

Para incluir a oficina de **DJ**, o projeto ganha a espinha dorsal rítmica do Hip Hop. Em Roraima, onde a cena de festas e eventos culturais é vibrante, essa oficina oferece uma oportunidade real de profissionalização técnica.

Aqui está o plano completo, agora incluindo o **DJ**:

---

## 1. Conteúdo por Modalidade

### A. Oficina de DJ: O Arquiteto do Ritmo

- **Ementa:** Introdução à arte da discotecagem. Estudo do equipamento, teoria musical aplicada (tempo e compasso), técnicas de mixagem e a história dos toca-discos como instrumentos musicais.
- **Conteúdo Programático:**
  1. Equipamentos: Pick-ups, Mixers, Controladoras e Softwares (Serato/Rekordbox).
  2. Teoria: BPM (Batidas por Minuto), compasso e sincronia.
  3. Mixagem: Transições, uso de EQ (EQUALIZADOR) e efeitos.
  4. Performance: Introdução ao *Scratch* e *Back-to-back*.
  5. Pesquisa Musical: Curadoria de repertório e "garimpo" (*digging*).
- **Metodologia:** Demonstração técnica seguida de prática individual supervisionada nos equipamentos. Uso de exercícios de percepção auditiva para identificar o tempo das músicas.

### B. Oficina de Graffiti: Muralismo e Identidade

- **Ementa:** O graffiti como ferramenta de intervenção urbana. Técnicas de spray, estética das letras e painéis temáticos.
- **Metodologia:** Aulas teóricas com referências visuais e prática em painéis coletivos, focando na transição do papel para a parede.

### C. Oficina de MC: Escrita e Oratória

- **Ementa:** Poesia rítmica e performance. Construção de rimas, métrica e o papel social do porta-voz da cultura.
- **Metodologia:** Dinâmicas de improviso (*freestyle*), oficinas de escrita criativa e ensaios de performance vocal com microfone.

### D. Oficina de Breaking: Dança e Expressão Corporal

- **Ementa:** Fundamentos do Breaking (Toprock, Footwork, Freeze). Consciência corporal e a relação entre dança e ritmo.
  - **Metodologia:** Treinamento físico de base, repetição técnica assistida e vivência em rodas (*cyphers*).
-

## 2. Público-Alvo

- Jovens de **12 a 24 anos** residentes em Roraima.
  - Prioridade para estudantes da rede pública e moradores de áreas de vulnerabilidade social.
  - Artistas iniciantes que buscam aperfeiçoamento técnico.
- 

## 3. Recursos Técnicos e Equipamentos (O "Kit" do Projeto)

### Para o DJ (Novos Itens Técnicos):

- **Controladora DJ** (ex: Pioneer DDJ-400 ou superior) ou **Toca-discos** (Direct Drive).
- **Mixer** de pelo menos 2 canais.
- **Notebook** com software de discotecagem instalado.
- **Fone de ouvido profissional** (tipo *Closed-back* para isolamento).
- **Cabos de áudio** (RCA, P10 e XLR).

### Gerais:

- **Sistema de Som:** Caixas ativas de alta fidelidade para que os alunos de DJ e Breaking ouçam as frequências graves.
  - **EPIs:** Máscaras e luvas (Graffiti).
  - **Piso:** Linóleo ou compensado (Breaking).
  - **Microfones:** Com e sem fio (MC).
- 

## 4. Bibliografia Sugerida (Contexto Geral)

- **ROCHA, Janaina.** *O que é Hip Hop*. Brasiliense.
  - **KATZ, Mark.** *Groove Music: The Art and Culture of the Hip-Hop DJ*. (Referência técnica para DJ).
  - **SCHLOSS, Joseph G.** *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop*.
  - **Documentário: Scratch** (2001) – Essencial para entender a evolução do DJ.
  - **PONTES, Reinaldo.** *Cultura Hip Hop em Roraima* (Busque artigos acadêmicos da UFRR sobre expressões culturais locais para regionalizar a bibliografia).
- 

## 5. Resumo da Metodologia Pedagógica

O projeto adota a **Metodologia de Vivência Coletiva**, baseada no pilar "Each One Teach One" (Cada um ensina um). As aulas são divididas em:

1. **Momento Teórico:** História e referências (20%).
2. **Momento Prático:** Manuseio de ferramentas e exercícios (70%).
3. **Momento de Integração:** Onde o DJ toca para o B-boy dançar, enquanto o MC rima e o Graffiteiro finaliza o cenário (10%).

**Nota Técnica para o Edital:** Ao descrever a oficina de DJ em Roraima, destaque a importância de ensinar a **discotecagem digital** (controladoras), por ser o formato mais acessível para os jovens entrarem no mercado de trabalho local imediatamente.