma Escola Municipal Ativa Integral, localizada na periferia da cidade de João Pessoa - PB. A escola integra uma rede de escolas integrais e, dentre os pressupostos teórico-metodológicos, foca no protagonismo e na construção de autonomia nos estudantes.

Em relação à infraestrutura tecnológica, todas essas escolas da rede possuem laboratórios especializados que propiciam experiências em robótica e tecnologia educacional. São as salas *maker,* equipadas com impressoras 3D, equipamentos de marcenaria e bancadas. Outro laboratório é a *Sala Google,* que tem uma lousa interativa, cerca de 70 chromebooks, caixa de som e mesas que podem ser dispostas em colméias, possibilitando a organização de trabalho em grupo. Tendo em vista que as escolas da rede municipal têm essa estrutura e contemplam o letramento digital nos seus currículos, entendemos que é importante que os licenciandos em música aprendam a trabalhar com práticas musicais digitais, para além das práticas já trabalhadas na sua formação. E é nesse aspecto que as ações do grupo Tedum se concentram.

A entrada na escola se deu por meio do componente curricular Educação Musical de Jovens e Adultos, ofertado em formato de módulo, contemplando carga horária para visitas e intervenções na escola. O módulo tem como ementa:

> Pesquisa, inserção e práxis educativo-musicais nas escolas de educação básica, com ênfase nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, contemplando também as especificidades da Educação de Jovens e Adultos (EJA), a partir de bases teóricas e histórico-culturais, proposições práticas e dimensões político-educacionais que caracterizam a formação em música e a ação pedagógica nesse contexto, contemplando, transversalmente, os conteúdos de Educação para as Relações Étnico-Raciais, Educação Ambiental, Direitos Humanos e Ética (UFPB, 2024, p. 96).

Em março de 2026, seis alunos da licenciatura realizaram duas observações e duas intervenções pedagógicas na turma do 9º ano da escola. A partir desse contato, o professor de Artes e o diretor manifestaram interesse por mais parcerias com a universidade, e assim, vimos ali um potencial para a realização da pesquisa do grupo. Era justamente a fase de procurar a escola para desenvolver o primeiro ciclo da pesquisa. Foi neste momento que percebemos uma oportunidade de interligar o projeto de extensão já vigente e realizar oficinas de criação musical digital com essa turma. Essa ação foi realizada durante 4 aulas no mês de abril e consolidou o foco do trabalho na criação musical digital. Durante essas ações, os estudantes foram organizados em pequenos grupos de trabalho nas salas especializadas da escola, utilizando os *chromebooks* e o quadro interativo para a produção coletiva de beats. Essa dinâmica de criação em grupo permitiu que os alunos explorassem ferramentas como o *Soundtrap*, partindo de gêneros de seu interesse, como o *trap* e o *funk.*

No mês seguinte, definimos junto com a direção da escola que a pesquisa-ação seria realizada com o 9º ano. Assim foi instalada oficialmente a primeira fase da pesquisa que consiste em conhecer a escola, realizar oficinas e rodas de conversas com os estudantes, visando preparar as intervenções, com previsão de início em agosto.

Nesta etapa da pesquisa foi organizada a equipe e os papéis de cada um/uma no processo. Para isso, fizemos reuniões explicando as possibilidades de participação em cada fase da pesquisa e assim chegamos a um grupo de 7 participantes atuantes nessa fase de visitas e construção da ação pedagógica na e com a escola. Dentre os papéis, a professora

coordenadora, 2 bolsistas de iniciação científica do projeto e 1 bolsista de extensão são responsáveis por desenvolver diretamente as atividades com a turma, uma vez por semana, na aula de Artes. Como apoio pedagógico estão uma mestranda e uma doutoranda vinculadas ao grupo de pesquisa, cujos trabalhos individuais têm como aportes teóricos a cultura participativa digital. E, 1 doutorando acompanhando os planejamentos, mas sem participar diretamente das ações na escola, por questões de incompatibilidade de horário. Conseguir compatibilizar os horários de toda a equipe tem sido um desafio de forma que estamos usando recursos assíncronos (google docs) para os planejamentos e encontros online e presenciais. Esses momentos têm propiciado trabalhar o planejamento de cada encontro com a turma a partir da visão de cada um da equipe sobre o processo.

Esse formato de trabalho se alinha diretamente com o referencial teórico da cultura participativa digital, principalmente em relação à integração de cada membro de uma equipe de acordo com sua *expertise.* Na equipe, o doutorando está à frente do planejamento, pois ele tem experiência com ensino fundamental anos finais e já realizou vários projetos envolvendo criação de beats, mashups e remix na escola em que trabalha. As licenciandas e o licenciando em formação, trazem propostas para as aulas de acordo com suas vivências com instrumentos de percussão, voz, guitarra, teclado e sintetizadores. É possível também ver as experiências com o estágio supervisionado trazidas para o projeto por uma das bolsistas. Assim, essa forma de trabalhar com a equipe pode contribuir também para que esse modelo participativo seja desenvolvido junto aos estudantes do 9º ano. Assim, a experiência se ampara em conceitos de bell hooks (2017) e na aprendizagem dialógica de Paulo Freire, visando desmistificar as relações de poder e promover diálogos horizontais entre pesquisadores, professores e alunos.

Sobre essa etapa, os resultados das oficinas realizadas via extensão mostraram potencial de engajamento da turma com a temática das tecnologias digitais de produção musical e por atividades que envolvem práticas musicais diversas. Um dado importante que vem tanto da conversa do professor de arte da escola, quanto das observações e intervenções realizadas no início pela turma da licenciatura, é que a turma vinha apresentando muita dispersão e desinteresse pelas aulas de música na escola. Entendemos então que a realização

da pesquisa-ação com a turma pode contribuir para buscar soluções e ideias para conhecer melhor a turma e encontrar formas de contornar o cenário, encontrando formas de participação distintas que contemplem a maioria da turma. Esse é um dos objetivos de pesquisas que propõem ações pedagógicas.

Desse modo, no dia em que fomos à reunião com a gestão da escola, aproveitamos para conversar com alguns estudantes do 9º ano durante o intervalo e fomos surpreendidos com a pergunta de alguns deles sobre quando iríamos dar aulas de música para eles. Assim, aproveitamos para realizar a primeira roda de conversa com a turma ainda antes do recesso junino.

A Roda de conversa, como pensamos e como de fato ocorreu

No dia marcado para realização da roda de conversa, uma estratégia prevista no projeto de pesquisa, combinamos previamente como apresentaríamos a pesquisa de uma forma simples, inclusive apontando para os documentos que eles devem assinar para participar da pesquisa (essa assinatura ocorreu em etapa posterior). A ideia era realmente sentar em roda e ouvir os alunos sobre suas experiências com música e o que eles gostariam de aprender com essa equipe que estaria com eles durante todo o segundo semestre. Iniciamos nos apresentando, falamos sobre a pesquisa de forma rápida e quando perguntamos sobre o que eles gostam, a participação estava um tanto tímida. Foi aí que uma das bolsistas sugeriu uma estratégia de pedir que cada estudante colocasse uma música que gosta de ouvir em um papel para que pudéssemos sortear para todos ouvirem. Ao ouvir as músicas, a ideia seria adivinhar qual foi o/a colega que sugeriu. Diferente do primeiro cenário mais tímido, presenciamos a participação animada da turma que cantou junto as músicas escolhidas pelos colegas. Além disso, eles também apontavam para os/as colegas sugerindo que uma ou outra música “só poderia ter sido escolhida por aquele/aquela colega”. A dinâmica permitiu que pudéssemos conhecer os estudantes a partir de suas músicas preferidas, o que rendeu mais de um encontro ouvindo a playlist e categorizando os gêneros musicais mais ouvidos por eles. o segundo encontro alguns estudantes perguntaram se teria

alguma atividade nova. Percebemos que para eles as aulas já estavam acontecendo, e para nós, o sentido de rodas de conversa foi se ampliando e permitindo que nossa equipe se aproximasse mais dos estudantes a partir das próprias atividades musicais.

Foi a partir dessa reflexão que organizamos mais uma aula com intervenções digitais utilizando uma das músicas da playlist dos alunos. Escolhemos uma das que eles cantaram inteira enquanto ouviam a *playlist* escolhida pelos/pelas colegas. A aula tomou como base o isolamento de faixas realizadas no aplicativo Moisés para demonstração de como a música era dividida. Em seguida, houve a participação dos/das estudantes para criação de novos *beats* para a música. A partir disso, os alunos foram convidados a ir para o computador e sob orientação de uma das bolsistas, testaram beats utilizando uma controladora — esta foi a introdução oficial da temática da IA nas atividades com a turma. Essa prática se articula com as propostas trazidas por Oliveira et al (2026) quando apresentam propostas de atividades pedagógico-musicais a partir da plataforma Moisés.

Após o recesso junino retomamos a criação dos beats da música utilizando outro recurso, o quadro interativo que faz parte da sala *Google* da escola e a plataforma soundtrap. Além disso, a equipe tocou e cantou a música, com violão e pandeiro, fazendo assim com que as atividades digitais aconteçam entrelaçadas com instrumentos acústicos e com o incentivo do trabalho envolvendo corpo e voz.

Esses encontros possibilitaram que pudéssemos conhecer a turma. Cerca de 25 estudantes estão matriculados, no entanto, cada aula conta apenas com 15 ou 20 alunos presentes. Uma turma que se destaca nos esportes da escola e que afirma gostar de vários tipos de esporte. Alguns também dançam, outros já tocam algum instrumento musical, outros cantam. Os/as estudantes relataram que tocam bateria, cantam na igreja, tocam berimbau, dançam break dance e produzem beats.

No momento, ainda estamos estudando estratégias de promover mais participação dos/das estudantes nas decisões das próximas aulas, bem como também, estamos estudando novas estratégias para conhecer melhor o grupo. Nessa nova fase tanto do projeto de extensão quanto de pesquisa, o diálogo é imprescindível, além do estudo e formação por parte da equipe, cumprindo o objetivo de promover um espaço laboratório de formação para

licenciandos. Nesse conjunto, a equipe está aprendendo a planejar e desenvolver aulas, a organizar diários de campo coletivos para a pesquisa e futuramente poderão vivenciar a análise dos dados coletados dessa primeira ação.

Em relação à especificidade da IAGen e o ensino de música no contexto escolar, trabalhos como os de Barros (2025) e Amaral (2025) trazem importantes contribuições metodológicas que podem subsidiar as próximas ações na escola. Estes dois trabalhos apresentam propostas práticas e reflexões que dialogam diretamente com o contexto aqui apresentado e estão sendo utilizadas como base para o planejamento das aulas.

Sobre ensino, pesquisa e extensão: reflexões finais

A proposta do texto foi mostrar entrelaçamentos entre projetos de extensão e de pesquisa que fazem parte do grupo Tedum - UFPB. Neste relato, embora tenhamos nos debruçado mais na etapa da instalação da pesquisa, é possível perceber aspectos da indissociabilidade entre os três eixos que estruturam a universidade. A mediação direta dos bolsistas de extensão e de Iniciação Científica (IC) nesse processo foi essencial, pois transformou a sala de aula em um espaço laboratório, onde a pesquisa sobre as preferências dos jovens e a ação extensionista na comunidade escolar se fundiram de forma indissociável.

Nas ações realizadas até o momento, fica explícito que o trabalho com práticas digitais não substitui as várias formas de fazer música, uma vez que o conceito de cultura participativa digital tem essa abrangência, pois trata diretamente de como as pessoas fazem música em consonância com diferentes artefatos, inclusive os digitais. Como estamos no início das ações pedagógicas, as práticas digitais em si ocorreram ainda de forma exploratória, seja nas oficinas de extensão, seja nas rodas de conversas. Mas a partir das reuniões com a equipe e os diários de bordo, já é possível perceber um caminho pedagógico a ser construído de forma participativa e que pode contribuir para uma formação musical mais ampla de todos os envolvidos.

As práticas de criação musical digital propostas pelo projeto, incluindo remixes e o uso de IA, alinham-se às estratégias da PNED de promover o letramento midiático e a criação de

conteúdos digitais como componentes curriculares obrigatórios. A lei destaca que as relações de ensino-aprendizagem devem utilizar recursos que fortaleçam os papéis de docentes e alunos em espaços coletivos de mútuo desenvolvimento, o que justifica as rodas de conversa e intervenções coletivas do grupo. Portanto, as atividades em desenvolvimento do grupo atuam como potenciais catalisadores da lei, transformando diretrizes de inclusão e inovação em experiências práticas que valorizam a autoria e a cidadania digital dos estudantes no Ensino Fundamental II.

Esta fase inicial revela que a educação musical na era da inteligência artificial exige uma postura crítica e dialógica. Ao integrar licenciandos, pós-graduandos e estudantes da educação básica em um ciclo de criação coletiva, o projeto reafirma a escola como um lugar de protagonismo e autoria. O caminho pedagógico que se desenha para o próximo semestre buscará aprofundar essas interações, utilizando a IA não como um fim em si mesma, mas como um mediador capaz de ampliar as possibilidades expressivas dos jovens e consolidar a universidade como uma parceira ativa na construção de uma cidadania digital plena e criativa.

Referências

AMARAL, José Erickson Dantas. *Inteligência Artificial na criação musical escolar:* uma experiência prática com turmas do 8º ano do Ensino Fundamental. 2025. 20 f. Monografia (Especialização em Ensino de Música na Educação Básica) – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, 2025.

BARROS, Matheus Henrique da Fonseca. Os impactos da IA na Música e suas implicações para a Educação Musical na Educação Básica. *Caderno pedagógico, nº7.* 1ed.São Paulo: Ática, 2025, v. 1, p. 68-7

BELTRAME, Juciane Araldi; MARQUES, Gutenberg de Lima; GARCIA, Marcos da Rosa; BARROS, Matheus Henrique da Fonsêca; WESTERMANN, Bruno; ARAÚJO, José Magnaldo de Moura. *Práticas digitais em educação musical*: reflexões e experiências. João Pessoa: Editora do CCTA, 2023.

BRASIL [Presidência da República]. *Lei nº 14.533,* de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNDE). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 11 jan. 2023. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14533.htm. Acesso em: 11 maio. 2026.

HOOKS, bell. *Ensinando a transgredir:* a educação como prática da liberdade. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Editora Martins Fontes. 2017. 283p.

OLIVEIRA, Lucas Flaviano da Silva; CHAGAS NETO, Antonio; BARROS, Matheus Henrique da Fonsêca. Música, Tecnologia e Inteligência Artificial (IA): proposta de atividades pedagógico-musicais a partir da plataforma Moises. *Música na Educação Básica*, Natal, v. 15, n. 18, p. 1-22. Disponível em: https://revistameb.abem.mus.br/meb/article/view/361. Acesso em: 11 maio. 2026

QUEIROZ, Luis Ricardo Silva; PEREIRA, Marcus Vinícius Medeiros de. Coloniality in Music Teacher Education: The Current Reality of Undergraduate Programs in Brazil. In: WORLD CONFERENCE ON MUSIC EDUCATION (Online), 34., 2020, Helsinki. *Proceedings...* Australia: International Society for Music Education, 2020. p. 523-531.

SOUZA, Jusamara. Educação musical e práticas sociais. *Revista da Abem,* Porto Alegre, v. 12, n. 10, p. 1-11, 2014. Disponível em: https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/356. Acesso em: 14 jul. 2026.

TOBIAS, Evan. Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture. *Music Educators Journal*, v. 99, n. 4, p. 29-36, jun. 2013.

UNESCO. *Guidance for generative AI in education and research*. Paris, 2023a. Disponível em: unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_0880195e-d225-4872-bc95-e36b69d17343?_=390241por.pdf&to=48&from=1. Acesso em: 11 maio. 2026.

UNESCO. *Para aproveitar a era da inteligência artificial na educação superior*: um guia às partes interessadas do ensino superior. Paris, 2023b. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386670_por. Acesso em: 11 maio. 2026.

UNESCO. *AI competency framework for teachers*. Paris, 2024b. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104. Acesso em: 11 maio. 2026.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. *Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Música.* João Pessoa: UFPB, 2024.