

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC
Curso de Rádio, Televisão e Internet - RTVI

NATÁLIA BONI CARDOSO

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO:
Episódio Piloto do Podcast Imagina Comigo

Bauru, SP
2022

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC
Curso de Rádio, Televisão e Internet - RTVI

NATÁLIA BONI CARDOSO

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO:

Episódio Piloto do Podcast Imagina Comigo

Trabalho de Conclusão, na modalidade monografia, apresentado ao Curso de Comunicação: Rádio, Televisão e Internet do Campus de Bauru, da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Curso de Comunicação: Rádio, Televisão e Internet, sob orientação do Prof. Thiers Gomes da Silva.

Bauru, SP
2022

C268r Cardoso, Natália Boni
Relatório de produção : episódio piloto do podcast Imagina Comigo
/ Natália Boni Cardoso. -- Bauru, 2022
54 f. : tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação
Social: Radialismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Thiers Gomes da Silva

1. Contação de histórias. 2. Podcasting. 3. Internet e crianças. 4.
Audiovisual. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço acima de tudo à Deus por ter me dado as graças e forças necessárias para a elaboração deste trabalho e durante toda a graduação, e por a todo momento ter dado o chão, logo após o meu passo. Agradeço também à minha querida Mãe do Céu, principalmente sob o título de Nossa Senhora das Graças, por ter a todo momento passado à frente, abrindo portas e portões.

Agradeço especialmente à minha família por todo apoio, ajuda, palavras de consolo e sacrifícios de toda espécie que tiveram para comigo durante toda a minha trajetória na faculdade. Sou grata pelo amor de vocês e por ter uma família que se importa tanto comigo.

Agradeço aos meus amigos que se entusiasmaram comigo quanto a elaboração deste trabalho e que tantas vezes me ouviram e me consolaram em momentos de dificuldades durante a execução.

Agradeço aos coordenadores e alunos do Núcleo de Educação Integrada da Fundação Romi por permitirem que a presente proposta fosse levada a diante e que fosse possível obter uma ideia vinda de crianças.

Agradeço aos escritores do Grupo Literário Literarts por aceitarem com tanto carinho e ânimo elaborarem as histórias para o podcast. Agradeço especialmente ao Amauri de Oliveira por toda a atenção dada tão prontamente, pelas indicações e sugestões que foram essenciais para guiar a execução do podcast e pelo intermédio realizado com todos os outros escritores. Também agradeço à Cris Benati pela colaboração entonando encantadoramente a narração da história e pelas sugestões que contribuíram em deixar a história ainda mais interessante.

Agradeço ao meu orientador Thiers Gomes da Silva por todos os direcionamentos, apoios e até mesmo palavras de consolo durante a execução deste projeto. Agradeço também a todos os docentes que colaboraram para minha formação e que contribuíram com conhecimentos essenciais para a realização deste trabalho final.

RESUMO

RESUMO: Neste relatório de produção foi realizado um podcast para o público infantil, no formato de contação de histórias, nomeado como Podcast “Imagina Comigo”. Através deste produto buscou-se atender a demanda de conteúdos que propiciem a participação das crianças para a criação das histórias contadas no podcast. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental, da qual originou uma experimentação aplicada em um produto.

Palavras-chave: podcasting; contação de histórias; participação das crianças.

ABSTRACT

ABSTRACT: In this production report a podcast was made for the children audience, in the storytelling format, named as "Imagina Comigo" Podcast. Through this product it was sought to meet the demand for content that enables the participation of children to create the stories told in the podcast. To do so, a bibliographic and documental research was carried out, which resulted in an experimentation applied to a product.

Keywords: podcasting; storytelling; children's participation.

SUMÁRIO

1.0. Definição do tema	7
2.0. Introdução	7
3.0. Natureza da Pesquisa	9
3.1. Podcasting	9
3.1.1. Podcasting no Brasil	10
3.2. Características do Podcasting	11
3.3. Evoluções Tecnológicas.....	13
3.4. Podcasting de Contação de Histórias Infantis	13
3.5. <i>Storytelling</i> e Audiodrama	15
3.6. Trilha Sonora	18
3.7. Mídia das e para as Crianças	19
4.0. Justificativa	21
5.0. Objetivos	22
5.1. Objetivos Gerais	22
5.2. Objetivos Específicos	22
6.0. Metodologia	23
7.0. Referencial Estético	24
7.1. <i>The Story Seeds Podcast</i>	24
7.2. Era Uma Vez Um Podcast	24
8.0. Relatório de Produção	25
8.1. Pré-Produção	25
8.1.1. Ideia	25
8.1.2. Captação e seleção da ideia das crianças	26
8.1.3. Desenvolvimento dos contos pelos escritores	28
8.1.4. Adaptação do conto e roteiro	29
8.2. Produção	30
8.2.1. Gravação	30
9.0. Pós-Produção	31
9.1. Seleção dos efeitos sonoros e músicas	31
9.2. Edição	32
Considerações Finais	33
Referências	34
Anexo 1	37
Anexo 2	38
Anexo 3	42

1.0. Definição do tema

Para este projeto experimental, na forma de produto / relatório, foi realizado um podcast para um público infantil, no formato de contação de histórias, como título Podcast “Imagina Comigo”. Trata-se de um trabalho no qual as crianças enviam suas ideias de histórias e uma destas é selecionada para que os escritores da região de Santa Bárbara d’Oeste desenvolvam a narrativa. No episódio piloto, foi realizada a contação da história que tem a finalidade de levar entretenimento e cultura às crianças, incentivá-las à leitura e ao uso da imaginação, e também divulgar os escritores locais. O público-alvo são crianças do 1º ao 7º ano do ensino fundamental. Os podcasts terão uma duração mais breve, tendo em vista o público que pretende alcançar.

2.0. Introdução

Este relatório de pesquisa foi elaborado de acordo com as normas do regulamento aprovado pelo Conselho do Curso de Comunicação Social: Radialismo em sessão ordinária de 22/02/2018.

Algo bem diferente no que se refere aos conteúdos localizados na Internet, nos últimos anos a quantidade de conteúdo de material audiovisual voltado para crianças nos canais de TV aberta diminuiu significativamente.

No Brasil, a Globo, que durante mais de 20 anos dedicou todas as manhãs da semana a produtos infantis (com programas como Balão Mágico, TV Colosso e Xou da Xuxa), hoje não tem nenhum programa regular dedicado a crianças. Igualmente, em canais como Band, Record e RedeTV houve uma significativa redução no decorrer dos últimos anos. É verdade que existe, nos casos brasileiro e estadunidense diversos canais por assinatura exclusivos para os pequenos (Cartoon Network, Disney Channel, Discovery Kids, Gloob, Nickelodeon etc.), mas convém ter em vista que a televisão por assinatura ainda é um produto de elite. (NANTES, HOLZBACH, FERREIRINHO, 2020, p. 246)

Boa parte desse conteúdo infantil de canais abertos migrou-se para os canais infantis de TV fechada e para a Internet. O que mais tem se popularizado é o acesso à Internet, visto a redução do uso da televisão. Segundo pesquisas do TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação), o percentual de domicílios que possuem acesso a canais de TV a cabo reduziu entre os anos de 2016 e 2017 no Brasil, e houve um aumento do acesso à Internet com a finalidade de consumo de produtos audiovisuais. (BATISTA, 2018).

Devido a esse fato, tem se investido bastante na produção de conteúdos infantis de materiais audiovisuais disponibilizados na Internet visto que há uma demanda. Porém, a

Internet pode ser um ambiente muito perigoso para as crianças. Segundo Doria Filho (2001), “[a]s crianças podem desfrutar de grandes benefícios ao usar a rede como uma rica ferramenta educacional e também de lazer sadio, mas são justamente elas, por serem crédulas e curiosas, as presas mais fáceis de criminosos e exploradores de toda sorte.”.

Tendo isso em vista, muitas plataformas criaram espaços voltados para elas, onde há uma filtragem dos conteúdos considerados inadequados para a faixa etária, permite que os pais controlem o que as crianças poderão assistir. Exemplos de plataformas que criaram esses espaços são o Youtube Kids e, mais recentemente, o Spotify Kids.

Um dos conteúdos disponibilizados nessas plataformas com conteúdos direcionados a um tipo de público infantil são as contação de histórias infantis. Muitas delas no âmbito audiovisual são realizadas por meio de vídeos, nos quais os contadores podem se utilizar de recursos visuais para chamar a atenção das crianças, porém esse conteúdo também vem sendo disponibilizado através de podcasts.

A elaboração do podcast (de áudio) é semelhante à de um programa radiofônico. A linguagem radiofônica se caracteriza pelo conjunto formado por palavra, música, efeitos sonoros e silêncio. Estes recursos expressivos permitem reconstruir uma realidade sonora, reproduzindo sons do mundo. (REIS, 2010, p. 161). Da mesma forma, o podcast é constituído pelos elementos sonoros para expressar algo, remetendo aos sons da realidade.

O primeiro podcast original do Spotify voltado para as crianças foi o “Aí vai uma história”, que surgiu em junho de 2020 (PADILHA, 2020). Ele apresenta clássicos da literatura contados de forma lúdica, repleto de músicas e efeitos sonoros que criam toda a ambientação e colaboram para a criatividade das crianças.

A comunicação sonora por meio do podcast é diferente de uma situação presencial onde os comunicantes, na realização de uma prática dialógica, estão presentes no mesmo espaço físico, pois trata-se de uma situação face a face. Logo, faz-se necessário o uso de uma comunicação oral bem expressiva que envolva a criança no universo da narrativa que está sendo contada e a entretenha.

expressividade oral é usado para se referir ao som que sai da boca de um sujeito em direção ao espaço, se realiza no ouvido do outro e causa a impressão única que acontece no ato da fala (VIOLA apud Valle, 2016, p. 01)

Apesar desse tipo de conteúdo já existir, ele ainda não é amplamente conhecido. Segundo uma pesquisa realizada pelo Podpesquisa em 2019, a quantidade de entrevistados que demonstravam interesse e preferência por podcasts de histórias para crianças era de apenas

1,58%, contando com 264 respostas. Porém, em 21 de fevereiro de 2022 segundo o site *iCharts*, na lista “*TOP 100 Top Podcasts Chart today in Brazil*”¹ o podcast de contação de histórias *Era Uma Vez Um Podcast - Carol Camanho* se situava na 62ª posição. Sendo assim, podemos ver que o interesse pelo gênero ainda é pequeno, porém se encontra em expansão.

Além disso, esse meio possui grande vantagem para entreter as crianças, tendo em vista que por não se utilizar da exposição de figuras, textos ou imagens, comunica conteúdos por meio do som para estimular a imaginação. Na área de pedagogia, os podcasts são extensivamente estudados como ferramenta para educação.

Na elaboração deste trabalho houve a colaboração das crianças estudantes dos 2º e 3º Anos do Núcleo de Educação Integrada da Fundação Romi de Santa Bárbara d’Oeste e dos escritores barbarense participantes do Grupo Literário Literarts para a construção do podcast. O conteúdo que foi produzido partiu da ideia proposta por crianças, favorecendo o interesse destas em ter acesso ao conteúdo criado, além de permitir que o assunto seja interessante para elas, visto que foram sugeridas pelo próprio público.

Em Santa Bárbara d’Oeste existe um grupo de escritores chamado “Grupo Literário Literarts” que conta já com a produção do livro “Contos e Causos da Nossa Terra” e há um ponto de cultura, chamado “Confraria do Conto” que reúne narradores orais da região. No entanto, até o momento, estas associações não se utilizaram do formato podcast para realizar as suas contações e divulgarem suas histórias e contos.

Sendo assim, através deste produto será buscado atender ao problema da falta de conteúdos que estabeleçam diretamente a colaboração das crianças para a criação das histórias contadas no podcast, e à falta da realização desses conteúdos em forma de podcasts pelos escritores e contadores de histórias de Santa Bárbara d’Oeste.

3.0. Natureza da Pesquisa:

3.1. Podcasting

Tem se notado um aumento cada vez maior do consumo e produção de podcasts. Segundo Assis e Luiz (2010, p. 1), essa mídia que vem ganhando espaço na internet são programas de áudio, vídeo ou outro formato de mídia que têm como característica o diferencial na maneira de distribuição direta e atemporal, ou seja, podcasts são arquivos que chegam ao

¹ <https://www.icharts.co.za/br/podcasts/toppodcasts>

ouvinte sem intermediários e que podem ser ouvidos a qualquer momento conforme o desejo e necessidade do receptor, sem a obrigatoriedade de ser consumido em tempo real.

O próprio termo *podcasting* explicita a origem e a proposta desse formato:

A expressão “*podcasting*” vem da junção do prefixo “pod”, oriundo de iPod [...], com o sufixo “casting”, originado da expressão “broadcasting”, transmissão pública e massiva de informações que, quando feita através de ondas eletromagnéticas de rádio também pode ser chamado de radiodifusão. (ASSIS, LUIZ, 2010, p.1)

A ligação do podcasts com os aparelhos reprodutores de mídia portáteis, também conhecidos como MP3 *players*, sendo o iPod justamente o mais popular, fabricado pela empresa Apple. Esses *players* recebem as informações transmitidas pela radiodifusão permitindo acessar os arquivos de áudio (ASSIS, LUIZ, 2010, p. 3).

Segundo Assis e Luiz (2010, p. 2), antes da popularização desses aparelhos reprodutores portáteis, para se ouvir um arquivo de áudio era necessário acessar o site que o armazenava, fazer o seu *download*, para então poder ouvir. Com a ascensão dos MP3 *players* surgiram diversas ideias de como automatizar esse processo. Uma delas que obteve maior sucesso foi a de realizar o *download* por meio de agregadores que utilizam o recurso RSS (*Really Simple Syndication*). Através desse sistema o usuário que assinou o feed do blog de seu interesse recebe todos os novos conteúdos em seu agregador sem precisar acessar o site para saber das atualizações.

De acordo com Vanassi (2007, p. 53-54), em 2004, Adam Curry, ex-apresentador do canal televisivo americano MTV (*Music Television*), desenvolveu um *software* necessário para ler essa linguagem que informa os usuários quando o site é atualizado. Até então esse *software* não existia para podcasts. No entanto, a tecnologia criada apresentava problemas, o que motivou Curry a disponibilizá-lo em um site colaborativo. Esse *software*, chamado de iPodder na época, foi aprimorado por outros desenvolvedores e se tornou bastante popular, dando início ao que se chama de *podcasting*. Segundo Assis e Luiz (2010, p. 3), “Os programas de áudio distribuídos através do *podcasting* passaram a ser denominados podcasts.”. Portanto, *podcasting* é o termo que se refere à prática, enquanto podcast é o seu produto.

3.1.1. Podcasting no Brasil

O primeiro podcast brasileiro, o *Digital Minds*, surgiu no mesmo ano de sua origem norte americana, em 20 de outubro de 2004. Seu autor, Danilo Medeiros, criou-o a partir de seu blog homônimo com o desejo de se diferenciar dos outros blogs da época. Já era comum a

publicação de arquivos de áudio pelos blogs, no entanto o podcast de Medeiros foi o primeiro a permitir que se assinasse o programa pelo *feed* RSS (ASSIS, LUIZ, 2010, p. 3).

Segundo Assis e Luiz (2010, p. 4), ainda em 2004 surgiram também outros podcasts no Brasil, como o Podcast do Gui Leite, criado por Antônio Guilherme de Paula Leite Neto, em 15 de novembro, com o intuito de explorar a nova tecnologia; o *Perhappiness*, de Rodrigo Stulzer, em 3 de dezembro; e o Código Livre, de Ricardo Macari, em 13 de dezembro.

No ano seguinte, em 2005, muitos outros podcasts estrearam baseando-se nestes primeiros representantes. Também neste ano realizou-se a primeira edição da Conferência Brasileira de Podcast (PodCon Brasil), o primeiro evento brasileiro voltado para o *podcasting*. Durante o evento se organizou a Associação Brasileira de Podcast (ABPod). Todos os fatores eram favoráveis ao crescimento da mídia, porém ainda em 2005 houve um acontecimento que denominaram como “*podfade*” que gerou o fim de vários podcasts no Brasil e no mundo por diversos motivos. No entanto, já por volta de 2006 a mídia retomava seus avanços com o surgimento de novos podcasts (ASSIS, LUIZ, 2010, p. 4).

De acordo com Vanassi, uma pesquisa realizada em junho de 2007 no site de buscas do Google Brasil mostrou que a palavra '*podcasting*' foi exibida em 186.000 resultados, considerando apenas websites nacionais. (VANASSI, 2007, p. 54). Pode-se ver que a mídia já se encontrava muito popular em território brasileiro.

3.2. Características do podcasting

Para a constituição do *podcasting* são necessárias outras coisas além da simples publicação de arquivos de áudio na *Internet*. Vanassi estabelece quatro características que geralmente se apresentam nessa mídia: produção, tipos de arquivo, disponibilidade e acesso (VANASSI, 2007, pp. 55-57).

A primeira delas aborda que para se produzir um podcast não é necessário grandes investimentos ou conhecimentos técnicos. Somente é preciso que o usuário capte o som e crie um arquivo de áudio para ser disponibilizado. Podendo se utilizar para tanto de apenas um computador com microfone, fones de ouvidos e que possua placa de áudio tanto para gravar quanto para reproduzir sons (VANASSI, 2007, p. 55).

A segunda se trata dos tipos de arquivos que são melhores para serem utilizados, haja visto que é necessário que os arquivos não sejam muito grandes para que o *download* pelo usuário não utilize muito tempo. Para essa finalidade, foram criados mecanismos compressores

de dados que geram arquivos com tamanho reduzido e sem grandes perdas da qualidade do áudio (VANASSI, 2007, p. 56). O formato mais comum de se encontrar nos podcasts é o MP3, que é o tipo que a maioria dos reprodutores conseguem ler e reconhecer, tanto que o próprio nome do formato dá origem ao nome de parte desses tocadores portáteis, os MP3 *players* (ASSIS, LUIZ, 2010, p. 6).

A terceira refere-se ao fato de que os podcasts precisam estar disponíveis na *Internet* 24 horas por dia, todos os dias da semana. Isso se deve principalmente ao fato de os podcasts terem como uma das características a possibilidade de o usuário ouvir o conteúdo quando quiser. Para tanto é necessário que os arquivos sejam hospedados em algum servidor da Internet para assim poder ser feitos os seus *downloads* (VANASSI, 2007, p. 56). Como os arquivos permanecem disponíveis a todo momento, o programa de podcast tem a possibilidade de continuar a ser descoberto e acessado até mesmo anos após a sua postagem (VICENTE, 2018, p. 106).

Essa possibilidade de o ouvinte acessar os podcasts no momento de seu interesse permite superar a limitação da instantaneidade que é comum no rádio. O conteúdo deixa de ter a necessidade de ser ouvido no momento de sua emissão, o que facilita que o receptor tenha uma escuta mais atenta e imersiva. Isso possibilita que seja explorada uma maior complexidade na composição sonora. Além disso, como a produção do podcast não necessita ser ao vivo, é possível realizar uma produção e edição mais elaborada. Isso permite com que alguns formatos sejam resgatados, como o gênero radiofônico ficcional. (VICENTE, 2018, p. 105).

A quarta e última característica trata-se de como o usuário acessa e é informado automaticamente de que um novo podcast foi postado. No caso, os responsáveis por este processo são pequenos arquivos chamados RSS, que após assinados nos agregadores passam a ser informados através de *feeds*. Acerca disso, Vanassi explica que:

Na prática, [...] funciona da seguinte maneira: durante os intervalos de uso do computador, ele procura arquivos de podcasts nos feeds presentes em cada RSS cadastrado em um software agregador. Após encontrar um podcast, esse software pode copiá-lo para o computador ou diretamente para um dispositivo (player) portátil. (VANASSI, 2007, pp. 56-57)

Sendo assim, facilita o acesso ao conteúdo já que o conteúdo chega ao ouvinte sem necessidade de ele fazer o processo de busca dos arquivos. Além disso, como o podcast pode ser armazenado tanto no computador quanto no reproduzidor portátil, o usuário tem a liberdade de ouvi-lo como, onde e quando preferir.

3.3. Evoluções Tecnológicas

Segundo Vanassi (2007, p. 54), em 2005 a Apple passou a disponibilizar a assinatura em podcasts pelo iTunes, o seu *software* de reprodução de áudio. Isso acabou por popularizar ainda mais o *podcasting*. No entanto, ainda que a própria expressão *podcasting* faça direta referência ao iPod e a possibilidade de assinatura no iTunes tenha alavancado sua popularização, Assis e Luiz (2010, p. 3) afirmam que o *podcasting* foi além desse reprodutor de mídia digital, e passou a poder se associar a qualquer aparelho.

De acordo com Vicente (2018, p. 90), a base tecnológica do *podcasting* passou por algumas mudanças, sendo uma delas a popularização dos smartphones e da internet móvel. Esse fator acabou por alterar a lógica de consumo passando do *download* para o *streaming*, ou seja, em vez de ser feito o *download* dos arquivos de áudio no dispositivo, ele passou a ter acesso ao conteúdo de forma online, seja por meio de um computador, de um smartphone ou de outros agregadores de podcasts.

Assim sendo, o *podcasting* é de certa forma bem parecido com o serviço da Netflix que oferece filmes, séries e documentários sob demanda e sem utilizar-se de uma grade de programação, como em uma emissora (VICENTE, 2018, p. 97). Da mesma forma, também permite que o receptor decida quando, onde e como deseja consumir seus conteúdos. E é este um dos fatores que diferencia o *podcasting* da programação radiofônica, haja visto que segundo Assis (2014): “Ouvir um podcast não é como ouvir uma rádio: ‘o que será que está passando?’, mas é mais uma ferramenta criativa: ‘vou ouvir o que eu quero’.”

Segundo Vicente, esta mudança permitiu que o podcast sobrevivesse ao declínio dos blogs ao utilizar “formatos mais complexos – tanto em termos técnicos como estéticos – bem como novas finalidades.” (VICENTE, 2018, p. 97). Pode-se ver que a combinação da adequação aos avanços tecnológicos e de novos formatos permitiu que os podcasts permanecessem em ascensão.

3.4. Podcasting de Contação de Histórias Infantis

Segundo Abud, Ishikawa e Gonzaga (2019, p. 13), através de uma pesquisa elaborada acerca das categorias e formatos dos podcasts brasileiros, foi descoberto que os temas e formatos “Crianças e família” e “*Storytelling/Audiodrama*” ainda possuem baixa demanda, tendo como porcentagem, respectivamente, 0,5% e 1,9%. Os podcasts de contação de histórias

infantis se enquadram nestas duas categorias. Isso mostra um grande potencial deste campo em ser explorado, haja visto que não faz parte dos nichos mais comuns e populares dos podcasts brasileiros.

3.4.1. Contação de Histórias Através de Novos Suportes

A contação de histórias acontece desde o princípio, quando ainda não existia a escrita. Ela sempre permitiu que os conhecimentos fossem passados de geração em geração através da oralidade. Essas informações eram transmitidas por meio de diversas histórias, como as folclóricas e mitológicas, das quais muitas foram adaptadas em contos pelos irmãos Grimm. (LIMA, 2019, p. 17).

A contação de histórias é muito importante para o desenvolvimento das crianças. “A criança carece ouvir histórias para ampliar sua imaginação, a observação, e a linguagem oral e escrita, assim como, o prazer pela arte, a agilidade de dar conexão aos casos.” (HERMES, KIRCHNER, 2018, p. 12) Ao ouvir as histórias elas têm a oportunidade de ampliar seus conhecimentos, vocabulário, criatividade, capacidade argumentativa. A assimilação das histórias contadas permite que a criança reflita, questione e discuta aquilo que acabou de ouvir. Isso colabora para seu senso coletivo, social e para a construção de sua cidadania. Além disso, a prática permite que elas adentrem o mundo da leitura, possibilitando que se tornem futuros leitores. (LIMA, 2019, p.17)

Todos estes benefícios são adquiridos de uma forma leve e interessante para a criança. Segundo Abramovich, “Ouvir histórias é viver um momento de gostosura, de prazer, de divertimento dos melhores. É encantamento, maravilhamento e sedução”. (ABRAMOVICH,1997 *apud* LIMA, 2019, p.18). Sendo assim, ao mesmo tempo que a contação de histórias é um momento de aprendizagem e desenvolvimento, é também de entretenimento.

Esta prática pode se utilizar de novos recursos, principalmente com o advento tecnológico, como o podcast. Pode ser benéfico para as crianças a exposição a essa nova ferramenta, permitindo que capacidades como audição, fala, interação e socialização sejam desenvolvidas. Além disso, o uso da tecnologia desperta curiosidade nas crianças e expande o conhecimento das novas e atuais formas de receber informações. (LIMA, 2019, pp.19-20).

Hermes e Kirchner (2018, p. 8) argumentam que: “Presentemente, vivemos em um mundo abarrotado da mais alta tecnologia. Somos cercados de *tablets, smartphones, notebooks,*

o virtual submergiu os nossos dias. Com tudo isso, as histórias precisam e devem fazer parte das nossas vidas.”. Este trecho é introduzido dando o sentido de que a contação de histórias e as novas tecnologias não podem estar interligadas. Muito pelo contrário, a fusão de ambas pode resultar em um conteúdo muito proveitoso para o público.

De acordo com Schlotfeldt e Rodighero, “[...] pode-se perceber que a tecnologia permitiu a abertura da convergência, e neste cenário antigas mídias conseguiram encontrar espaço no mundo virtual.” (SCHLOTFELDT, 2017, p. 13). As histórias que antes só eram encontradas em mídias impressas, por meio de contações em um espaço físico ou através das grandes mídias passam a ser encontradas no espaço virtual, onde há fácil acesso, como por exemplo através dos podcasts.

Ademais, esta mídia permite que a criança interaja com o conteúdo à sua maneira, já que não há barreiras quanto à horários, nem espaços definidos para se ouvir. Desta forma, ela tem uma flexibilidade e fica livre para ouvir a história no momento e onde preferir. (LIMA, 2019, p. 25).

3.5. *Storytelling* e Audiodrama

O *storytelling* é a arte de se contar ou narrar histórias e ele pode se situar em diversos contextos, sendo um deles o podcast, no qual há até mesmo uma categoria de formato dedicada a isso. Segundo Núñez, o *storytelling* seria uma ferramenta de comunicação que se monta a partir de uma estrutura sequencial de acontecimentos que se valem de sentidos e emoções (NÚÑEZ, 2008 *apud* SANTOS, 2016, p. 4). Quanto a esta estrutura, Xavier afirma que toda história é primeiramente um texto.

Sem escritores, não há livros. Sem roteiristas, não há filmes. Sem redação, não há jornal impresso, nem televisivo, nem radiofônico, nem on-line, assim como não há nenhuma das formas de publicidade. Tudo é precedido de um texto. E todo texto é precedido de uma ideia (XAVIER, 2015, p. 50 *apud* SANTOS, 2019, p. 21).

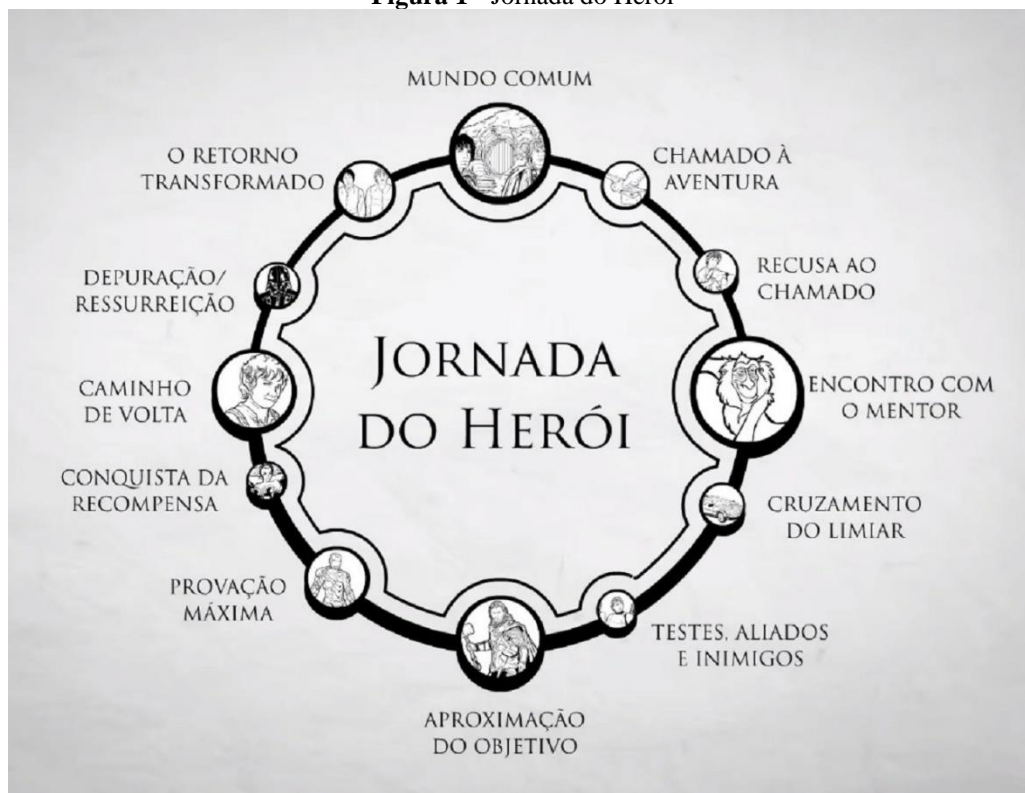
Desta forma, todos os profissionais que colaboram para alguma destas atividades se tornam contadores de histórias, ou *storytellers*, e que aquilo que diferencia uns dos outros são os formatos, os objetivos e a linguagem utilizada no texto. (SANTOS, 2019, p. 21). Além disso, analisando o trecho, é necessário portanto que primeiro exista uma ideia para que depois se transforme em um texto e que por fim se transforme em uma história.

No *storytelling* é importante que se tenha uma boa narrativa para que seja possível captar a atenção do receptor e envolvê-los numa trama empolgante e que apele para as emoções. Uma estrutura bem conhecida e eficaz para que isto ocorra é a Jornada do Herói. Campbell identifica que o herói é:

[...] uma figura humana que surge em meio ao cotidiano, partindo em aventura em uma região ou local em meio a coisas sobrenaturais ou desafiadoras, onde através de forças fabulosas, sejam elas mágicas ou simplesmente de superação, após a transposição de um grande obstáculo, ele obtém a vitória definitiva. Após a jornada e o dever cumprido o herói retorna de sua aventura com poder e conhecimento para compartilhar com seus semelhantes. (CAMPBELL, 1989 apud SANTOS, 2016, pp. 9-10)

Ao seguir esta base estudada por Campbell conseguimos alcançar ótimos resultados de *storytelling*. Muitos filmes, livros e games que utilizam esta estrutura obtiveram grande sucesso, como foi o caso de Star Wars, O Senhor dos Anéis e Warcraft. A Jornada do Herói se compõe em 12 etapas, que podemos observar na Figura 1, em que são mostradas sequencialmente. Não é necessário que todas as etapas sejam seguidas para que a narrativa seja considerada boa. No entanto, quanto maior o número de etapas utilizadas, mais interessante e fluída será a narrativa de um *storytelling*. (SANTOS, 2016, p. 10).

Figura 1 - Jornada do Herói



Fonte: https://miro.medium.com/max/700/0*00k2Fnk-4iYgCaPb.jpeg

Esse *storytelling* também pode ser realizado através de áudio. Esta forma de se contar história é chamada de audiodrama. O formato teve sua origem no rádio através do drama radiofônico ou radiodramaturgia. No entanto, ele conseguiu ir além desta mídia alcançando também a *internet*. (SCHLOTFELDT, 2017, p. 14).

Este formato se utiliza de elementos que consigam criar os ambientes e circunstâncias, valendo-se principalmente da ação sonora e do cenário sonoro. A primeira se refere àquilo que resulta em um acontecimento sonoro, podendo suceder da fala de um narrador ou através da sonoplastia. O modo em que será narrado, considerando entonações, pausas, silêncios e intensidade, irá auxiliar a criar o imaginário. Já o cenário sonoro concerne aos ruídos e trilhas sonoras que irão colaborar para o ouvinte imaginar os ambientes. (SPRITZER, 2005, p. 98 *apud* SCHLOTFELDT, 2017, pp. 15-16).

No Brasil, na década de 1930 produções radiofônicas dramáticas obtiveram destaque, como as esquetes de humor e os programas de radioteatro. As esquetes humorísticas tinham curta duração e a presença de um humorista interpretando personagens variados. Já o radioteatro dispunha de vozes, efeitos sonoros e música e contava muitas vezes com influências internacionais. Na próxima década, em 1941, as radionovelas chegam ao Brasil, com duas pioneiras importantes: “Em Busca da Felicidade” e “A Predestinada”. A partir desse ano as radionovelas alcançaram grande sucesso nacionalmente. (SANTOS, 2019, pp. 25-26).

Estas produções de radiodramaturgia requeriam altos orçamentos, que provinham das publicidades. No entanto, a partir de 1960 devido à ascensão da televisão houve um grande deslocamento deste financiamento para as produções televisivas. Isso ocasionou o declínio do rádio, incluindo as radionovelas. (SANTOS, 2019, p. 26)

Porém, este formato tem ganhado espaço na internet, onde pôde até mesmo se desenvolver e alcançar maior número de ouvintes. A rapidez, o maior alcance, a pouca censura e o baixo custo demonstram grandes vantagens deste ambiente, além de possibilitar aos contadores de histórias uma enorme liberdade. (DOMINGOS, 2008, p. 99 *apud* SCHLOTFELDT, 2017, p. 29).

Segundo Bachelard, o rádio teria como função a originalidade e a capacidade de comunicar-se com o inconsciente do receptor. Contudo, com a redução de oportunidades de se explorar estas características nesta mídia, se evidencia a potencialidade do podcast para tanto. (BACHELARD, 2005 *apud* SCHLOTFELDT, 2017, p. 30).

3.6. Trilha Sonora

Os elementos sonoros presentes nos podcasts são extremamente importantes para a imersão do ouvinte no conteúdo que está sendo apresentado, ainda mais nos podcasts de contação de histórias infantis. Balsebre define a linguagem radiofônica como:

[...] o conjunto de formas sonoras e não sonoras representadas pelos sistemas expressivos da **palavra, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio**, cuja significação vem determinada pelo conjunto dos recursos técnicos/expressivos da reprodução sonora e o conjunto de fatores que caracterizam o processo de percepção sonora e imaginativo-visual dos ouvintes. (BALSEBRE, 2004, p. 329, grifo nosso)

Como já foi apresentado, a linguagem utilizada no rádio transpôs seus limites para outras novas mídias, sendo o podcast uma delas. Desta forma, este conjunto também se apresentará nesta mídia. Estes elementos conjugados e combinados de maneira correta colaboram para a construção do sentido simbólico, estético e conotativo (BALSEBRE, 2004, p. 329).

A contação se utiliza principalmente da palavra para que a história seja transmitida. A palavra é de extrema importância e envolve vários fatores que implicam na sua significação final. Segundo Balsebre, quanto o locutor vai ler o texto escrito, ele emprega uma improvisação para transparecer naturalidade, que colabora para a intimidade com o ouvinte. Sendo assim, é importante que na redação do roteiro sejam sinalizados esses recursos expressivos a fim de alcançar uma realidade acústica. (BALSEBRE, 2004, p. 330).

Segundo Lima (2019, p. 32), existem várias maneiras de se explorar a voz, se utilizando de diversas nuances de acordo com o contexto da história e que podem influenciar no desejo do ouvinte de continuar ouvindo ou não o que está sendo contado.

Balsebre elenca quatro fatores que implicam na tonalidade do som, os quais são intensidade, volume, intervalo e ritmo. A melodia também é um elemento muito importante que permite a polissemia da palavra e traz a noção de continuidade. (BALSEBRE, 2004, pp. 331-332).

A música tem a capacidade de produzir diversas sensações e contribuir para o imaginário. Segundo Balsebre, ela tem duas funções estéticas: “expressiva, quando o movimento afetivo da música cria ‘clima’ emocional e ‘atmosfera’ sonora, e descritiva, quando o movimento espacial que denota a música descreve uma paisagem, a cena de ação de um relato.” (BALSEBRE, 2004, p. 333). Sendo assim, ela é usada para alcançar um determinado

propósito e é muito importante, porém também pode ter presença facultativa na contação de história. (LIMA, 2019, p. 32).

Quanto aos efeitos sonoros, eles podem exercer quatro funções: ambiental, expressiva, narrativa e ornamental. A função ambiental se refere à visualização de paisagens sonoras, como ruídos de fábrica, trens etc. A função expressiva representa um movimento afetivo, como o uso do barulho de chuva para denotar solidão. A função narrativa se estabelece como elemento de nexos entre cenas, como o cantar do galo para simbolizar o amanhecer. Já a função ornamental cumpre um papel estético e de harmonia. (BALSEBRE, 2004, pp. 333-334).

Além disso, os efeitos sonoros podem dizer respeito a algo que ocorre tanto dentro quanto fora da cena. Pode ser utilizado muitas vezes para criação de suspense quanto à fala que irá se suceder e assim captar a atenção do ouvinte. (LIMA, 2019, p. 33).

Por fim, o silêncio ainda que seja a ausência de som é um elemento muito importante para a composição sonora. As palavras não teriam significado caso não fossem permeadas de pausas e silêncio. Além disso, o silêncio constitui um movimento afetivo. Pode ser através dele que se demonstra emoções, o amor, a surpresa, o medo. O silêncio colabora para a reflexão e pode convidar o ouvinte a uma ação ativa quanto a interpretação da mensagem que está sendo passada. No entanto, é necessário sempre se atentar para que o silêncio não tenha uma grande duração para que não impacte negativamente na comunicação. (BALSEBRE, 2004, p. 334).

Sendo assim, uma combinação bem realizada de todos estes elementos irá contribuir para passar os sentidos e significados desejados. Além disso, também permite criar uma ambientação que permite às crianças adentrarem o mundo da história a ser contada e estimula a percepção das emoções que cada contexto exige.

3.7. Mídia das e para as Crianças

A mídia tem assumido cada vez mais um papel importante na construção do repertório imaginário das crianças através das referências simbólicas, valores estéticos e narrativas que são utilizadas para composição dos conteúdos infantis e se manifestam através da trama apresentada, das características dos personagens e da linguagem utilizada. Tudo isso colabora para construir a experiência lúdica da criança que em vez de se utilizar, como antes, de brincadeiras, jogos e histórias, passa a se dispor de textos, sons e às vezes imagens. (SALGADO, PEREIRA, SOUZA, 2006, p. 165).

O podcast vem se mostrando como uma potencial oportunidade de interesse pelas crianças, haja visto que para elas o rádio já passa a ser considerado como antiquado e voltado para os adultos. Pode-se considerar que as crianças possam se interessar pelos conteúdos oferecidos e pela acessibilidade que permite. (ABARRATEGUI, ARAÚJO, 2020, p. 40).

Diferentes conhecimentos são adquiridos quando as crianças fazem parte dos bastidores, seja na idealização ou na elaboração, colaborando para a construção dessa mídia, em vez de atuar como meros espectadores. (SALGADO, PEREIRA, SOUZA, 2006, p. 166).

Segundo Abarrategui e Araújo, “a chegada do podcast é uma oportunidade para a participação e a educação, mas também para oferecer conteúdo de interesse para o público jovem e para os envolver nos contextos onde vivem quotidianamente [...]” (ABARRATEGUI, ARAÚJO, 2020, pp. 34-35). Desta forma, vê-se que a ascensão do podcast permite que além das crianças terem acesso à conteúdos midiáticos, também participem deles.

De acordo com Von Feilitzen (2002, p. 33), existem dados empíricos de que as crianças se fortaleceram por meio da participação criativa na mídia melhorando seu senso de poder, orgulho e autoestima, haja visto que perceberam que sua voz tem importância, sentiram o pertencimento à comunidade em que vivem e compreenderam tanto a própria cultura como também a dos outros.

Quando se ouvem as crianças se torna possível saber de suas necessidades, problemas, preferências, razões e assim ter uma ideia do que elas realmente têm interesse, sem partir das pressuposições dos adultos. (ANGELES-BAUTISTA, 2002, p. 309). E é importante que essas vozes sejam ouvidas e contempladas já que “[...] as crianças desejam encontrar seus próprios sonhos cotidianos e sua própria cultura e realidade local, social e étnica na mídia.” (VON FEILITZEN, 2002, p. 33)

Ao incentivá-las a participar dessa mídia, as crianças passam a desenvolver o seu querer dizer, que é o que estrutura uma verdadeira troca de experiências. Através desta relação, as crianças e os adultos mostram suas singularidades e diferenças, que são necessárias para a criação do novo. (SALGADO, PEREIRA, SOUZA, 2006, p. 178).

Quando as crianças participam da construção do conteúdo dessa mídia, seja na produção ou em outras etapas, elas se sentem donas dele. Desta forma, passam a enxergar o meio de comunicação como uma das muitas formas de se autoexpressarem. Isso permite que valores sejam formados. “Esperançosamente, sua participação na mídia e nos mundos virtuais que ela recria será um ensaio geral de sua participação mais ativa no mundo real. (ANGELES-BAUTISTA, 2002, pp. 315-317).

Sendo assim, pode-se considerar que ao permitir que as crianças colaborem para a elaboração dos conteúdos midiáticos, se estabelece uma oportunidade de permitir que os seus desejos, interesses e necessidades sejam atendidos, que se sintam parte daquilo que foi realizado e que se tornem aptos a compreender a potencialidade dessa mídia como forma de expressão e comunicação.

4.0. Justificativa

Com a chegada da pandemia do Covid-19 ao Brasil em 2020, muitas crianças tiveram de se recolherem em casa devido a quarentena. A partir desse momento foram necessárias outras formas de atividades e brincadeiras para entreter as crianças já que o modo de vida foi alterado e não era mais possível encontrar os amigos presencialmente, nem ir aos parques e outros locais de lazer e entretenimento.

Além disso, muitos pais passaram a trabalhar em casa, o que acabou por aumentar a necessidade de que as crianças tivessem algo para entretê-las. Uma das soluções encontradas foram os conteúdos audiovisuais, seja por canais de televisão, por plataformas de streaming, por vídeos do Youtube ou até mesmo *lives* de redes sociais como o Instagram e o Facebook.

Uma das opções desses conteúdos foi a contação de histórias que começou a aumentar sua popularidade entre as crianças e famílias. Muitas organizações e perfis de redes sociais passaram a realizar principalmente *lives* de contações de histórias nesse período.

Observamos que o Instagram tem sido utilizado em diversas iniciativas e projetos de contação de histórias, focados principalmente no público infantil, também mobilizados pelo contexto da pandemia. Muitos desses projetos utilizam o recurso das *lives* e a maioria é coordenada por mulheres. (Avendaño & Umbelino, 2020; site Lunetas apud MENEZES *et al.*, 2020)

Porém as plataformas não se restringiram somente a esse formato e uma outra maneira de se contar as histórias foi através de podcasts. No entanto, muitos ainda não possuíam conhecimento desse conteúdo e mesmo na cidade de Santa Bárbara d'Oeste ser muito estimulado pela Secretaria de Cultura a contação de histórias, o formato podcast ainda não era muito explorado. Iniciou-se uma pesquisa de tipos de conteúdo usados para a contação de histórias fora do Brasil. A proposta adotada foi a produção da história a ser contada a partir da participação e colaboração entre crianças, escritores e produtores do podcast.

Neste trabalho para a conclusão do Curso de Rádio, Televisão e Internet o processo de produção envolveu a colaboração das crianças dos 2º e 3º Anos do Núcleo de Educação

Integrada da Fundação Romi situada em Santa Bárbara d'Oeste e dos escritores do Grupo Literário Literarts de Santa Bárbara d'Oeste. O benefício para as crianças ao participarem da organização da produção do podcast foi a motivação positiva, pois permitiu a autoexpressão.

Além disso a escuta das histórias contadas estimula: a criatividade, o gosto pela leitura e o acesso a conteúdo de cultura e entretenimento de qualidade para um público infantil. Também estimula aos escritores e contadores de histórias o uso desse formato para lidar com este tipo de ouvinte nesta faixa etária, principalmente no contexto atual da pandemia, em que, devido ao isolamento social, se faz necessário a utilização de outros mecanismos e suportes digitais para atender as necessidades de entretenimento e educação.

Este trabalho na forma de podcast oferece um significativo conteúdo na forma de contação de histórias voltado para o entretenimento e cultura ao público infantil o qual estimula positivamente a criatividade e a comunicação expressiva.

5.0. Objetivos

5.1. Objetivos Gerais

- Apresentar considerações sobre a trajetória do podcast e suas características que são próprias do formato de contação de histórias infantis;
- Identificar os benefícios consequentes da participação das crianças na organização da produção;
- Fornecer ao público infantil um meio de entretenimento e cultura na forma de áudio que também pode servir de incentivo a prática da leitura;
- Orientar público infantil na colaboração para a produção do conteúdo do podcast onde, nesta atividade, a criança é estimulada a explorar sua criatividade, tanto na concepção da ideia como também ao ouvir as histórias contadas;
- Explorar mais amplamente a contação de histórias através dos podcasts, um formato ainda não muito explorado neste âmbito infantil pela Secretaria de Cultura da cidade Santa Bárbara d'Oeste.

5.2. Objetivos Específicos

Elaboração de um podcast com conteúdo de áudio direcionado ao público ouvinte infantil, sendo suas especificações de produção apresentadas neste presente relatório.

6.0. Metodologia

Para o desenvolvimento deste produto foi realizada uma pesquisa aplicada, na qual foi realizado o episódio piloto de podcast como produto experimental, a fim de aplicar os conhecimentos adquiridos pela pesquisa bibliográfica e documental. De acordo com Gil (2009):

a pesquisa bibliográfica compreende vários materiais que foram elaborados, mas o principal recurso empregado são os livros e artigos científicos que servirão de base para o seu desenvolvimento. Ainda, indica que a vantagem principal em utilizar a pesquisa bibliográfica é que o investigador pode se apropriar de uma variedade enorme de fenômenos e informações que geralmente esse pesquisador não conseguiria realizar em sua pesquisa diretamente, como dados e fatos passados que se encontram dispersos no tempo ou no espaço e que só é possível com base em dados secundários.

A pesquisa bibliográfica foi realizada com a finalidade de compreender o formato podcast, sua especificidade no âmbito infantil, o gênero de Audiodrama e *Storytelling*, a composição da trilha sonora e a participação das crianças no podcast. Sendo assim, através dessa pesquisa buscou-se apreender conceitos e conhecimentos necessários para a realização do produto.

Com base nas informações coletadas sobre podcast de contação de história, se deu início à realização da experimentação aplicada em um produto. O primeiro passo foi coletar as ideias das crianças e selecionar uma delas para ser utilizada na produção da história.

Após isso, foi feito o contato com os escritores da região para explicar a proposta, conferir quais escritores gostariam de participar e combinar prazos. A ideia das crianças selecionada foi repassada para os escritores que tiveram um prazo para desenvolver os contos. Após finalizadas as histórias, escolheu-se uma destas e deu-se início ao roteiro. Por se tratar de um roteiro para podcast foram levantadas todas as especificidades e necessidades também dos elementos sonoros, além de também ter sido necessária uma adaptação do conto elaborado pela escritora.

Com o roteiro finalizado, deu-se início a etapa de captação das narrações e locuções, como também da seleção dos elementos sonoros. Por fim, foi realizada a edição de acordo com o roteiro elaborado. A edição também teve como base as informações adquiridas pela pesquisa bibliográfica e conforme o referencial estético analisado. No trabalho de gravação do áudio foram utilizados o aplicativo para *smartphones* “Gravador de Voz” do desenvolvedor Splend App e para a edição foi usado o software Adobe Audition. Após finalizado o produto, foram levantadas as considerações obtidas pela realização deste projeto.

7.0. Referencial Estético

7.1. *The Story Seeds Podcast*

O presente trabalho teve como inspiração o podcast estrangeiro *The Story Seeds Podcast*, encontrado no *website*: <https://www.storyseedspodcast.com/>. Este podcast cuida de incentivar a imaginação e criatividade de crianças e jovens. Em cada episódio, é selecionada uma das ideias de histórias enviadas por crianças de 6 a 12 anos. Essas ideias são submetidas através do website do podcast. O autor da ideia contemplada se encontra com um famoso escritor infantil e colabora para desenvolver a história. O escritor se baseia no encontro e constrói uma curta história original que é apresentada ao final do episódio. O podcast também conta com uma entrevista realizada por Betsy Bird com os escritores participantes de cada programa.

O podcast é uma produção do estúdio independente *Literary Safari Media* e tem como criadora e produtora executiva Sandhya Nankani. No *site*, Sandhya conta que sua missão ao sonhar com o *Story Seeds* era celebrar e estimular a criatividade. Ela queria modelar a magia e a inspiração mútua que ocorre quando se dá às crianças um verdadeiro assento à mesa como iguais colaboradores. Sandhya acredita que as ideias das crianças importam e que a escuta atenta e a colaboração é o que tanto crianças quanto adultos mais precisam atualmente. (STORY SEEDS PODCAST, 2022, tradução nossa)

O primeiro episódio foi lançado em 5 de março de 2020 intitulado como *The Magic Seed*. Este episódio teve sua história elaborada por Hanna e Dan Gutman, autor do *bestseller My Weird School*. *The Story Seeds Podcast* já conta com 11 episódios e estão disponíveis em seu próprio *website*, na Apple Podcasts, no Spotify, no Deezer, no Google Podcast e em muitos outros agregadores.

7.2. Era Uma Vez Um Podcast

O podcast Era Uma Vez Um Podcast também foi utilizado como referência para a elaboração do produto deste trabalho e foi encontrado no *website*: <https://eraumavezumpodcast.com.br/>. O Era Uma Vez Um Podcast traz episódios curtos de contações de histórias infantis. As narrativas vão desde os clássicos contos de fadas às fábulas

de diversos lugares do mundo, além de histórias originais. Todas as histórias são contadas se utilizando de entonações, efeitos sonoros, músicas e também silêncio.

Ele foi criado e é produzido por Carol Camanho. O podcast foi criado com o objetivo de estimular a imaginação das crianças, passar boas mensagens, ajudar a preservar o português de crianças que moram fora da Brasil e auxiliar os pais que não desejam que seus filhos sejam expostos às telas e em acalmar seus filhos em situações cotidianas, como durante o trânsito e na hora de dormir.

No *site*, Carol conta que para a seleção das histórias a serem utilizadas nos episódios ela considera aquelas que possam transmitir algum ensinamento e boas mensagens. Após feita a seleção, ela adapta as histórias. Por fim, Carol grava, edita e sonoriza os episódios.

Em 17 de Dezembro de 2018 foi disponibilizado um trailer explicando sobre o que trataria o podcast. Já a primeira história contada foi Cinderela, que foi lançada em 20 de dezembro de 2018. Atualmente, o Era Uma Vez Um Podcast possui 79 episódios que se encontram disponíveis em seu *website*, no Spotify, no Apple Podcasts, no Google Podcasts, no Amazon Music, no Deezer, e em outros agregadores.

8.0. Relatório de Produção

8.1. Pré-Produção

8.1.1. Ideia

A partir da necessidade de se buscar um tema para ser trabalhado no TCC foi pensado em elaborar um podcast, haja visto o interesse pessoal na área de som e as facilidades que traria para uma produção que provavelmente teria de ser realizada dentro das delimitações impostas pela pandemia. A partir disso foi pensado que conteúdo seria abordado. Ademais, foi levado em consideração o interesse em contação de histórias infantis. Com base na ideia inicial, foi pesquisado no Google Acadêmico por trabalhos relacionados ao assunto e descoberto a existência da combinação justamente destes dois objetos: os podcasts de contação de histórias infantis.

Fundamentado nisso, pesquisou-se mais sobre o tema e foi observado que durante a pandemia houve um aumento no consumo deste conteúdo, devido a intenção dos pais em manterem as crianças ocupadas para poderem realizar suas atividades de trabalho tranquilamente, visto que durante a quarentena todos tiveram de se recolher dentro de suas

casas. Além disso, esse tipo de podcast é apreciado principalmente pelos responsáveis que evitam a exposição às telas de seus filhos.

A partir disso, foram explorados podcasts estrangeiros para obter mais referências e inspirações e, assim, encontrado o *The Story Seeds Podcast*, no qual as crianças enviam suas “sementinhas” de histórias que serão “plantadas e cultivadas” por escritores renomados, resultando em histórias curtas. Na cidade de Santa Bárbara d’Oeste há o incentivo tanto à criação quanto à contação de histórias por parte da Secretaria de Cultura e assim demonstrou-se uma área propícia a ser explorada.

Desta forma, surgiu a ideia da criação de um piloto de podcast em que a história a ser contada seria originada da ideia de crianças que seria posteriormente desenvolvida em um conto por escritores barbarenses.

8.1.2 Captação e seleção da ideia das crianças

Depois de estabelecido o que seria abordado no podcast, foi iniciado o contato com os necessários colaboradores para a sua construção, sendo um deles a escola da qual os alunos dariam as ideias das histórias. Foram buscadas escolas privadas para realizar o projeto haja visto que por serem autônomas teriam facilidade de autorização para participar do trabalho. Entrou-se em contato, então, com uma escola particular da região que abrange desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, o Núcleo de Educação Integrada (NEI) da Fundação Romi. Inicialmente, o contato foi realizado por meio de um *e-mail* enviado à escola explicitando a proposta do projeto, o desejo de que a instituição colaborasse para tal e propondo uma reunião para explicar melhor os detalhes. A coordenadora pedagógica concordou em saber mais sobre e foi marcada uma reunião virtual para discutir-se sobre o projeto.

Na reunião foi apresentado sobre como seria o podcast e o que seria necessário da parte da escola. Com isso, ficou acordado que ela iria conversar com a diretoria e com os professores e que tentaria recolher as ideias dos alunos estudando entre o 1º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Após duas semanas a coordenadora me enviou as ideias coletadas das crianças. As ideias foram motivadas por perguntas (ver Quadro 1).

Quadro 1

Nº	QUEM?	ONDE?	O QUÊ?	QUANDO?	IDEIA
1	Melissa e Mariana.	Na rua, na floresta e nas barracas.	A menina juntou dinheiro para a boneca.	Antigamente.	Uma menina chamada Melissa queria comprar uma boneca, mas ela não tinha dinheiro. Então, foi trabalhar na rua para comprar a boneca e depois, ela cuidou muito bem da boneca.
2	Davi, André, Caio, Lucas e Tiago.	Na floresta do lobisomem.	A gente encontra uma floresta.	2013.	Era uma vez um grupo de amigos que procurava uma pedra preciosa. Até que suas vidas mudaram...
3	Grávida, moço, bebê, cachorros.	Parque, igreja e casa.	Uma moça que conhece um moço, se casam e têm um bebê e muitos cachorros.	Ano de 2030.	Uma moça um dia conhece um homem e se casam. O homem é milionário e a história é romance.

Conforme uma entrevista feita com a coordenadora para saber como as ideias tinham sido coletadas, ficou esclarecido que grupos compostos por de quatro a cinco alunos do 2º e 3º Anos receberam a proposta de elaborar uma composição histórica partindo dos princípios “Onde”, “Quem” e “O que”. Cada grupo teve liberdade criativa para escolherem o tema que fosse de interesse do coletivo.

Essa proposta feita às crianças foi realizada dentro dos encontros de teatro dos alunos que estudam em período integral. Os alunos se reuniram nas mesas no espaço de um quiosque e elaboraram as ideias a partir da provocação e orientação do professor responsável pela

matéria, que reservou uma parte do encontro para essa criação. As crianças foram provocadas através da informação de que havia uma pesquisadora muito curiosa para saber de suas criações e que gostaria de saber se eles poderiam criar novas histórias para deixá-la ainda mais curiosa.

A instituição frequentemente fornece momentos para construções de histórias, se utilizando de diversas ferramentas e técnicas, como por baralho de criação, desenhos, músicas etc. Sendo assim, a criação das ideias para o projeto foi um processo ao qual os alunos já eram bem familiarizados.

Após ter as três ideias coletadas foi necessário selecionar uma que seria utilizada no podcast. Para isso foi considerado como critério de avaliação a criatividade e a viabilidade para maior exploração da trilha sonora. Levando esses aspectos em consideração, foi escolhida a ideia número 2 do Quadro 1.

8.1.3 Desenvolvimento dos contos pelos escritores

Para que as histórias fossem desenvolvidas por escritores barbarenses foi feito contato com um contador de histórias da cidade. Ele informou a existência de um grupo que ele coordena chamado *Grupo Literário Literarts* (TAL, 2021). Este grupo tem como intuito reunir escritores barbarenses para realizar desafios literários, estudar sobre livros e escrita criativa, e criar projetos e metas de incentivo ao livro e à leitura. (GRUPO LITERÁRIO LITERARTS, 2021)

Foi realizada então uma reunião com o coordenador do grupo para solicitar a participação do grupo no projeto. Na reunião foi explicada a proposta, definido os prazos, como seriam desenvolvidas as histórias e foi combinado que ele perguntaria aos participantes do grupo se eles tinham interesse em participar. Os integrantes aceitaram o convite para participar como voluntários da escrita dos contos para o projeto.

A ideia selecionada das crianças foi repassada para os participantes do grupo que manifestaram desejo em participar. A ideia foi a premissa do desafio literário para os escritores desenvolverem um conto. Os escritores tiveram um prazo de 33 (trinta e três) dias para criarem a história. Depois de finalizados os contos, o coordenador repassou-os para que fosse realizada a seleção daquele que seria utilizado no podcast piloto. Foram enviados cinco contos: “Pérolas na Floresta” de André Lima, “O Encanto do Lobisomem” de Eliane Cristina da Silva, “Marca Registrada” de Fátima Lameu, “Algo Precioso” de Joana Bragante e “Floresta do Lobisomem” de Edilene Ribeiro.

Para a seleção do conto a ser utilizado no episódio piloto do podcast foram utilizados como critérios de avaliação a criatividade, o cumprimento com a proposta estabelecida pela ideia das crianças, a adequação à faixa etária do público-alvo do podcast, a facilidade de adaptação entre os meios e a possibilidade de maior exploração dos recursos sonoros.

Todos os contos conseguiram atender a estes critérios, o que dificultou a seleção. No entanto, aquele que melhor atendeu a estas condições foi o conto “O Encanto do Lobisomem” da escritora Eliane Cristina da Silva, haja visto a criatividade da narrativa, envolvendo a riqueza de detalhes, a criação de um universo fictício e o bom emprego dos conflitos ao se utilizar de várias etapas da estrutura da Jornada do Herói. Além disso, foi levado em consideração, a viabilidade para a construção da trilha sonora e a abordagem pelo conto de valores como a preservação do meio ambiente.

8.1.4 Adaptação do conto e roteiro

Para incluir o conto ao roteiro do podcast foram necessárias algumas adaptações para que a linguagem estivesse de acordo com o formato do podcast, haja visto que são produtos diferentes. Foram analisados os planos sonoros, suas características acústicas e os deslocamentos de ambiente. Notou-se que havia um excesso de movimentações e mudanças de ambiente, que poderiam confundir o ouvinte, além de dificultar a composição sonora. Esta dificuldade foi resolvida mudando alguns acontecimentos da história e reduzindo a quantidade de locações. Também se alterou partes do conto para elucidar os ouvintes acerca das aventuras da história e para trazer mais dinamicidade.

Após feita a adaptação do conto, este foi inserido no roteiro que envolveria também a introdução e a finalização, despedida e créditos do podcast. Foi utilizado como modelo de roteiro aquele ensinado e utilizado nas aulas da matéria de Roteiros Radiofônicos que melhor atenderia às necessidades tanto da locução quanto da técnica.

Para a construção do roteiro foram levadas em conta questões importantes para captar a atenção do ouvinte e permitir criar um diálogo com ele. Algumas dessas questões foi apresentar no início adequadamente o assunto que seria tratado no episódio do podcast, frequentemente se referir ao ouvinte e disponibilizar ao fim do episódio os meios para contato. Para sinalizar as técnicas que o episódio possuiria foi realizada uma decupagem do que seria necessário para a trilha sonora em cada momento da história e de todo o episódio.

Foi enviado ao docente orientador esta primeira versão do roteiro para análise. Na devolutiva foram apontadas algumas correções e sugestões de melhorias que foram acatadas, como o uso adequado das sinalizações no roteiro e a recomendação de cautela com longos trechos de locução. Após feito as alterações, se obteve o Roteiro Final que guiou todas as próximas etapas da elaboração do episódio de podcast.

8.2. Produção

8.2.1 Gravação

Foi estabelecido que o podcast contaria com dois locutores, um para fazer a apresentação, mediação e finalização; e outro para contar a história. Essa decisão foi tomada haja visto que se pretendeu que contadores já experientes narrassem a história para haver assim um modo de se contar que envolvesse as crianças.

Quatro contadores de histórias de Santa Bárbara d'Oeste souberam do projeto por intermédio do coordenador do Grupo Literário Literarts e haviam manifestado interesse em participar da gravação do podcast. Para poder então selecionar uma destas quatro possíveis escolhas foi realizada uma espécie de audição no qual cada um dos participantes enviou um áudio contando um trecho da história enviado a eles. Foi escolhida a contadora que melhor utilizou tonalidades de interpretação, numa locução que captava a atenção.

Por conta da pandemia do Covid 19, a gravação foi realizada a distância por meio de uma chamada pelo Google Meet para que a contadora pudesse ser auxiliada e acompanhada a fim de que o resultado desejado fosse obtido. A locutora utilizou-se de um headset com microfone que foi conectado ao seu celular. Os áudios foram gravados pelo aplicativo para *smartphone* “Gravador de Voz”, desenvolvido pelo Splend Apps, no formato WAV. Também foi gravada a chamada pelo Google Meet como arquivo de backup. Já a locução das partes restantes do podcast foi realizada separadamente por outra locutora também se utilizando de um fone de ouvido conectado ao celular e gravado pelo aplicativo.

Nas duas gravações se atentou aos possíveis ruídos de fundo que pudessem atrapalhar a gravação e à escolha de ambientes que não proporcionassem muito eco. Além disso, as locuções foram realizadas com pausas para manter um bom ritmo de fala, evitar o cansaço das locutoras e não prejudicar as cordas vocais.

9.0. Pós-Produção

9.1. Seleção dos efeitos sonoros e músicas

Com base no roteiro foram analisados os efeitos sonoros e músicas de fundo necessários para a construção da trilha sonora do episódio. Também se pensou quais ambientes a história traria e, portanto, quais efeitos de ambiência seriam necessários. Além disso, foi pensado o que cada trecho da história queria passar e que emoção deveria ser despertada para que as músicas de fundo fossem de acordo com o contexto. A partir desse levantamento foi buscado em *websites*, áudios sob licenças do *Creative Commons*², nos quais é possível usufruir gratuitamente e legalmente destes arquivos.

Essas licenças fazem parte da organização homônima que oferece instrumentos para que um vasto repositório de conteúdos que tem a permissão de serem copiados, distribuídos, editados, remixados e utilizados para a criação de novos trabalhos, de acordo com os limites da legislação de direitos autorais.

Grande parte destes estão sob a licença *Creative Commons 0*, a qual garante o direito de se usar o áudio em qualquer trabalho sem a necessidade de se atribuir os créditos. Mas também foram utilizados alguns áudios que possuem a licença Atribuição que necessitam que os créditos sejam atribuídos e alguns outros que estão sob a licença Atribuição-Não comercial que permitem que os áudios sejam usufruídos contanto que haja a atribuição dos créditos e que sejam utilizados somente em atividades sem fins lucrativos.

Essas limitações das duas últimas licenças não se mostraram, no entanto, como um problema haja visto que o produto produzido não terá fim comercial, apenas acadêmico. Além disso, o uso destes áudios permitiu elevar a qualidade do episódio piloto do podcast, além de serem mais condizentes às representações e finalidades que se pretendia alcançar.

Todos os áudios encontrados na busca que estavam de acordo com o pretendido segundo o roteiro foram baixados no *notebook*. Logo após cada *download* de um áudio se renomeava o arquivo para o nome correspondente ao seu conteúdo a fim de facilitar a identificação posteriormente. Os áudios foram retirados dos sites *BBC Sound Effects*, *Freesound* e *Youtube Biblioteca de Áudios*.

² <https://br.creativecommons.net/licencas/>

9.2. Edição

Toda a edição e montagem final foi realizada no software *Adobe Audition*. Para que a edição pudesse ser realizada de maneira organizada foi criada uma pasta chamada Imagina Comigo que se dividia em outras cinco pastas nomeadas de acordo ao que era destinada: Projeto, que possui o arquivo do projeto de edição de áudio; Brutos, que contém as locuções realizadas sem nenhuma edição; Efeitos Sonoros, a qual abrange tanto efeitos sonoros, quanto efeitos de ambiência; Músicas; e Editados, pasta destinada ao áudio final exportado.

Após criado o projeto de edição com múltiplas faixas, foram renomeadas cada uma das seis faixas que seriam utilizadas de acordo com o que seria sua finalidade. A primeira se destinou às vozes e locuções. A segunda faixa abrangeu as músicas de fundo e vinhetas. A terceira, quarta e quinta dispunham dos efeitos sonoros. E, por fim, a sexta continha os efeitos de ambiência.

A edição ocorreu em três etapas. A primeira se destinou a cuidar das locuções. Foram importados todos os áudios da pasta Brutos ao projeto e posicionados na linha de edição na ordem correta de acordo com o roteiro. Após isto deu-se início à limpeza e ajustes dos áudios. Foi realizada a redução de ruídos, a compressão do áudio, a equalização para ajustar os graves e agudos, e a normalização. Além disso, foram cortados e retirados os trechos que apresentavam erros de leitura durante a locução.

A segunda etapa consistiu em adicionar os demais elementos sonoros. Foram importados todos os efeitos sonoros, ruídos de ambientação e músicas para o projeto. Os áudios foram sendo colocados na *timeline* seguindo sua ordem cronológica e de acordo com o roteiro e contexto. Para se alcançar o resultado desejado alguns áudios sofreram edições como cortes, efeitos de *reverb*, *fade in*, *fade out* e *crossfade*, ou colocados em *loop* por determinado tempo.

A terceira e última etapa se deu no ajuste do volume de cada faixa. Para as vozes da locução o volume ficou entre -12db e -6db. Os efeitos sonoros ficaram entre -18db e -10db. Já as músicas de fundo e os efeitos de ambiência se mantiveram entre -24db e -12db. Buscou-se sempre manter o volume sem alcançar 0db para não gerar desconforto acústico.

Após feito todas as etapas da edição toda a sessão do projeto foi exportada em arquivo MP3, que foi submetido ao orientador para análise. Foi indicada a alteração de como eram citados os créditos sugerindo que falasse seguidamente todas as funções que um participante tivesse realizado e logo após citasse seu nome apenas uma vez, em vez de repetir o nome do participante a cada função que era dita. Desta forma, os créditos foram regravados, importados

para o projeto e tratados, substituindo o áudio incorreto. Então, foi exportada a versão finalizada com as correções, que totalizou uma duração de 00:14:17. Foi realizado o upload deste arquivo em uma pasta do Drive.

Considerações finais

Neste trabalho foi apresentado um produto na forma de podcast de contação de histórias infantis com a participação das crianças e escritores no processo de produção para atender à baixa demanda de conteúdo, para um público ouvinte infantil, fornecendo entretenimento e cultura para esta comunidade. Para tanto, foi elaborada uma pesquisa descritiva com a finalidade de se aprofundar nos conhecimentos acerca do produto a ser elaborado, procurando compreender o formato podcast, os conceitos de *Storytelling* e Audiodrama, a composição da trilha sonora e a participação das crianças na mídia. Também se utilizou podcasts considerados como referência para o produto a ser elaborado. Por fim, os conhecimentos adquiridos foram aplicados na elaboração do produto que passou pelas fases de pré-produção, produção e pós-produção.

As bibliografias abordadas permitiram atingir o objetivo de compreender todo o universo de conhecimentos e conceitos que foi proposto a se aprofundar. O objetivo de ter a participação das crianças para a formulação da ideia de história a ser contada no podcast também foi alcançado. A contribuição dos escritores mostrou-se relevante para que essa ideia fosse seguida e desenvolvida num conto que pudesse estar de acordo com o gosto de seu público-alvo, principalmente pelo fato de ter se originado dele.

Como durante o podcast é divulgado o Grupo Literário Literarts e sua rede social, será possível ampliar o conhecimento e interesse da comunidade pelos escritores da cidade. Por fim, atingiu-se também o objetivo de elaborar um produto que fosse fonte de entretenimento, de incentivo à leitura e de cultura para a comunidade, principalmente para as crianças.

Desta forma, foi suprimido parcialmente o problema da falta de conteúdos que abrangessem a participação das crianças na criação da história e da falta de contações de histórias por meio de podcasts pelos escritores e contadores de Santa Bárbara d'Oeste, haja visto que o produto realizado foi apenas o começo de muitos outros episódios que podem ser realizados para melhor atender a essa demanda.

Futuramente, poderá ser dada continuidade na elaboração de podcasts envolvendo a participação de crianças e de escritores locais, sendo possível originar uma série de episódios.

Também será possível explorar em produções futuras uma maior interação e colaboração entre as crianças e escritores, por meio de encontros para discussão das ideias propostas, o que devido as limitações da pandemia mostrou-se mais complicado de ser realizado. Além disso, pode-se buscar colocar esses episódios em circulação, contatar a Secretaria de Cultura e Turismo da cidade e buscar apoio de leis de fomento para a continuidade do projeto.

Referências

- 03792 children screaming.wav. **Compositor: Robinhood76. [S. l.]: Freesound, 2012.** Disponível em: <https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/168777/>. Acesso em: 8 fev. 2022.
- 06101 scared male long scream.wav. **Compositor: Robinhood76. [S. l.]: Freesound, 2015.** Disponível em: <https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/328925/>. Acesso em: 8 fev. 2022.
- ABARRATEGUI, L.; ARAÚJO, M. J. A Percepção das crianças sobre a rádio e o podcast: Uma aproximação aos seus hábitos de consumo online. **Revista Multimídia de Investigação em Inovação Pedagógica e Práticas de e-Learning**, [S. l.], n. 3, p. 32–44, 2020. DOI: 10.34630/pel.vi3.3715. Disponível em: <https://parc.ipp.pt/index.php/elearning/article/view/3715>. Acesso em: 28 dez. 2021.
- ABPOD – Associação Brasileira de Podcasters. **PodPesquisa 2019-2020**. Disponível em: https://www.canva.com/design/DAD2c2rBAPY/3iI1Bta38nJv_C7BD-Lbsg/view?utm_content=DAD2c2rBAPY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink#1. Acesso em: 21 fev. 2022.
- ABUD, Marcelo; ISHIKAWA, Cesar Yuji; GONZAGA, Luiz Dias. **Tendências do Podcast no Brasil: Formatos e Demandas**. Núcleo de Inovação em Mídia Digital. São Paulo: FAAP, 2019.
- ASSIS, Pablo de. E LUIZ, Lucio. **“O Podcast no Brasil e no Mundo: um caminho para distribuição de mídias digitais”**. In: Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Caxias do Sul, 2010. 15 p.
- ASSIS, Pablo de. O Feed e a Fidelização do Podovinte. In: LUIZ, Lucio (org.). **Reflexões sobre o podcast**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2014.
- BALSEBRE, Armand. A linguagem radiofônica. In: MEDITSCH, Eduardo (Org.). **Teorias do rádio: textos e contextos**. Florianópolis: Insular, 2005.
- BATISTA, Renata. No Brasil, 10 milhões passaram a acessar a internet em 2017. **Estadão**, Rio de Janeiro, 20 dez. 2018. Disponível em: <https://economia.estadao.com.br/noticias/geral,no-brasil-10-milhoes-passaram-a-acessar-a-internet-em-2017,70002653289>. Acesso em: 02 fev. 2022.
- COMEDIC Whistle, A.wav. **Compositor: InspectorJ. [S. l.]: Freesound, 2016.** Disponível em: <https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/345688/>. Acesso em: 8 fev. 2022.
- DORIA FILHO, U. **Promoção de segurança da criança e do adolescente frente à mídia (TV, Internet)**. Rio de Janeiro: Departamento Científico de Segurança da Criança e do Adolescente/Sociedade Brasileira de Pediatria, 2001.
- ERA UMA VEZ UM PODCAST. Disponível em: <https://eraumavezumpodcast.com.br/>. Acesso em: 31 jul. 2021.
- GIL, Antônio Carlos. **Estudos de caso - Fundamentação científica - Subsídios para coleta e análise de dados - Como redigir o relatório**. São Paulo, SP: Atlas Editora. 2009.

GRUPO LITERÁRIO LITERARTS. **Sobre**. Santa Bárbara d'Oeste, 2 jun. 2021. Facebook: gupoliterarioliterarts. Disponível em: https://www.facebook.com/gupoliterarioliterarts/about/?ref=page_internal. Acesso em: 31 jan. 2022.

HERMES, Vaniele Solange; KIRCHNER, Elenice Ana. A Importância da Literatura Infantil no Processo de Aprendizagem na Infância. *In: SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO CURSO DE PEDAGOGIA*, 10., 2019, Itapiranga. **Anais eletrônicos**. Itapiranga: UCEFF, 2019. p. 1 - 13. Disponível em: https://eventos.uceff.edu.br/eventosfai_dados/artigos/semic2019/1124.pdf. Acesso em: 18 jan. 2022.

INSIDE a Tornado.wav. **Compositor: RogerBoyX69. [S. l.]: Freesound**, 2016. Disponível em: <https://freesound.org/people/RogerBoyX69/sounds/338721/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

LIMA, A. R. F. **Literatura infantil: composição sonora de histórias infantis em podcast**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2019. 41 p.

MENEZES, Jaileila de Araújo et al. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NO INSTAGRAM COMO TECNOLOGIA LEVE EM TEMPOS PESADOS DE PANDEMIA. **Psicologia & Sociedade**, [S.L.], v. 32, p. 1-20, 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1807-0310/2020v32240330>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/tvYzGZyN7SrBFNWzySWtcPv/?lang=pt>. Acesso em: 21 fev. 2022.

MYSTIC Flute Flutter 2. **Compositor: Soughtaftersounds. [S. l.]: Freesound**, 2012. Disponível em: <https://freesound.org/people/Soughtaftersounds/sounds/145429/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

NANTES, Joana D'Arc de; HOLZBACH, Ariane; FERREIRINHO, Gabriel. Existe espaço para as crianças na televisão! A presença da programação infantil na TV aberta mundial. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 244-267, maio 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/44261972/Existe_espa%C3%A7o_para_as_crian%C3%A7as_na_tv_aberta_mundial?from=cover_page. Acesso em: 21 fev. 2022.

PADILHA, Alice. Spotify lança primeiro podcast original direcionado a crianças: a primeira temporada reúne treze clássicos infantis, como pinóquio e chapeuzinho vermelho. **Veja São Paulo**, São Paulo, n. 2694, 8 jul. 2020. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/criancas-sao-paulo/spotify-lanca-primeiro-podcast-original-direcionado-a-criancas/>. Acesso em: 02 fev. 2022.

REIS, Isabel. O áudio nas notícias das ciber-rádios: do hipertexto ao hiper-áudio?. **Prisma.com**, n. 12, p. 157-174, 2010.

SALGADO, Raquel Gonçalves; PEREIRA, Rita Marisa Ribes; SOUZA, Solange Jobim e. Da recepção à produção de mídia: as crianças, a cultura midiática e a educação. **Revista Alceu**, [S. l.], v. 7, n. 13, p. 165-181, jul./dez. 2006. Disponível em: http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/alceu_n13_Salgado,%20Pereira%20e%20Souza.pdf. Acesso em: 28 dez. 2021.

SANTOS, Leonardo Schwertner dos. **STORYTELLING: O poder da narrativa estratégica dentro do branding e marketing**. Orientador: Thaís Carnieletto Müller. 2016. 24 f. TCC (especialização): Curso de MBA Branding & Business, Centro Universitário Univates, Lajeado. 2016.

SANTOS, Patrícia Consciente Pereira dos. **A arte de contar histórias no rádio: Elementos literários e audiodramáticos no podcast de storytelling “Operação Alt Graph”**. Orientador: Felipe Viero Kolinski Machado. 2019. 86 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Departamento de Jornalismo, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal

de Ouro Preto, Mariana. 2019. Disponível em:
<https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/2029>. Acesso em: 23 dez. 2021.

SCARY-NIGHT-AT-FOREST.WAV. **Compositor: serop2012. [S. l.]: Freesound**, 2012. Disponível em: <https://freesound.org/people/serop2012/sounds/169458/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

SCHLOTFELDT, Gabriela. **A Relação do Podcast com o Audiodrama no Caso do Programa “Welcome to Night Vale”**. Orientador: Mateus Mecca Rodighero. 2017. 68 f. Monografia (Bacharelado) - Curso de Jornalismo, Faculdade de Artes e Comunicação, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo. 2017. Disponível em:
<http://repositorio.upf.br/handle/riupf/1525>. Acesso em: 23 dez. 2021.

SOBRE as Licenças. **Creative Commons**. Disponível em:
<https://br.creativecommons.net/licencas/>. Acesso em: 24 jan. 2022.

STORY SEEDS PODCAST. Behind The Seeds. Disponível em:
<https://www.storyseedspodcast.com/behindtheseeds>. Acesso em: 31 jan. 2022.

STORY SEEDS PODCAST. Disponível em: <https://www.storyseedspodcast.com/>. Acesso em: 31 jul. 2021.

TAL, Fulana de. Depoimento [out. 2021]. Entrevistador: Natália Boni Cardoso. Bauru: UNESP, 2021. Questionário eletrônico (3 questões). Entrevista concedida para pesquisa sobre coleta das ideias de histórias das crianças.

TAL, Fulano de. **[Existência do Grupo Literário Literarts]**. WhatsApp: [Conversa com o coordenador]. 8 jul. 2021. 08h53. 1 mensagem de WhatsApp.

TOP 100 Top Podcasts Chart today in Brazil. **iChart**, 2022. Disponível em:
<https://www.icharts.co.za/br/podcasts/toppodcasts>. Acesso em: 21 fev. 2022.

TREMOR.WAV. **Compositor: Marec. [S. l.]: Freesound**, 2006. Disponível em:
<https://freesound.org/people/Marec/sounds/19994/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

VALLE, Mila C. **Avaliação da expressividade oral: análise segundo perspectivas do fonoaudiólogo brasileiro**. 2016. Disponível em:
 <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/19037/2/Mila%20Cruz%20do%20Valle.pdf>>. Acesso em 09 mar 2021.

VANASSI, G.C. **Podcasting como processo midiático interativo**. Orientador: César Steffen. 2007. 73 f. Monografia (Bacharelado) - Curso de Comunicação Social, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2007. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/vanassi-gustavo-podcasting-processo-midiatico-interativo.pdf>. Acesso em: 23 dez. 2021.

VICENTE, Eduardo. Do rádio ao podcast: as novas práticas de produção e consumo de áudio. In: SOARES, Rosana de Lima; SILVA, Gislene (org.). **Emergências Periféricas em Práticas Midiáticas**. 1. ed. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes (USP), 2018. p.88-107.

VON FEILITZEN, Cecilia. **Educação Para a Mídia, Participação Infantil e Democracia: introdução de Cecilia von Feilitzen**, Coordenadora Científica da Câmara Internacional da UNESCO para Crianças e a Violência na Tela. In: CARLSSON, Ulla; VON FEILITZEN, Cecilia (org.). **A Criança e a Mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2002. p. 19-35. Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000131.pdf>. Acesso em: 28 dez. 2021.

WANDERFUL.FLAC. **Compositor: Timbre. [S. l.]: Freesound**, 2014. Disponível em:
<https://freesound.org/people/Timbre/sounds/221752/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

WEREWOLF growl.wav. **Compositor: starblazer64. [S. l.]: Freesound**, 2012. Disponível em: <https://freesound.org/people/starblazer64/sounds/148416/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

Anexo 1

ENTREVISTA COM COORDENADORA PEDAGÓGICA DA FUNDAÇÃO ROMI

Realizada por e-mail em 22 de Outubro de 2021

Identificação: P/R

P. As ideias foram sugeridas cada uma por um grupo de crianças, ou todos sugeriram em conjunto, ou de outra maneira?

R. A criação foi livre, cada grupo composto por crianças de 2º e 3º Anos tiveram o desafio de criar uma composição histórica partindo dos princípios ONDE, QUEM e O QUE. Partindo desses eixos, criamos 3 grupos compostos com a média de 4/5 crianças, no qual, estavam livres para criar a história de acordo com o centro de interesse do coletivo.

P. Em que contexto foi realizado esse exercício?

R. As histórias foram criadas dentro dos encontros de teatro do período integral, com provocação e orientação do educador Jotapê, que reservou uma parte do encontro para a criação desse processo. As crianças se reuniram em mesas dentro do espaço do quiosque.

P. Foi dada às crianças uma finalidade para a criação das histórias?

R. Sempre criamos diversos momentos para a construção de histórias, seja por baralho de criação, desenhos, músicas etc. Para finalizar o encontro, provocamos as crianças para desenvolver esses eixos temáticos, pois havia uma pesquisadora que estava muito curiosa para saber das nossas criações e se poderíamos criar novas histórias para deixarmos ela ainda mais curiosa.

Anexo 2

Conto: O Encanto do Lobisomem

Eliane Cristina da Silva

Era uma vez cinco amigos: Davi, André, Caio, Lucas e Tiago. Eles adoravam jogar futebol, tanto que quando voltavam da escola já vinham batendo uma bolinha no caminho. Davi jogava a bola para o André, que passava para o Caio, que chutava para o Lucas, que preparava a bola para o Tiago fazer um golaço. Parecia tão real, que neste dia o Tiago encheu o pé para fazer um verdadeiro gol de placa e goooolll! Todos comemoraram no meio da rua o gol. Só que eles perceberam que a bola, na verdade, foi parar no meio do mato alto de um terreno baldio. Sem pensar entraram os cinco amigos para buscar a bola, mas de repente eles foram sugados por uma luz no chão e assim eles foram parar em um lugar muito estranho.

Este lugar parecia uma floresta, só que meio diferente. Era escura, as árvores eram bem altas e tinha todos os tipos de frutas penduradas na mesma árvore, como banana, maçã, melancia, morango, cachos de uva, enfim, a fruta que você pensasse tinha. As casas eram em cima das árvores, no chão só tinha mato com espinhos e névoas. Já no céu, uma lua cheia enorme.

Os cinco amigos ficaram meio perdidos, sem saber o que estava acontecendo e onde eles estavam, até que eles ouviram o uivo de um lobo. Este uivo estava cada vez mais perto. Lucas olhou para trás e viu vários lobos enormes, mas na verdade não eram lobos e sim lobisomem. Os amigos começaram a correr para fugir dos lobisomens. Era uma gritaria só. Não sabiam para onde fugir.

De repente ouviram uma voz diferente, chamando. Sem pensar eles foram correndo em direção dessa voz e os lobisomens atrás deles. Quando chegaram até quem os chamavam, para o espanto dos meninos, eram vários macacos que acabaram pegando todos pela cintura, levando-os para cima das árvores em segurança.

O sentimento dos meninos era de agradecimento, pelos macacos os terem salvado dos lobisomens. Mas ao mesmo tempo, era de espanto, porque os macacos falavam.

Lucas, o mais comunicativo da turma, perguntou que lugar era aquele. Um dos macaquinhos, o Kiqui, explicou que ali era a Floresta do Lobo, um lugar onde todos os animais viviam sem correr o risco da extinção, sempre em proteção e a natureza em preservação.

Kiqui explicou que todos os animais esperavam pelos meninos para que os ajudassem a acabar com o encanto do lobisomem. Que tudo começou em uma noite de lua cheia, quando dois lobinhos brincavam em volta da pedra preciosa, o diamante, que protegia a Floresta do Lobo de todas as maldades do mundo. Mas que os lobinhos acabaram, por um descuido, batendo na pedra e a derrubaram. Na hora escureceu a floresta e teve um tremor muito forte no chão. Escuridão na floresta inteira. Um vento muito forte formou um redemoinho brilhante, sugando todos os lobos da floresta e transformando-os em lobisomem. Assim ficando a Floresta dos Lobisomens e eles levaram o diamante embora e a princesa Tici, a tigresa. Foi uma correria só, todos os animais se esconderam em suas casinhas. As casas que ficavam no chão tiveram que ser abandonadas porque os lobisomens destruíam tudo que viam pela frente. Os animais que conseguiam subir nas árvores ajudavam os que não conseguiam, dessa forma, todos os animais se esconderam em cima das árvores. Não havia mais dia na floresta, o tempo todo era noite de lua cheia.

Os cinco amigos olharam um para o outro, ficaram um instante de silêncio e na hora toparam ajudar os animais a trazerem a princesa Tici e o diamante de volta. A alegria foi geral entre os animais.

Durante a conversa dos meninos com o Kiqui chegou Gaia, a gaivota. Ela levou os meninos até o Zilo, que era a tartaruga mais velha da floresta. Zilo entregou aos meninos uma espécie de relógio com várias funções como: raio laser que imobilizava o outro, bolhas de ar para usar embaixo da água, lanterna... Enfim o que precisassem tinha neste relógio para ajudar a recuperar a pedra preciosa e resgatar a princesa Tici.

Levaram os meninos até a Berlô, a coruja. Ela que fazia as poções mágicas que também iriam ajudar a acabar com o encanto dos lobisomens. Também não poderia faltar o Pitute, a lebre viajante. Ela conhecia cada caminho e cantinho da floresta, que ajudou os meninos a não ficarem perdidos no caminho.

Quando os meninos estavam prontos para saírem, chegou Will, o leão, para falar que eles deveriam tomar muito cuidado com o Janjão, o líder dos lobisomens e para usar com sabedoria as poções e o relógio para assim recuperar a pedra preciosa, resgatar a princesa e trazer a normalidade na Floresta do Lobo.

Assim saíram os cinco amigos em uma super aventura. Quando um lobisomem se aproximava, um deles usavam o laser do relógio para imobilizá-lo e outro jogava a poção para desfazer o encanto. Assim o lobisomem voltava a ser lobo novamente.

Os meninos eram espertos, usavam esconderijos que o Pitute falou, para assim despistar os lobisomens e se aproximarem cada vez mais do Castelo das Feras onde estava a princesa Tici e a pedra preciosa.

O caminho foi longo e cheio de armadilhas, até que eles chegaram no Castelo das Feras. Simplesmente um lugar horripilante. Ele ficava no topo da montanha, entre uma névoa. As torres do castelo eram enormes, bem fininhas com telhados pontudos. Em cima do castelo havia uma gigantesca nuvem negra, que ficava o tempo todo com raios e trovões. Ao redor desta montanha havia uma cerca viva, muito alta, com espinhos.

Os meninos precisaram fazer um buraco no chão para passar embaixo da cerca viva e depois escalar a montanha. Na escalada eles usaram a poção que fazia com que eles ficassem camuflados, para assim não chamarem a atenção dos lobisomens.

Quando chegaram no castelo tiveram que atravessar um pequeno lago, que era muito fundo, mas que contornava todo o castelo. Então usaram o relógio do Berlô que fazia bolhas de ar. Assim vestiam na cabeça essa bolha como um capacete. Desta forma puderam respirar embaixo d'água e assim atravessaram o lago.

A estratégia era a mesma, imobilizavam o lobisomem com o laser e depois usavam a poção para desfazer o encanto. Só que os meninos se dividiram para não chamar muito a atenção e ganhar tempo.

Caio e Lucas resgataram a princesa Tici que estava na torre principal do castelo. André e Davi foram em busca do Janjão, para poderem jogar a poção especial que iria desfazer o encanto dele, acabando assim com a floresta do lobisomem. Já o Tiago foi atrás da pedra preciosa.

Foi incrível! Quando o encanto de Janjão foi desfeito, a nuvem que estava em cima do castelo sumiu e os outros lobisomens voltaram a ser lobos.

Quando Tiago encontrou a pedra preciosa, Gaia esperava fora do castelo para pegá-la e levar o diamante rapidamente ao seu lugar. Assim que a pedra preciosa foi colocada no lugar, a floresta do lobo ficou iluminada novamente com o sol brilhando no céu. As flores foram desabrochando

e o mato com espinhos foi desaparecendo. Surgiu um arco-íris, para demonstrar que a tempestade tinha acabado. O canto dos pássaros e o correr das águas da cachoeira foi a sinfonia perfeita, demonstrando que a paz reinava novamente.

Todos os animais ficaram muito agradecidos aos meninos, por eles terem salvo a Floresta do Lobo do encanto do lobisomem e terem resgatado a princesa Tici.

Os meninos receberam uma poção da Berlô para voltarem para casa com segurança e até hoje eles se lembram da aventura que viveram em 2013 na Floresta do Lobo.

Anexo 3

PODCAST “IMAGINA COMIGO”

ROTEIRO POR NATÁLIA CARDOSO, THIERS GOMES E ELIANE CRISTINA DA SILVA

TEC.: Vinheta de abertura -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 5 seg

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg -- BG

Loc. (1): (!) SEJA MUITO BEM-VINDO AO IMAGINA COMIGO! / O PODCAST QUE TRANSFORMA SUAS IDEIAS EM HISTÓRINHAS E TE LEVA AOS MAIS DIVERSOS E INCRÍVEIS MUNDOS DA IMAGINAÇÃO // A HISTÓRIA DE HOJE SE CHAMA “O ENCANTO DO LOBISOMEM” / E FOI PENSADA PELOS ALUNOS DO NÚCLEO DE EDUCAÇÃO INTEGRADA DA FUNDAÇÃO ROMI // DESENVOLVIDA E ESCRITA PELA ELIANE CRISTINA DA SILVA / QUE PARTICIPA DO GRUPO LITERÁRIO LITERARTS // E ADAPTADA POR MIM / NATÁLIA BONI CARDOSO // (?) VOCÊ ESTÁ PREPARADO? / (!) ENTÃO IMAGINA COMIGO ESSA HISTÓRIA! //

TEC.: Fade out BG

TEC.: Cessa BG

TEC.: Vinheta de transição -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 4 seg

Loc. (1): (?) E QUEM SERÁ QUE VAI CONTAR ESSA INCRÍVEL HISTORINHA PRA GENTE? //

TEC.: Efeito Sonoro - rufar dos tambores -- Pen Drive nº -- Faixa nº -- 3 seg

Loc. (2): OLÁ / EU SOU CRIS BENATI / E FIQUEI ENCARREGADA DE CONTAR ESSA INCRÍVEL AVENTURA PRA VOCÊS // (?) ESTÃO PREPARADOS? //

TEC.: Vinheta de transição -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 4 seg

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- BG

Loc. (2): ERA UMA VEZ CINCO AMIGOS // DAVI / ANDRÉ / CAIO / LUCAS E TIAGO
// ELES ADORAVAM JOGAR FUTEBOL / TANTO QUE QUANDO VOLTAVAM DA
ESCOLA JÁ VINHAM BATENDO UMA BOLINHA NO CAMINHO // MAS NESTE DIA /
ELES NÃO FAZIAM IDEIA DA GRANDE AVENTURA QUE IRIAM VIVER POR CONTA
DESSA SIMPLES BRINCADEIRA //

TEC.: Efeito Sonoro - bola rolando no chão e sendo chutada -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - crianças conversando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Loc. (2): DAVI / COMO SEMPRE / JOGOU A BOLA PARA O ANDRÉ / QUE PASSOU
PARA O CAIO / QUE CHUTOU PARA O LUCAS / QUE PREPAROU A BOLA PARA O
TIAGO FAZER UM GOLAÇO // TIAGO SE ENTUSIASMOU TANTO QUE ENCHEU O
PÉ PARA FAZER UM VERDADEIRO GOL DE PLACA /

TEC.: Cessa BG

TEC.: Efeito Sonoro - vuvuzela e buzina -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - crianças gritando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Loc. (2): (!) E GOOOLL! // TODOS COMEMORARAM NO MEIO DA RUA O GOL //
MAS / DE REPENTE / ELES PERCEBERAM QUE A BOLA, NA VERDADE / FOI PARAR
NO MEIO DO MATO ALTO DE UM TERRENO BALDIO // SEM PENSAR ENTRARAM
OS CINCO AMIGOS PARA BUSCAR A BOLA / (!) E É AÍ QUE SE INICIOU A INCRÍVEL
AVENTURA! //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Efeito Sonoro - portal abrindo -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - noite com grilos e coruja piando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG
Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - pessoas caminhando na grama -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Loc (2): REPENTINAMENTE ELES FORAM SUGADOS POR UMA LUZ NO CHÃO E ASSIM ELES FORAM PARAR EM UM LUGAR MUITO ESTRANHO. // ESTE LUGAR PARECIA UMA FLORESTA / SÓ QUE MEIO DIFERENTE // ERA ESCURA / AS ÁRVORES ERAM BEM ALTAS E TINHA TODOS OS TIPOS DE FRUTAS PENDURADAS NA MESMA ÁRVORE // (!) QUE DELÍCIA! // BANANA, MAÇÃ, MELANCIA, MORANGO, CACHOS DE UVA... / ENFIM / A FRUTA QUE VOCÊ PENSASSE TINHA. //

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg --- BG

Loc (2): AS CASAS ERAM EM CIMA DAS ÁRVORES // NO CHÃO SÓ TINHA MATO COM ESPINHOS E NÉVOAS // JÁ NO CÉU / UMA LUA CHEIA ENORME // OS CINCO AMIGOS FICARAM MEIO PERDIDOS / SEM SABER O QUE ESTAVA ACONTECENDO E ONDE ELES ESTAVAM //

TEC.: Efeito Sonoro - lobos uivando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- Fade In 03 seg --- BG

Loc. (2): ATÉ QUE ELES OUVIRAM O UIVO DE UM LOBO / ESTE UIVO ESTAVA CADA VEZ MAIS PERTO // LUCAS OLHOU PARA TRÁS E VIU VÁRIOS LOBOS ENORMES / MAS NA VERDADE NÃO ERAM LOBOS / (!) E SIM LOBISOMENS! //

TEC.: Efeito Sonoro - crianças gritando desesperadas -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Loc. (2): OS AMIGOS NÃO CONSEGUIRAM SEQUER SE MEXER DE TANTO MEDO E COMEÇARAM A GRITAR DESESPERADOS // DE REPENTE OUVIRAM UMA VOZ DIFERENTE CHAMANDO // (VOZ MAIS FINA E MAIS BAIXA) POR AQUI // (VOZ VOLTA AO NORMAL) SEM PENSAR ELES FORAM CORRENDO EM DIREÇÃO DESSA VOZ E OS LOBISOMENS ATRÁS DELES //

TEC.: Efeito Sonoro - macacos -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): QUANDO CHEGARAM ATÉ QUEM OS CHAMAVA / PARA O ESPANTO DOS MENINOS / ERAM VÁRIOS MACACOS QUE ACABARAM PEGANDO TODOS PELA CINTURA / E LEVANDO-OS PARA CIMA DAS ÁRVORES EM SEGURANÇA //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Fundo Musical 1 -- Pen Drive nº -- Faixa nº -- BG

Loc. (2): O SENTIMENTO DOS MENINOS ERA DE AGRADECIMENTO / PELOS MACACOS OS TEREM SALVADO DOS LOBISOMENS // MAS AO MESMO TEMPO ERA DE ESPANTO / (!) PORQUE OS MACACOS FALAVAM! // LUCAS / O MAIS COMUNICATIVO DA TURMA / PERGUNTOU QUE LUGAR ERA AQUELE // UM DOS MACAQUINHOS / O KIQI / EXPLICOU QUE ALI ERA A FLORESTA DO LOBO / UM LUGAR ONDE TODOS OS ANIMAIS VIVIAM SEM CORRER O RISCO DA EXTINÇÃO / SEMPRE EM PROTEÇÃO E A NATUREZA EM PRESERVAÇÃO // KIQI EXPLICOU QUE TODOS OS ANIMAIS ESPERAVAM PELOS MENINOS PARA QUE OS AJUDASSEM A ACABAR COM O ENCANTO DO LOBISOMEM //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Fundo Musical 3 -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - rewind -- Pasta Efeitos Sonoros -- Arquivo nº -- 3 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - crianças rindo -- Pasta Efeitos Sonoros -- Arquivo nº -- BG

Loc. (2): (SIMULANDO VOZ DO MACACO) TUDO COMEÇOU EM UMA NOITE DE LUA CHEIA / QUANDO DOIS LOBINHOS BRINCAVAM EM VOLTA DA PEDRA PRECIOSA /

TEC.: Efeito Sonoro - diamante reluzindo -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): (!) O DIAMANTE! / QUE PROTEGIA A FLORESTA DO LOBO DE TODAS AS MALDADES DO MUNDO // PORÉM UMA CATÁSTROFE ACONTECEU //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Fundo Musical 4 -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - objeto caindo no chão -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 2 seg

Loc. (2): OS LOBINHOS ACABARAM / POR UM DESCUIDO / BATENDO NA PEDRA E A DERRUBARAM //

TEC.: Efeito Sonoro - tremor -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - ventania -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Loc. (2): NA HORA ESCURECEU A FLORESTA E TEVE UM TREMOR MUITO FORTE NO CHÃO //

TEC.: Efeito Sonoro - ventania -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - barulho de transformação -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - uivos -- Pasta nº -- Arquivo nº -- x seg

Loc. (2): UM VENTO MUITO FORTE FORMOU UM REDEMOINHO BRILHANTE / SUGANDO TODOS OS LOBOS DA FLORESTA / E TRANSFORMANDO-OS EM LOBISOMENS // DEPOIS DESSE ACONTECIMENTO O NOME DA FLORESTA MUDOU PARA FLORESTA DOS LOBISOMENS // ELES LEVARAM EMBORA CONSIGO O DIAMANTE E A PRINCESA TICI / A TIGRESA //

TEC.: Efeito Sonoro - folhas de árvore se mexendo -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): TODOS NÓS ANIMAIS PASSAMOS A SE ESCONDER NAS CASAS ACIMA DAS ÁRVORES / PARA FUGIR DOS LOBISOMENS // DESDE ENTÃO NÃO HÁ MAIS DIA NA FLORESTA / O TEMPO TODO É NOITE DE LUA CHEIA //

TEC.: Cessa BG

Loc. (2): (VOZ VOLTA A FICAR NORMAL) OS CINCO AMIGOS OLHARAM UM PARA O OUTRO / FICARAM UM INSTANTE EM SILÊNCIO / E NA HORA TOPARAM AJUDAR OS ANIMAIS A TRAZEREM A PRINCESA TICI E O DIAMANTE DE VOLTA //

TEC.: Fundo Musical 4 -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - animais -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): (!) A ALEGRIA FOI GERAL ENTRE OS ANIMAIS! // DEPOIS DA CONVERSA COM OS MENINOS / KIQI PEDIU PARA GAIA / A GAIVOTA / QUE CHAMASSE TODOS OS GUARDIÕES DA FLORESTA PARA UMA REUNIÃO URGENTE //

TEC.: Efeito Sonoro - asas de gaivota batendo -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Loc. (2): ASSIM FOI FEITO / TODOS CHEGARAM DEPRESSA E LOGO SE INICIOU A REUNIÃO // ZILO / A TARTARUGA MAIS VELHA DA FLORESTA / INICIOU ENTREGANDO AOS MENINOS UMA ESPÉCIE DE RELÓGIO COM VÁRIAS FUNÇÕES / COMO /

TEC.: Efeito Sonoro - laser -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Loc. (2): RAIOS LASER QUE IMOBILIZAVA O OUTRO /

TEC.: Efeito Sonoro - bolhas -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): BOLHAS DE AR PARA USAR EMBAIXO DA ÁGUA / LANTERNA... // ENFIM / O QUE PRECISASSEM TINHA NESTE RELÓGIO PARA AJUDAR A RECUPERAR A PEDRA PRECIOSA E RESGATAR A PRINCESA TICI //

TEC.: Efeito Sonoro - piado de coruja -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - borbulhas de poções -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Loc. (2): DEPOIS / FOI A VEZ DA BERLÔ / A CORUJA // ERA ELA QUEM FAZIA AS POÇÕES MÁGICAS QUE TAMBÉM IRIAM AJUDAR A ACABAR COM O ENCANTO DOS LOBISOMENS // TAMBÉM NÃO PODERIA FALTAR O PITUTE / A LEBRE VIAJANTE // ELA CONHECIA CADA CAMINHO E CANTINHO DA FLORESTA / E

FALOU QUE GUIARIA E AJUDARIA OS MENINOS A NÃO FICAREM PERDIDOS NO CAMINHO //

TEC.: Efeito Sonoro - rugido de leão -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): QUANDO OS MENINOS ESTAVAM PRONTOS PARA SAÍREM / CHEGOU WILL / O LEÃO / PARA FALAR QUE ELES DEVERIAM TOMAR MUITO CUIDADO COM O JANJÃO / O LÍDER DOS LOBISOMENS / E PARA USAR COM SABEDORIA AS POÇÕES E O RELÓGIO // PARA ASSIM RECUPERAR A PEDRA PRECIOSA / RESGATAR A PRINCESA / E RECUPERAR A NORMALIDADE NA FLORESTA DO LOBO //

TEC.: Efeito Flauta Mágica -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

TEC.: Fundo Musical 5 -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - laser -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 6 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - splash -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 2 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - uivos -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Loc. (2): ASSIM SAÍRAM OS CINCO AMIGOS EM UMA SUPER AVENTURA // QUANDO UM LOBISOMEM SE APROXIMAVA / UM DELES USAVAM O LASER DO RELÓGIO PARA IMOBILIZÁ-LO / E OUTRO JOGAVA A POÇÃO PARA DESFAZER O ENCANTO // ASSIM O LOBISOMEM VOLTAVA A SER LOBO NOVAMENTE // OS MENINOS ERAM ESPERTOS // USAVAM ESCONDERIJOS QUE O PITUTE FALOU / PARA ASSIM DESPISTAR OS LOBISOMENS E SE APROXIMAREM CADA VEZ MAIS DO CASTELO DAS FERAS / ONDE ESTAVA A PRINCESA TICI E A PEDRA PRECIOSA // O CAMINHO FOI LONGO E CHEIO DE ARMADILHAS / ATÉ QUE ELES CHEGARAM NO CASTELO DAS FERAS //

TEC.: Efeito Sonoro - trovões -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Loc. (2): (!) SIMPLEMENTE UM LUGAR HORRIPILANTE! // ELE FICAVA NO TOPO DA MONTANHA / ENTRE UMA NÉVOA // AS TORRES DO CASTELO ERAM

ENORMES / BEM FININHAS COM TELHADOS PONTUDOS // EM CIMA DO CASTELO HAVIA UMA GIGANTESCA NUVEM NEGRA / QUE FICAVA O TEMPO TODO COM RAIOS E TROVÕES // AO REDOR DESTA MONTANHA HAVIA UMA CERCA VIVA / MUITO ALTA E COM ESPINHOS //

TEC.: Efeito Sonoro - cavando buraco -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Loc. (2): OS MENINOS PRECISARAM FAZER UM BURACO NO CHÃO PARA PASSAR EMBAIXO DA CERCA VIVA / E DEPOIS ESCALAR A MONTANHA // NA ESCALADA / ELES USARAM A POÇÃO QUE FAZIA COM QUE ELES FICASSEM CAMUFLADOS / PARA ASSIM NÃO CHAMAREM A ATENÇÃO DOS LOBISOMENS //

TEC.: Efeito Sonoro - água de lago -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - bolhas -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 5 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - pessoas nadando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Loc. (2): QUANDO CHEGARAM NO CASTELO TIVERAM QUE ATRAVESSAR UM PEQUENO LAGO / QUE ERA MUITO FUNDO E CONTORNAVA TODO O CASTELO // ENTÃO USARAM O RELÓGIO DA BERLÔ QUE FAZIA BOLHAS DE AR // ASSIM VESTIAM NA CABEÇA ESSA BOLHA COMO UM CAPACETE / DESTA FORMA PUDERAM RESPIRAR EMBAIXO D'ÁGUA / E ASSIM ATRAVESSARAM O LAGO //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Fundo Musical 6 -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg --- BG

Loc. (2): OS MENINOS ENTÃO SE DIVIDIRAM PARA NÃO CHAMAR MUITO A ATENÇÃO E GANHAR TEMPO // CAIO E LUCAS RESGATARAM A PRINCESA TICI QUE ESTAVA NA TORRE PRINCIPAL DO CASTELO / ANDRÉ E DAVI FORAM EM BUSCA DO JANJÃO / PARA PODEREM JOGAR A POÇÃO ESPECIAL QUE IRIA DESFAZER O ENCANTO DELE / ACABANDO ASSIM COM A FLORESTA DO LOBISOMEM // JÁ O TIAGO FOI ATRÁS DA PEDRA PRECIOSA //

TEC.: Efeito Sonoro - uivo agoniado -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - uivos de lobos -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 6 seg

Loc. (2): (!) FOI INCRÍVEL! // QUANDO O ENCANTO DE JANJÃO FOI DESFEITO / A NUVEM QUE ESTAVA EM CIMA DO CASTELO SUMIU E OS OUTROS LOBISOMENS VOLTARAM A SER LOBOS //

TEC.: Efeito Sonoro - asas de gaivota batendo -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Loc. (2): QUANDO TIAGO ENCONTROU A PEDRA PRECIOSA / GAIA ESPERAVA FORA DO CASTELO PARA PEGÁ-LA E LEVAR O DIAMANTE RAPIDAMENTE AO SEU LUGAR //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Fundo Musical 7 -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - barulho de dia -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - pássaros cantando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - cachoeira -- Pasta nº -- Arquivo nº -- BG

Loc. (2): ASSIM QUE A PEDRA PRECIOSA FOI COLOCADA NO LUGAR / A FLORESTA DO LOBO FICOU ILUMINADA NOVAMENTE / COM O SOL BRILHANDO NO CÉU // AS FLORES FORAM DESABROCHANDO / E O MATO COM ESPINHOS FOI DESAPARECENDO // SURTIU UM ARCO-ÍRIS / PARA DEMONSTRAR QUE A TEMPESTADE TINHA ACABADO //

TEC.: Efeito Sonoro - pássaros cantando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg -- BG

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - cachoeira -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg -- BG

Loc. (2): O CANTO DOS PÁSSAROS E O CORRER DAS ÁGUAS DA CACHOEIRA FOI A SINFONIA PERFEITA / DEMONSTRANDO QUE A PAZ REINAVA NOVAMENTE // TODOS OS ANIMAIS FICARAM MUITO AGRADECIDOS AOS MENINOS / POR ELES

TEREM SALVO A FLORESTA DO LOBO DO ENCANTO DO LOBISOMEM / E TEREM RESGATADO A PRINCESA TICI //

TEC.: Efeito Sonoro - piado de coruja -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 3 seg

Sobreposição Sonora com

TEC.: Efeito Sonoro - portal fechando -- Pasta nº -- Arquivo nº -- 4 seg

Loc. (2): OS MENINOS RECEBERAM UMA POÇÃO DA BERLÔ PARA VOLTAREM PARA CASA COM SEGURANÇA / E ATÉ HOJE ELES SE LEMBRAM DA GRANDE AVENTURA QUE VIVERAM EM 2013 / NA FLORESTA DO LOBO // E ESSA HISTÓRIA ENTROU POR UMA ÁRVORE / SAIU PELA OUTRA / (!) E QUEM QUISER QUE CONTE OUTRA! //

TEC.: Cessa BG

TEC.: Vinheta de transição -- Pen Drive nº -- Faixa nº -- 4 seg

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg -- BG

Loc. (1): (?) E AÍ / GOSTOU DESSA HISTÓRIA? / (!) EU AMEI! / (!) CHEIA DE AVENTURAS E EMOÇÕES! // ALÉM DISSO / TAMBÉM NOS MOSTROU A IMPORTÂNCIA DA PRESERVAÇÃO DA NATUREZA / (!) E O VALOR DA AMIZADE! //

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg -- BG

Loc. (1): AGRADEÇO A PARTICIPAÇÃO DOS ESCRITORES DO GRUPO LITERÁRIO LITERARTS QUE TOPARAM EM TRANSFORMAR ESSA INCRÍVEL IDEIA EM DIVERTIDAS AVENTURAS LITERÁRIAS // (?) E VOCÊ, PEQUENO OUVINTE? / (?) JÁ SABIA QUE EXISTE UM GRUPO EM SANTA BÁRBARA D'OESTE CRIADO PARA ESCRITORES SE DESAFIAREM A CRIAR NOVAS HISTÓRIAS / ESTUDAREM LITERATURA / E COLABORAR PARA O INCENTIVO À LEITURA? // VOCÊ PODE ENCONTRÁ-LOS NO FACEBOOK COMO GRUPO LITERÁRIO LITERARTS E SABER MAIS SOBRE //

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg -- BG

Loc. (1): (?) VOCÊ GOSTOU DA HISTORINHA DE HOJE? / (!) ENTÃO NÃO PERCA OS PRÓXIMOS EPISÓDIOS! / JÁ SIGA A GENTE NO SPOTIFY / DEEZER OU NO SEU AGREGADOR PREFERIDO PARA NOS ACOMPANHAR // (?) E VOCÊ SABIA QUE A SUA IDEIA TAMBÉM PODE SE TRANSFORMAR EM UMA MARAVILHOSA HISTÓRIA COMO A DESSE EPISÓDIO? / É SÓ MANDAR A SUA IDEIA, NOME E IDADE PARA O E-MAIL NATALIA.BONI@UNESP.BR // POR HOJE É ISSO / (!) ATÉ O PRÓXIMO EPISÓDIO! //

TEC.: Fade out BG

TEC.: Cessa BG

TEC.: Vinheta de transição -- Pen Drive nº -- Faixa nº -- 4 seg

TEC.: Fundo Musical -- Pen Drive nº -- Pasta Músicas -- 3 seg -- BG

LOC. (1): PODCAST IMAGINA COMIGO // CONTO DE: ELIANE CRISTINA DA SILVA // ADAPTAÇÃO / ROTEIRO / PRODUÇÃO / VOZ / TRILHAS SONORAS E EDIÇÃO: NATÁLIA BONI CARDOSO // VOZ: CRIS BENATI // AGRADECIMENTOS: AMAURI DE OLIVEIRA / THIERS GOMES DA SILVA / GIOVANA BONI CARDOSO / GRUPO LITERÁRIO LITERARTS / ALUNOS E COORDENADORES DO NÚCLEO DE EDUCAÇÃO INTEGRADA DA FUNDAÇÃO ROMI //

TEC.: Fade out BG

TEC.: Cessa BG

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ - PODCAST IMAGINA COMIGO

Neste ato, eu, Cristina Benati Perez,
nacionalidade Brasileira estada civil Divorciada
Estado São Paulo, AUTORIZO o uso de minha voz em todo e
qualquer material entre áudios e vídeos, para ser utilizada em campanhas
promocionais e institucionais, sejam essas destinadas à divulgação ao público em
geral. A CEDENTE autoriza a utilização da voz pela CESSIONÁRIA, bem como lhe
concede todo e qualquer direito autoral patrimonial dela decorrente, a partir da data
08/12/2022, para os usos determinados na presente Cláusula, em caráter
indeterminado, salvaguardados os padrões de Ética e Moralidade vigentes na
Sociedade Brasileira, à luz do Direito, dos Bons Costumes e do Bom Senso, bem
como, respeitados os dispositivos vigentes na legislação brasileira. A presente
autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da voz acima mencionada
em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: home page, sites,
Facebook, Instagram, WhatsApp e outros do gênero; Spotify, Deezer, e outros
agregadores de podcasts; arquivo de mídia para acervo de biblioteca acadêmica;
mídia eletrônica (programa para rádio, entre outros) com referência ao Podcast
Imagina Comigo. O presente Instrumento é celebrado por tempo indeterminado,
podendo ser rescindido, a qualquer tempo, por qualquer das partes, em ato unilateral
de Notificação. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso
acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha
voz ou a qualquer outro.

Nova Odessa, 20 de Abril de 2022.



(assinatura)