

FACULDADE CANÇÃO NOVA

Maria Luiza Ferreira Ribeiro
Melody de Paulo Faria dos Santos

Conta, Vovó! Um podcast para crianças

**Cachoeira Paulista
2025**

Faculdade Canção Nova

Maria Luiza Ferreira Ribeiro
Melody de Paulo Faria dos Santos

Conta, Vovó! Um podcast para crianças

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para Colação de Grau de Bacharel
pelo Curso de Comunicação Social, Rádio e
Televisão, com orientação do Prof. Dr. Henrique
Alckmin Prudente.

Cachoeira Paulista
2025

Maria Luiza Ferreira Ribeiro
Melody de Paulo Faria dos Santos

Relatório Técnico de Produto Midiático

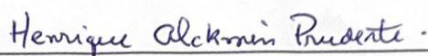
Conta, Vovó! Um podcast para crianças

Relatório técnico e produto midiático apresentado como requisito parcial para aprovação de Trabalho de Conclusão de Curso, como exigência para obtenção do grau de Bacharel em Rádio e TV da Faculdade Canção Nova.

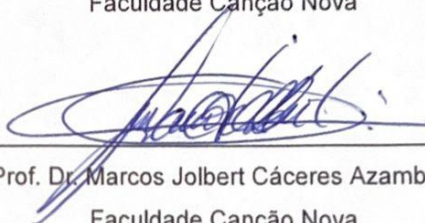
Aprovado em 04 de dezembro de 2025.

Nota: 10,0

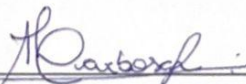
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Henrique Alckmin Prudente (Orientador)
Faculdade Canção Nova



Prof. Dr. Marcos Jolbert Cáceres Azambuja
Faculdade Canção Nova



Aline Tayná De Carvalho Barbosa Rodrigues
Psicopedagoga - Instituto Canção Nova

Cachoeira Paulista
2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho às crianças que, no hiato do crescer, esqueceram que imaginar, sonhar e brincar é uma janela para si mesmo. Aos adultos, que carregam sua criança interior ferida, que não puderam sonhar, em uma infância repleta de dores, medos e inseguranças emocionais e sociais. Pois “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”. (WINNICOTT, 1975, p. 89). – Melody de Paulo

Dedico este trabalho à minha avó Araildes Magalhães Ferreira (*In memoriam*) que era professora e certamente se encantaria com este produto. Ela sempre torceu por mim e se orgulhava de me ver na área da comunicação. Tenho certeza de que estaria vibrando com a minha conclusão do curso.

Dedico também este trabalho a todos os professores e psicopedagogos do Instituto Canção Nova e da Faculdade Canção Nova, que contribuíram para a minha formação humana. De fato, vocês formam homens novos para um mundo novo. – Maria Luiza Ferreira

AGRADECIMENTOS

Gratidão é minha palavra favorita. Talvez seja por ela traduzir todo reconhecimento, felicidade e aprendizado que uma grande ou pequena ação carrega em si. Para chegar até aqui, foram necessários pequenos movimentos que determinaram a conclusão deste curso. Em alguns dias, foram essenciais os empurrões, as renúncias, o puxão de orelha e todo apoio. Às pessoas que cumpriram este papel, quero deixar meu agradecimento de todo coração. À minha família, em especial ao meu pai, Luís Cláudio, que muitas vezes renunciou seu tempo e horas de sono para que eu concluísse a faculdade. À minha amiga e grande dupla, Maria Luiza Ferreira, por ser grande companheira em todos os momentos, do desespero às risadas mais elegantes. Ao professor Henrique Prudente, pela brilhante orientação e carinho conosco, desde o início da faculdade até a conclusão deste trabalho. Ao professor Marcos Jolbert por todas dicas para o desenvolvimento do projeto. À minha prima, Vitória Souza, por toda ajuda com pedagogia, sempre lembrando que a educação pode transformar vidas. Ao meu psicólogo, Júlio Braz, pelo suporte emocional e os insights valiosos. Com toda devoção e gratidão, Melody.

“Dele, por ele e para ele são todas as coisas” (Rm 11, 36). Por isso, inicio agradecendo a Deus que me capacitou com o dom da comunicação e, através dele, me concedeu oportunidades de servi-Lo de maneiras que eu jamais imaginei. Agradeço à minha família, que sempre me incentivou nos estudos e me apoia em tudo o que faço. Para a idealização desse projeto e conclusão deste curso algumas pessoas foram importantes nessa etapa. Agradeço à minha amiga Melody de Paulo pela parceria ao longo de todo o curso. Somos uma dupla que faz muito sentido e não poderia ter sido diferente no desenvolvimento deste TCC. Agradeço também ao professor Danielson Freire, pelas belíssimas aulas sobre o poder do som e a paisagem sonora. Foram essas aulas que despertaram o meu interesse por rádio e me inspiraram a pensar em um produto sonoro para crianças. Ao professor Henrique Prudente, agradeço pela excelente orientação e pela empolgação com a proposta deste produto profissional. Seu empenho, atenção e incentivo foram essenciais durante todo o processo de elaboração deste trabalho. Também agradeço ao meu chefe João Eudes por todos os ensinamentos no estágio que auxiliaram na minha formação profissional. Com carinho e afeto, Maria Luiza Ferreira.

Agradecemos também a Faculdade Canção Nova e a Rádio Canção Nova,

por todo suporte na elaboração do projeto. Como também, aos atores e profissionais da comunicação que deram vozes aos nossos personagens: Estevão Roseti, João Pedro Saggioro, Lucas Capitão, Mateus Marques, Silvana Sabará, Sarah Sabará e Vitor Antônio Amaral. Ao José Amilton e Valdemir Dias que estiveram conosco em nossas gravações, demonstrando paixão pela profissão.

A dedicação e capricho do nosso editor, Vinícius Simões, nosso colega de profissão e talentoso “cara do áudio”.

A vocês, o nosso verdadeiro e sincero: muito obrigada!

Não é o fim, é o ensaio de um começo!

- *Júlio Cesar V. Braz*

RESUMO

A contação de histórias é o ato de narrar um acontecimento ou uma sequência de fatos reais ou imaginários em voz alta, utilizando recursos lúdicos e imagéticos que visam envolver o público. Pode ser utilizado como um recurso pedagógico ou de entretenimento. Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo analisar a contação de histórias na infância e compreender como o podcast narrativo ficcional pode atuar como ferramenta significativa para estimular a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento infantil. Além de refletir sobre a linguagem do podcast, o trabalho analisa conceitos e características do produto sonoro para o público infantil, destacando o papel da roteirização, da paisagem sonora e dos elementos áudio-narrativos na criação de experiências imersivas. Com base na pesquisa teórica, foi produzida uma série de podcasts ficcionais para crianças nas idades de 3 a 7 anos, por meio da adaptação de fábulas clássicas, proporcionando conteúdos educativos que favoreçam a escuta ativa. Nesse sentido, o podcast é apresentado como alternativa aos excessos de estímulos visuais, oferecendo uma vivência lúdica e imaginativa. Assim, o trabalho evidencia que o podcast infantil, quando fundamentado teoricamente e produzido com intencionalidade pedagógica e artística, constitui um espaço potente para a fabulação e para o desenvolvimento integral na infância.

Palavras-chave: Contação de histórias; Fábulas; Imaginação; Infância; Podcast.

ABSTRACT

Storytelling is the act of narrating a real or imaginary event out loud, using playful and imagetic resources to engage the audience. It can be used as a pedagogical tool or as a form of entertainment. This undergraduate thesis aims to analyze storytelling in childhood and to understand how fictional narrative podcasts can function as meaningful tools to stimulate imagination, creativity, and child development. In addition to reflecting on podcast language, the study examines concepts and characteristics of audio products designed for children, highlighting the role of scriptwriting, soundscape, and audio-narrative elements in creating immersive experiences. Based on theoretical research, a series of fictional podcasts for children aged 3 to 7 was produced through the adaptation of classic fables, offering educational content that encourages active listening. In this sense, the podcast is presented as an alternative to excessive visual stimuli, providing a playful and imaginative experience. Thus, the study shows that children's podcasts, when grounded in theory and produced with pedagogical and artistic intentionality, constitute a powerful space for fabulation and holistic childhood development.

Keywords: Storytelling; Fables; Imagination; Childhood; Podcast.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivos	13
1.2 Problema da Pesquisa	14
1.3 Justificativa	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO	17
2.1 A Contação de Histórias	17
2.1.1 Fundamentos Filosófico-literários	19
2.1.2 A Contação de Histórias para Crianças	21
2.2 A Infância	24
2.3 A Imaginação	27
2.3.1 Ouvir Histórias: Um canal para a imaginação	30
2.4 As Fábulas e o Processo de Fabulação Infantil	32
2.5 O Podcast	34
2.5.1 Breve-histórico do Podcast	35
2.5.2 Conceito de Podcast	37
2.5.3 Gêneros e Formatos	38
2.6 Paisagem Sonora e Desdobramentos	40
2.7. Roteiro	43
2.7.1 Estruturas e Adaptações Narrativas para o Roteiro de Áudio	43
2.8 O Podcast Narrativo como Ferramenta para o Desenvolvimento Infantil	47
3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO	50
4. DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO	51
4.1 Pré-produção	51
4.2 Produção	52
4.3 Pós-produção	53
4.3.1 Ficha Técnica	55
5. SINOPSE	57
6. ROTEIRO FINAL	58
6.1 Episódio 1: O Grande Pote de Biscoitos	58
6.2 Episódio 2: A Corrida de Zeca e Léo	68
6.3 Episódio 3: As Goiabas do Vovô	78
7. ORÇAMENTO IDEAL	87
8. ORÇAMENTO REAL	89
9. PÚBLICO-ALVO	90
10. PROPOSTA DE VEICULAÇÃO	91
11. CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
REFERÊNCIAS	94
APÊNDICES	99
ANEXOS	106

1. INTRODUÇÃO

A contação de histórias é uma prática milenar que desempenha um papel essencial no desenvolvimento humano, especialmente durante a infância. Contar histórias para crianças vai além do entretenimento: é um ato educativo, afetivo e cultural que contribui para a formação da linguagem, do pensamento crítico, da identidade e da imaginação. A prática de ouvir e compartilhar narrativas possibilita à criança o entendimento de si mesma e do mundo à sua volta. Ao compreender os impactos significativos dessa ação, elaborou-se esta Pesquisa.

Segundo Meirelles (1984) a ação de contar histórias é universal. Por meio da contação de histórias se perpetua a literatura oral e a comunicação da sociedade permitindo a construção de saberes que são indispensáveis e impactam diretamente no cotidiano, na formação de condutas e valores morais no indivíduo e no inconsciente coletivo.

Partindo desta premissa, definiu-se com objeto de estudo deste Trabalho de Conclusão de Curso a contação de histórias em formato digital sonoro, explorando sua aplicação como recurso formativo e lúdico para a criança.

Com o crescente acesso de crianças a dispositivos digitais, surgem novas possibilidades de mediação do aprendizado, em que o áudio aparece como alternativa menos invasiva e mais acessível que os recursos visuais.

Conforme Lino (2024) as crianças estão mais propensas às distrações das tecnologias, uma vez que o seu reflexo de orientação, a capacidade humana de resposta aos estímulos, não está formada, correspondendo de forma involuntária aos estímulos externos.

A exposição precoce e constante à tecnologia interfere no desenvolvimento da autorregulação em crianças, dificultando o controle de emoções e comportamentos, o que é agravado pela natureza viciante dos ciclos de recompensa neuroquímica gerados pelo uso de dispositivos. (LINO, 2024).

Esta ação gera impactos expressivos nos comportamentos e revelando o desafio contemporâneo de equilibrar o bem-estar na era digital.

Este cenário fomenta a principal problemática deste trabalho: compreender como a contação de histórias pode, por meio do formato podcast, estimular a imaginação, a fabulação e contribuir de maneira efetiva para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Este Trabalho de Conclusão de Curso

responde à seguinte pergunta: “O que se pode compreender acerca da contação de histórias como recurso digital sonoro para auxiliar no desenvolvimento de crianças considerando o uso excessivo de telas digitais?”.

Para isso, o objetivo geral visa produzir uma série de podcasts ficcionais de contação de histórias, por meio da adaptação das fábulas clássicas com personagens envolventes, promovendo uma experiência imersiva e educativa para crianças.

Para alcançar o objetivo proposto, este estudo possui desdobramento nos seguintes objetivos específicos: primeiramente uma pesquisa bibliográfica das características da contação de histórias para crianças, visando compreender as influências na imaginação e na fabulação infantil, como também descrever as características e o formato do podcast como meio de transmissão de conteúdo infantil. Posteriormente, adaptar fábulas clássicas para roteiros ficcionais, considerando a linguagem e o desenvolvimento cognitivo das crianças; e, por fim, produzir conteúdos que propiciem a imersão por meio da paisagem sonora para um envolvimento narrativo.

Ao propor a interseção entre contação de histórias e produção de podcasts, este Trabalho de Conclusão de Curso visa contribuir para o campo da comunicação educativa e da produção de conteúdo para mídias sonoras, atendendo a uma demanda por conteúdos infantis mais humanizados, inclusivos e de qualidade.

1.1 Objetivos

Objetivo Geral

Produzir uma série de podcasts ficcionais de contação de histórias com o tempo de 9 minutos para cada episódio, por meio da adaptação de fábulas clássicas, promovendo uma experiência imersiva e educativa para crianças.

Objetivos Específicos

- Compreender as características da contação de histórias na infância e destacar influências na imaginação e fabulação infantil.
- Descrever as características e o formato do podcast de contação de histórias para crianças.
- Adaptar fábulas clássicas para roteiros ficcionais com base no desenvolvimento cognitivo infantil, na faixa etária de 3 a 7 anos.
- Produzir conteúdo que proporcione a imersão infantil por meio da paisagem e efeitos sonoros.

1.2 Problema da Pesquisa

Considerando o contexto atual em que a exposição de crianças às telas digitais tem crescido de forma exponencial conforme o avanço da idade, especialmente no salto da faixa etária de 3 a 7 anos, observa-se a necessidade de investigar alternativas que promovam um desenvolvimento infantil saudável.

Smartphones, *tablets* e outros dispositivos estão presentes na vida das crianças desde a primeira infância. Posteriormente, conteúdos veiculados em plataformas digitais são uma ferramenta aliada aos pais para o entretenimento das crianças. Diante da sociedade midiática e hiperconectada, quais devem ser as alternativas tecnológicas que respeitem e que estejam integradas, de modo saudável, ao desenvolvimento infantil? Quais são os impactos negativos do tempo de uso descabido das telas no desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças? O que torna essencial a busca por práticas que estimulem a imaginação, a escuta ativa e a aprendizagem lúdica?

A contação de histórias, enquanto prática tradicional de transmissão cultural e educativa, tem sido apontada como um recurso eficaz para favorecer esses aspectos, ganhando novas possibilidades com a incorporação de formatos tecnológicos, como o podcast narrativo.

Este Trabalho de Conclusão de Curso busca responder a seguinte pergunta fundamental: “O que se pode compreender, a partir de uma investigação qualitativa de caráter bibliográfico, acerca da contação de histórias como recurso digital sonoro de conteúdo formativo e lúdico para auxiliar no desenvolvimento de crianças na faixa etária de 3 a 7 anos, considerando o uso excessivo de telas digitais?”.

1.3 Justificativa

A exposição excessiva de crianças às telas digitais tem sido amplamente debatida em estudos acadêmicos e sociais sobre desenvolvimento infantil, pois está associada à problemas no desenvolvimento neuropsicomotor, à ansiedade e ao sedentarismo. A relevância deste Trabalho de Conclusão de Curso está neste fenômeno que se configura como um desafio contemporâneo, tendo em vista impactos causados no desenvolvimento cognitivo e na saúde mental de crianças.

O relatório da pesquisa *TIC Kids Online Brasil* (2025) confirma essa tendência, apontando que, em menos de uma década, o número de crianças frente às telas aumentou exponencialmente, sobretudo na primeira infância:

De 2015 a 2024, dobrou a proporção de usuários da rede com 6 a 8 anos (de 41% para 82%). Entre os usuários de 3 a 5 anos, o crescimento foi de 45 pontos percentuais (de 26% para 71%), enquanto para os de até 2 anos foi de 35 pontos percentuais (de 9% para 44%). (CETIC.br, 2025, p. 61).

Em um cenário em que o uso excessivo de telas tem sido cada vez mais comum entre as crianças, muitas vezes sem a supervisão parental e com conteúdos pouco segmentados, torna-se importante resgatar práticas que favorecem o desenvolvimento infantil de forma saudável. Dentre estas práticas há a contação de histórias. Esta prática milenar exerce papel fundamental na formação cognitiva e emocional das crianças, além de promover uma aprendizagem lúdica que estimula a imaginação.

Além disso, o aumento exponencial do uso das telas revela a urgência de alternativas que utilizem a tecnologia a favor do desenvolvimento saudável da criança. Segundo Barreto et al. (2023), embora o uso exacerbado dos equipamentos e dispositivos eletrônicos seja prejudicial, a tecnologia também pode auxiliar no processo de aprendizado, na formação de habilidades motoras e cognitivas quando bem direcionada.

Nesse contexto, o podcast narrativo surge como uma alternativa tecnológica que alia educação e entretenimento, sem depender exclusivamente do estímulo visual, o que reduz a exposição nociva e o consumo passivo de conteúdo. Como formato essencialmente auditivo, o podcast de narrativas ficcionais infantis estimula a escuta ativa, a imaginação e reforça a atenção por meio da imersão sonora.

Em outras palavras, a ausência de estímulos visuais direciona a criança a construir imagens mentais a partir dos sons, potencializando a criatividade e a capacidade de imaginação enquanto as histórias proporcionam uma aprendizagem lúdica e a transmissão de valores morais para a criança. Dessa forma, o podcast restaura e amplia a prática da contação de histórias, adaptando-a ao novo cenário midiático em que as crianças estão inseridas e contribuindo para o desenvolvimento linguístico, cognitivo e cultural dos pequenos ouvintes.

Do ponto de vista acadêmico, embora existam estudos gerais sobre podcasts e seu uso como ferramenta de contação de histórias, o levantamento bibliográfico revelou escassez de pesquisas que abordem especificamente a produção de podcasts de narrativas ficcionais para crianças. Diante do exposto o produto profissional desenvolvido explora o conceito e as características dessa mídia, a construção de paisagens sonoras e o potencial para esse público frente ao diálogo das tecnologias com o desenvolvimento infantil.

Ao observar que, no ato de ouvir e de imaginar as narrativas, a criança projeta a criatividade, amplia-se o vocabulário e desenvolve-se a escuta ativa, construindo noções de si mesma e do mundo. São percebidas também contribuições no desenvolvimento psicossocial. Assim sendo, a relevância social do produto profissional é oportunizar uma ferramenta acessível para escolas de Ensino Infantil, professores, pedagogos, pais e cuidadores que buscam alternativas aos tradicionais recursos de tela. O podcast pode ser utilizado em sala de aula, rodas de escuta e ambientes domésticos, enriquecendo práticas pedagógicas e de lazer, promovendo momentos de escuta compartilhada e fortalecendo vínculos afetivos e sociais, contribuindo para a inclusão de crianças com diferentes necessidades, como dificuldades visuais ou de leitura, ampliando o acesso à educação e ao lazer.

Para as autoras, o encanto pela capacidade da sonoplastia de criar universos narrativos através do som inspirou a desenvolver este produto profissional com o objetivo de promover a cultura do ouvir às novas gerações, representando o compromisso com a infância, com o direito ao desenvolvimento saudável e com a democratização do acesso à cultura.

Portanto, este produto profissional reafirma sua relevância ao propor o podcast narrativo como recurso que integra tecnologia, ludicidade e educação, oferecendo alternativas saudáveis para o desenvolvimento infantil e fortalecendo práticas culturais de escuta e imaginação nas novas gerações.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Contação de Histórias

A contação de histórias remonta às tradições orais, sendo uma ação essencial para a preservação da cultura e da memória coletiva. Anterior ao surgimento da escrita, a oralidade era o principal canal para a transmissão de todo o conhecimento e informação.

Por meio da fala e da memória estabeleceu-se um processo comunicativo que permitiu a construção das sociedades antigas, as quais compartilhavam os grandes feitos. Dessa forma, a contação de histórias surge juntamente com a humanidade e a necessidade de comunicação.

O ofício de contar histórias é remoto. Em todas as partes do mundo o encontramos: já os profetas o mencionam. E por ele se perpetua a literatura oral, comunicando de indivíduo a indivíduo e de povo a povo o que os homens, através das idades, têm selecionado da sua experiência como mais indispensável à vida. (MEIRELLES, 1984, p. 47).

A cultura oral primária compreende que por meio das narrativas, os seres humanos compartilham conhecimentos, valores e ensinamentos que foram considerados, ao longo da história, como os mais importantes para viver e sobreviver. Para Ong (1998), toda essa experiência é intelectualizada mnemonicamente, isto é, pela repetição e reprodução desses assuntos, que residem na memória do indivíduo e se relacionam estritamente com a comunicação. Em todas as sociedades, a necessidade de criar histórias, inventar narrativas e construir mitos sempre esteve presente.

Na atualidade, com a cultura da escrita e a alta tecnologia, a oralidade torna-se secundária. Diferente da oralidade primária, típica de sociedades sem escrita, a chamada oralidade secundária caracteriza-se por um “[...] espírito de grupo de modo autoconsciente e programático” (ONG, 1998, p. 155). Isso significa que, mesmo quando a comunicação acontece de forma aparentemente espontânea, atravessada por padrões, conceitos e valores anteriormente fixados pela sua experiência social e cultural. Com as interações digitais fazendo parte do dia a dia das pessoas, este processo se reverbera de modo ainda mais expressivo, uma vez que, os recursos tecnológicos permitem ao indivíduo interagir, refletir e analisar suas experiências coletivas.

Com o tempo, a contação de histórias ultrapassou a esfera exclusivamente cultural e passou a integrar práticas educativas formais e não formais. Na educação infantil, em especial, a narrativa oral torna-se um recurso pedagógico que promove o desenvolvimento da linguagem, da imaginação e da capacidade de organização do pensamento.

Previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) o trabalho com histórias é entendido como uma prática essencial para o desenvolvimento integral da criança, sobretudo na Educação Infantil, uma vez que estimula a linguagem, a imaginação, a socialização e o pensamento simbólico.

É importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social. (BRASIL, 2017, p. 42)

Contar histórias possibilita à criança acessar diferentes modos de ver o mundo, além de favorecer o processo de socialização e o compartilhamento de experiências simbólicas, pois está no campo das experiências, permitindo uma relação direta com “experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural.” (BRASIL, 2017, p. 40). Assim, a contação não se reduz ao entretenimento, constituindo-se como ferramenta formativa e estruturante do desenvolvimento cognitivo e social.

A escuta de histórias na infância, sejam mediadas por tecnologias ou em rodas, desempenha um papel fundamental na formação das identidades, uma vez que, durante a prática, estabelece-se uma dinâmica de troca entre narrador e ouvinte.

Segundo Vigotski (2009) a imaginação e a criação simbólica não nascem de forma isolada, mas são resultado direto das interações sociais. Ao ouvir histórias, a criança se apropria de signos e significados culturais, atribuindo-lhes sentidos próprios e reconstruindo mentalmente os acontecimentos narrados. Esse processo fortalece a função simbólica e contribui para a elaboração da subjetividade, pois permite que a criança experimente emoções, elabore conflitos internos e compreenda diferentes pontos de vista.

Dessa forma, compreender a contação de histórias em suas dimensões culturais, simbólicas e educativas permite reconhecer sua importância no desenvolvimento integral da criança. Ao investigar essa prática, este trabalho busca evidenciar como a narrativa oral pode constituir-se como instrumento de mediação pedagógica e formativa, contribuindo para a construção da autonomia, da imaginação e do pensamento crítico na infância.

2.1.1 Fundamentos Filosófico-literários

Desde as origens da humanidade, contar histórias se mostrou uma prática fundamental para a constituição da cultura, da memória coletiva e da transmissão de saberes. As narrativas surgiram inicialmente com os mitos (do grego *mythos*), explicações simbólicas para fenômenos naturais e das condições humanas (ELIADE, 1972). A contação de histórias assume, desde seus primórdios, uma função existencial: dar sentido à experiência humana no mundo.

O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares. A definição que a mim, pessoalmente, me parece a menos imperfeita, por ser a mais ampla, é a seguinte: o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do "princípio". (ELIADE, 1972, p. 9).

O mito não é apenas uma narrativa fabulosa, mas uma realidade que explica a origem das coisas. O contar histórias nas sociedades tradicionais não era um mero entretenimento, mas reconstitui um momento primordial, um modelo exemplar para a vida humana. Como explicitado por Eliade, a função do mito revela a profunda ligação entre narrativa, identidade e experiência existencial, mostrando que a narração é um modo de compreender e reafirmar o lugar humano no mundo.

Como destaca Ong (1982), a oralidade primária exigia da narrativa, características específicas, como a repetição, a formulação de padrões rítmicos e a participação coletiva, que facilitam a memorização e o envolvimento da comunidade. A tradição oral, anterior à invenção da escrita, consolidou a prática da contação como meio de preservar conhecimentos, valores e memórias:

A narrativa, em toda parte, constitui um gênero capital da arte verbal sempre presente, desde as culturas orais primárias até a alta cultura escrita e o processamento eletrônico da informação. Em um certo sentido, a narrativa é a mais importante de todas as formas artísticas

verbais, em virtude do modo como subjaz a tantas outras formas artísticas, muitas vezes até as mais abstratas. (ONG, 1998, p. 158).

Nesse sentido, a narrativa oral não apenas transmite conteúdos, mas cria uma experiência compartilhada, na qual a memória coletiva é continuamente atualizada e reconstruída.

Para a Filosofia, a narrativa se insere como mediadora entre a experiência vivida e a compreensão reflexiva dessa experiência; o narrador, nesse contexto, assume a função de um emissor de saberes que não se limitam à simples informação, mas carregam uma carga existencial, subjetiva e coletiva. Benjamin (1985), em seu ensaio *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov* (1985), identifica que a narração tradicional, enraizada na oralidade, é uma forma de partilhar experiências que conferem sentido à existência humana. Para o autor, “a experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte que recorreram todos os narradores” (BENJAMIN, 1985, p. 198).

Nesse sentido, a narrativa filosófica-literária cumpre um papel essencial na constituição do sujeito, na medida em que não apenas comunica, mas transforma e elabora vivências. Enquanto a comunicação moderna tende à rapidez e à informação imediata, a narração envolve tempo, escuta e elaboração. Benjamin (1985) distingue o narrador do repórter moderno: enquanto este busca transmitir factualmente e imediatamente, aquele transmite ensinamentos oriundos da vivência e da escuta, moldando a experiência e a repassa como sabedoria. A contação de histórias, desse modo, resgata este exercício da temporalidade individual e da memória coletiva, abrindo espaço para o desenvolvimento da subjetividade e para uma elaboração simbólica do mundo, sobretudo nas crianças.

Como mediadora simbólica, a narração de histórias dá forma ao vivido e o traduz em narrativa compartilhada, recuperando o valor da escuta, da imaginação e da transmissão oral. A compreensão dessa perspectiva permite pensar o narrador como figura essencial para a formação ética e estética do sujeito.

A literatura, como uma expressão simbólica da experiência humana, possui um papel central na arte de contar histórias. A narrativa literária constrói um mundo em que a imaginação é elevada à condição de conhecimento e de revelação da verdade existencial. É nesse contexto que a obra de John Ronald Reuel Tolkien (2010), especialmente o ensaio *Sobre histórias de fadas*, oferece uma reflexão

profunda sobre o valor do mito, da fantasia e da subcriação como formas legítimas de acesso à realidade.

Segundo Tolkien (2010), os contos de fadas não são meras evasões da realidade, mas um meio de recuperar a percepção do maravilhoso, um recurso para a "consolação do final feliz", ação denominada pelo autor como eucatástrofe. Nesse sentido, as histórias cumprem uma função vital ao possibilitar ao ouvinte ou leitor um reencontro com o sentido, com a esperança e com o encantamento do mundo.

Na análise de Klautau (2021), para Tolkien as histórias fantásticas são uma ferramenta da imaginação moral, em que o ser humano pode vislumbrar, mesmo que em símbolos, verdades sobre si e sobre o cosmos, “[...] na paridade analógica entre o Mundo Primário e o Mundo Secundário a partir dos transcendentais do ser: o Bem, a Beleza e a Verdade” (KLAUTAU, 2021, p. 127), são representações simbólicas presentes na literatura o indivíduo pode acessar conceitos que vão além da palavra em si. Assim, a literatura não apenas representa a realidade, mas a ilumina, permitindo que o indivíduo perceba dimensões que ultrapassam a experiência ordinária.

Na dimensão clássica e simbólica da linguagem, Aristóteles (2006) argumenta que as narrativas são um canal para a purgação das emoções, isto é, através da arte permitiriam ao espectador experimentar e sentir. Mais evidente nas obras trágicas, sentimentos como medo e compaixão podem ser sentidos de forma segura e simbólica, promovendo uma espécie de aprendizado. Na contação de histórias na atualidade, este recurso é uma ferramenta para elaboração imaginativa da realidade.

Deste modo, o valor literário reside na articulação do imaginário, o simbólico, o ético e estético. Ao conjugar os saberes do mito, da fantasia e da poética, a narrativa transforma-se em um ato de resistência à banalidade, promovendo o encontro com a profundidade da experiência humana.

2.1.2 A Contação de Histórias para Crianças

Diferente da leitura, a contação de histórias evoca elementos além da palavra escrita, mobiliza gestos, entonações, sons e ritmo. Neste sentido, o *Guia de Contação de Histórias do Ministério da Educação e Cultura* (2021) constitui-se como um documento orientador fundamental, pois apresenta princípios e diretrizes para a prática da narração oral no contexto educativo, definindo que: “[...] contar histórias é criar e alimentar o imaginário, abrangendo o consciente e o inconsciente, para todas

as pessoas, em todas as idades, em todos os povos e culturas.” (BRASIL, 2021, p. 6).

Ao estabelecer tal compreensão, o *Guia de Contação de Histórias do Ministério da Educação e Cultura* (2021) evidencia que a contação de histórias não é um ato espontâneo ou improvisado, mas uma prática intencional que promove experiências formativas para quem ouve, sobretudo para as crianças.

Para sintetizar os elementos fundamentais da contação de histórias, elaborou-se um quadro síntese com base no *Guia de Contação de Histórias do Ministério da Educação e Cultura* (2021), organizando as principais dimensões apresentadas no guia, destacando os elementos essenciais que estruturam a prática. Buscou evidenciar as dimensões principais do produto profissional: imaginação, mediação cultural, vínculo afetivo e linguagem e o desenvolvimento cognitivo e emocional. Ordenou-se em palavras-chaves e sentidos associados às dimensões. Na última coluna à direita, indicou-se às referências diretas do guia.

Quadro - Síntese do Guia de Contação de Histórias (MEC)

Dimensão	Palavras-chave	Sentidos Associados	Referência (Guia)
Imaginação	Imaginação; Encantamento e Simbolismo	Cria mundos possíveis, ativa o simbólico e estimula a formação de imagens mentais	“Contar histórias é criar e alimentar o imaginário [...] para todas as pessoas, em todas as idades.” (BRASIL, 2021, p. 6)
Mediação Cultural	Tradição oral; Cultura; Identidade e Memória	Transmite valores, saberes e experiências entre gerações	“As narrativas promovem o diálogo das crianças com a realidade, ajudando-as a entender a si mesmas, as pessoas ao seu redor e a natureza.” (BRASIL, 2021, p. 7).
Vínculo Afetivo e Linguagem	Voz; Ritmo; Escuta; Relação e Presença	Cria vínculo emocional, segurança e ludicidade	“[...] contar histórias para bebês e crianças bem pequenas, estimula o contato com a língua da forma que a criança melhor

			interage, ou seja, com ludicidade.” (BRASIL, 2021, p. 7).
Desenvolvimento Cognitivo e Emocional	Aprendizagem; Funções psicológicas; Conflitos; Moralidade	Auxilia a criança a compreender sentimentos, conflitos, regras sociais e modos de ser.	“As histórias refletem a sabedoria ancestral [...] fundamentam valores a serem aprendidos.” (BRASIL, 2021, p. 7)

Fonte: As autoras (2025).

Nesse sentido, a oralidade ocupa um papel fundamental nesse processo, como destaca Abramovich (1997), o primeiro contato da criança com a literatura é feito oralmente, pela voz de um mediador que lê e interpreta livros, contos de fadas, Bíblia e até mesmo histórias inventadas. Para a autora, “escutá-las é o início da aprendizagem para ser um leitor, e ser leitor é ter um caminho absolutamente infinito de descoberta e de compreensão do mundo” (ABRAMOVICH, 1997, p. 16).

Por meio das narrativas, as crianças estabelecem conexões com o mundo, compreendendo melhor suas emoções, o ambiente social e a natureza. Conforme o *Guia de Contação de Histórias do Ministério da Educação e Cultura* :

[...] as narrativas promovem o diálogo das crianças com a realidade, ajudando-as a entender a si mesmas, as pessoas ao seu redor e a natureza. Além disso, contar histórias para bebês e crianças bem pequenas, estimula o contato com a língua da forma que a criança melhor interage, ou seja, com ludicidade. (BRASIL, 2021, p. 7).

Dessa forma, contar histórias desde os primeiros anos de vida contribui para o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e da construção da identidade infantil. Essa perspectiva reforça a contação de histórias como mediadora cultural e afetiva, cuja presença não apenas transmite conteúdo, mas também estabelece vínculos emocionais com a criança, promovendo segurança, empatia e escuta ativa.

A contação de histórias contempla uma diversidade de gêneros narrativos, o que contribui para ampliar o repertório cultural das crianças e enriquecer suas experiências literárias. Para Coelho (2000), a literatura infantil não é um gênero único, mas um campo que abrange muitas formas de expressões, que exprimem experiências humanas profundas, utilizando a linguagem como meio de representação simbólica da vida, do mundo e do próprio ser. Ao identificar que na

experiência literária há expressão do real e o imaginário, o cotidiano e os sonhos, a literatura contribui para a formação ética, estética e emocional da criança, revelando os valores de uma sociedade em constante transformação.

Para acessar essas realidades, os contadores de histórias recorrem a gêneros variados, como os contos de fadas, fábulas, lendas, histórias cumulativas e narrativas contemporâneas. Cada um desses gêneros possui uma estrutura e uma função próprias, que dialogam de forma diferente com o imaginário infantil. As fábulas, por exemplo, escopo deste trabalho, “[...] é a narrativa (de natureza simbólica) de uma situação vivida por animais que alude a uma situação humana e tem por objetivo transmitir certa moralidade” (COELHO, 2000, p. 165).

Ao selecionar histórias de diferentes gêneros, o contador de histórias atua como mediador entre a criança e o universo literário, despertando o prazer estético e a capacidade de interpretação do mundo, com auxílio da imaginação.

2.2 A Infância

A infância é marcada pelo desenvolvimento exponencial das capacidades físicas, intelectuais e sociais. A criança na atualidade é vista como um ser em formação, entretanto, esta característica nem sempre foi atribuída aos pequenos. Nos “valores tradicionais” do século XIX, a infância era dotada de hábitos similares aos de adultos, não permitindo a expansão criativa e lúdica.

A criança é vista como um "adulto em miniatura", cujo período de imaturidade (a infância) deve ser encurtado o mais rapidamente possível. Daí a educação rigidamente disciplinadora e punitiva; e a literatura exemplar que procurava levar o pequeno leitor a assumir, precocemente, atitudes consideradas "adultas". (COELHO, 2000, p. 23).

Por essa razão, tanto a educação quanto a literatura voltadas às crianças eram baseadas em práticas rígidas, disciplinares e moralizadoras. O foco não era atender às necessidades emocionais, cognitivas ou imaginativas da criança, mas, moldá-la para assumir, precocemente, comportamentos socialmente considerados adultos, reprimindo a ludicidade, a fantasia e a criatividade, que são fundamentais nessa fase do desenvolvimento.

Com o avanço das teorias acerca do desenvolvimento humano, esta abordagem é alterada, compreendida em fases e etapas. Segundo a teoria do desenvolvimento psicossocial de Erik Erikson (1971), o desenvolvimento dos seres

humanos se dá em oito estágios que envolvem crises específicas, em cada estágio o indivíduo precisa superar tensões.

Organizada em oito fases: confiança versus desconfiança (nascimento até os 2 anos); autonomia versus vergonha e dúvida (entre 2 a 3 anos); iniciativa versus culpa (entre 4 a 5 anos); diligência versus inferioridade (entre 6 aos 11 anos); identidade versus confusão de identidade (entre doze aos dezoito anos); intimidade versus isolamento (entre dezenove aos quarenta anos); generatividade versus estagnação (entre quarenta aos sessenta anos) e integridade versus desespero (entre sessenta anos e resto da vida), a não resolução de uma fase afeta as fases subsequentes.

Conforme a análise de Alves (2020), entre 2 a 5 anos, as crianças atravessam o estágio do desenvolvimento denominado iniciativa versus culpa, no qual passam a explorar o mundo de forma mais ativa. Nesta idade a criança, “aplica suas capacidades físicas e mentais para expandir em outras áreas de forma criativa e social. Amplia sua rede social além da família imediata, alfabetiza-se e desenvolve a imaginação” (ALVES, 2020, p. 2), a criança busca criar, imaginar e experimentar, utilizando a linguagem e recursos da comunicação.

Nesse estágio, a criança inicia a construção da sua autonomia emocional e social, experimentando maneiras de agir no mundo por meio da imaginação, da linguagem e do brincar. Erikson (1971) destaca que, se essa iniciativa é reprimida ou desvalorizada pelos adultos, instala-se o sentimento de culpa, inibindo a criatividade, a curiosidade e a autoconfiança. Portanto, oferecer oportunidades para que a criança se expresse de forma simbólica, como na contação de histórias, é fundamental para que desenvolva segurança em sua capacidade de pensar, fortalecendo sua identidade em formação.

Do ponto de vista da psicologia do desenvolvimento cognitivo de Piaget (2010), se faz por graduação sequenciais, estágios e etapas ultrapassadas pelo seu desenvolvimento, definidas em quatro estágios, sensório-motor (nascimento aos 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), operações concretas (7 a 11 anos) e operações formais (a partir dos 12 anos). Crianças entre as idades de 2 a 7 anos, foco deste trabalho, estão no estágio pré-operatório, no qual a linguagem, o pensamento simbólico e a imaginação se expandem significativamente.

Com o aparecimento da linguagem, as condutas são profundamente modificadas no aspecto afetivo e no intelectual. Além de todas as

ações reais ou materiais que é capaz de efetuar, como no curso do período precedente, a criança torna-se, graças à linguagem, capaz de reconstituir suas ações passadas sob forma de narrativas, e de antecipar suas ações futuras pela representação verbal. (PIAGET, 2010, p. 24).

Nesse período, a criança não apenas escuta, mas mobiliza sua capacidade de criar imagens mentais, atribuir significados às palavras e construir histórias internas. A linguagem possibilita interações sociais mais ricas, como orienta a construção de significados, permitindo que a criança estruture suas experiências em narrativas, hipóteses e explicações próprias sobre a realidade que a cerca.

Como decorrência do aparecimento da linguagem, o desenvolvimento do pensamento se acelera. No início do período, o pensamento exclui toda a objetividade, a criança transforma o real em função dos seus desejos e fantasias (jogo simbólico); posteriormente, utiliza-o como referencial para explicar o mundo real, a sua própria atividade, seu eu e suas leis morais; no final do período, passa a procurar a razão causal e finalista de tudo (é a fase dos famosos "porquês"). É um pensamento mais adaptado ao outro e ao real. (BOCK; FURTADO; TEIXEIRA, 2008, p. 121).

A criança quando escuta uma história não apenas acompanha os enredos, mas se envolve emocionalmente, projeta-se nos personagens, ensaia soluções para os desafios propostos na narrativa e exercita sua autonomia imaginativa, desenvolvendo o pensamento crítico. A escuta de narrativas favorece o desenvolvimento do pensamento simbólico, além de estimular a memória, a linguagem e a criatividade.

Como destaca Vigotski (2009, p. 16), "[...] na primeira infância, identificamos nas crianças processos de criação que se expressam melhor em suas brincadeiras". É nesse espaço lúdico que a criança experimenta, cria, reconstrói o mundo à sua volta e exercita sua capacidade simbólica, essencial para seu desenvolvimento cognitivo e afetivo. Dessa forma, o desenvolvimento cognitivo não ocorre de forma isolada, ocorre na relação com o outro, por meio da mediação cultural e social. A linguagem, portanto, é o instrumento simbólico que permite à criança internalizar significados culturais.

Observa-se, portanto, que tanto Erikson (1971), ao enfatizar a formação da autonomia, quanto Piaget (2010), ao destacar o desenvolvimento da linguagem e do pensamento simbólico, convergem na compreensão da infância como um período de intensa exploração do mundo. Essa compreensão é ampliada por Vigotski (2009),

que afirma que a criação e a imaginação emergem das interações sociais e das experiências culturais. Assim, o desenvolvimento infantil é ao mesmo tempo biológico, social e simbólico.

Por isso, torna-se fundamental compreender a criança como um ser em formação, que carrega consigo um enorme potencial de desenvolvimento. Nesse sentido, segundo Coelho, “a criança é vista como um ser em formação, cujo potencial deve-se desenvolver em liberdade, mas orientado no sentido de alcançar total plenitude em sua realização” (COELHO, 2000, p. 27).

Assim, ao reconhecer que a criança é um ser em desenvolvimento, cujas potencialidades se constroem na relação social, na linguagem e no jogo simbólico, torna-se essencial promover práticas que favoreçam a expressão criativa e o exercício da imaginação. A contação de histórias, nesse contexto, não é um simples recurso lúdico, mas um instrumento de mediação cultural que contribui para o fortalecimento da autonomia, para a expansão do pensamento simbólico e para a constituição de significados compartilhados.

2.3 A Imaginação

A imaginação é uma das faculdades mais relevantes no desenvolvimento humano, especialmente desenvolvida na infância, permitindo transformar a experiência do cotidiano em universos simbólicos. Fenomenologicamente, a imaginação não se reduz à representação ou reprodução do real, mas à criação de novas realidades, partindo da experiência vivida, em uma força criadora e independente.

“A imaginação é a capacidade da consciência para fazer surgir os objetos imaginários ou objetos-em-imagem” (CHAUÍ, 2000, p. 168), ressaltando a força ontológica da imaginação, que não copia o real, mas apresenta um mecanismo que permite aos seres emergirem em outras possibilidades. Para as crianças, esse fenômeno se apresenta de modo mais efervescente.

Quando a criança brinca, sua imaginação desfaz a percepção: todos os objetos, todas as pessoas e todos os lugares nada têm a ver com seu sentido percebido, mas remetem a outros sentidos, criam sentidos inexistentes ou presentificam o ausente. Um armário é um navio-em-imagem, um tapete é um mar-em-imagem, um cabo de vassoura é uma espada-em-imagem, uma folha de jornal é um mapa em-imagem, um avental preso às costas é uma capa-em-imagem. A imaginação é, assim, uma capacidade irrealizadora. A força

irrealizadora da imaginação significa, por um lado, que ela é capaz de tornar ausente o que está presente (o armário deixa de estar presente), de tornar presente o ausente (o navio torna-se presente) e criar inteiramente o inexistente (a aventura nos mares). (CHAUÍ, 2000, p. 170).

A imaginação na infância transforma a realidade percebida na brincadeira; ao brincar, a criança se desprende do sentido literal e o ressignifica totalmente, atribuindo-lhe novos sentidos simbólicos. Esse fenômeno de percepção, a autora define como “força irrealizadora”, uma marca fenomenológica da imaginação, um tipo de consciência que transcende o dado sensível e recria o mundo conforme a individualidade e as experiências próprias das crianças.

A Psicologia oferece contribuições valiosas para a compreensão da imaginação, sobretudo por meio descritos por Vigotski. Para o autor, “a psicologia denomina de imaginação ou fantasia essa atividade criadora baseada na capacidade de combinação do nosso cérebro” (VIGOTSKI, 2009, p. 14), combinação esta que acompanha todo o processo de desenvolvimento humano, sobretudo nas crianças que possuem menor capacidade inibitórias dos impulsos.

A imaginação é uma operação cognitiva complexa que envolve a elaboração ativa da experiência passada. Segundo Vigotski (2009), o brincar na infância não se limita a uma simples recordação, mas uma recriação imaginativa, das impressões vividas, construindo uma nova realidade que expressa as aspirações e os anseios da criança. Ao criar estas realidades, a criança coloca a imaginação em atividade.

As definições fenomenológicas e da Psicologia são consonantes, em que ambas compreendem que a consciência é intencional, sobretudo quando voltado à imaginação. Em outras palavras, mesmo os conteúdos mais fantasiosos têm origem na realidade vivida, sendo “uma nova combinação de elementos que, em última instância, foram hauridos da realidade” (VIGOTSKI, 2009, p. 20).

A capacidade cognitiva da imaginação acompanha os seres humanos “é uma condição totalmente necessária para quase toda atividade mental humana” (VIGOTSKI, 2009, p. 25), sendo a base não só da criação artística, mas também da produção científica, técnica e simbólica.

Na infância, embora mais limitada em conteúdo se comparada à do adulto, tem maior intensidade e entrega no processo de criação.

A criança é capaz de imaginar bem menos do que um adulto, mas ela confia mais nos produtos de sua imaginação e os controla menos.

Por isso, a imaginação na criança, no sentido comum e vulgar dessa palavra, ou seja, de algo que é irreal e inventado, é evidentemente maior do que no adulto. (VIGOTSKI, 2009, p. 46).

Essa confiança plena no mundo imaginado é o que torna sua imaginação mais vívida e transformadora.

Tolkien (2010) apresenta que a imaginação assume uma dimensão mais profunda e complexa, tratando-se de um ato subcriativo, ou seja, um prolongamento da Criação primordial. A subcriação é definida como a capacidade de criar mundos narrativos autônomos, com uma consistência, adotadas de leis próprias.

[...] Tolkien inverte as definições do dicionário e defende o sentido aristotélico de imaginação, o poder de conceber imagens que não estão presentes para os sentidos, e assim a imaginação é memória, enquanto afirma que a fantasia é um fator de realização da expressão desse imaginário (a arte subcriativa em si), apresentando a tal consistência interna da realidade. (KLAUTAU, 2021, p. 124-125).

A imaginação, nesta perspectiva ganha um caráter metafísico, não transformando somente aquilo que é real e está na consciência do ser, mas revela uma verdade profunda sobre o ser humano enquanto criador de sentido.

Na literatura, a imaginação se manifesta com intensidade. Conforme Coelho (2000), o fenômeno literário é caracterizado de dois modos: abstrato e concreto. O primeiro refere-se às ideias, emoções, sentimentos e experiências vividas, enquanto o segundo à realidade apresentada por meio da linguagem, mecanismo este que corporifica o imaginário e permite que experiências subjetivas se tornem partilháveis, instaurando uma nova realidade simbólica.

Pedagogicamente, a imaginação deve ser cultivada como uma faculdade essencial ao desenvolvimento integral da criança. “A conclusão pedagógica a que se pode chegar com base nisso consiste na afirmação da necessidade de ampliar a experiência da criança, caso se queira criar bases suficientemente sólidas para a sua atividade de criação” (VIGOTSKI, 2009, p. 23), estimular a imaginação é reconhecer sua importância como força estruturante da cognição, da linguagem, da arte e da subjetividade, oferecendo experiências que permitam o desenvolvimento pleno.

2.3.1 Ouvir Histórias: Um canal para a imaginação

A audição é um dos cinco sentidos humanos, sendo caracterizada pela capacidade de captar estímulos sonoros presentes no ambiente e interpretá-los com significados a partir de experiências prévias e de construções cognitivas.

Aristóteles (2006) afirma que a atividade do som e a atividade da audição, ocorrem ao mesmo tempo, entretanto são distintas por natureza, uma vez que, o objeto que está emitindo ruído pode existir sem que não haja a ação de ouvir. “A atividade do capaz de soar, então, é som ou sonância, e a do capaz de ouvir é audição ou ato de ouvir; pois há a audição de dois modos, bem como o som” (ARISTÓTELES, 2006, p. 107), compreende-se que no momento em que o som é emitido e há uma audição em atividade, acontece, o ouvir propriamente dito. Aristóteles distingue a potência, capacidade de ouvir, do ato de ouvir de fato.

Rodríguez (2006) apresenta uma concepção schaefferiana acerca dos mecanismos de escuta: ouvir, escutar, reconhecer e compreender. O ouvir corresponde à recepção das vibrações sonoras pelo sistema auditivo, quando apenas alguns elementos do som são percebidos, dando início à escuta.

Escutar, por sua vez, envolve uma atenção ativa voltada ao som, com o objetivo de extrair determinada informação: “O ato de escutar implica dedicar ao som uma atenção ativa que tem como objetivo extrair dele determinada informação [...]” (RODRÍGUEZ, 2006, p. 249). A partir daí, torna-se possível identificar e interpretar o som, independentemente de sua natureza.

Nesse processo, surge o reconhecimento, entendido pelo autor como a associação do som à sua fonte, o que só é viável mediante a memória auditiva. Por fim, alcança-se a etapa da compreensão, em que o som deixa de ser apenas uma percepção sensorial e se transforma em informação significativa, resultado da interpretação final do ouvinte.

Assim sendo, a atividade do objeto sensível (som) e a atividade do órgão sensorial (audição) se realizam no ouvinte, ou seja, o impacto da percepção sonora se dá no sujeito que ouve, onde o som se torna experiência.

Partindo desta experiência, a escuta se torna um canal essencial para a imersão nas relações simbólicas, especialmente na infância. Neste período, como vimos anteriormente, é um campo propício para o desenvolvimento da imaginação, sobretudo por meio das narrativas, sons e vozes. Abramovich (1997) destaca que ler

histórias para crianças é suscitar o imaginário, encontrando novas ideias e sentimentos a serem elaborados pelo processo da leitura. Ouvir histórias, nesse contexto, não é apenas entretenimento: é uma forma de educação emocional, cognitiva e social.

O filósofo Benjamin (1985) destaca a tendência das pessoas de se desprender da capacidade profunda de uma escuta atenta que vai além do ato de ouvir em si, mas de estabelecer uma relação completa com o imaginário e a memória coletiva.

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. E assim essa rede se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecida, há milênios, em torno das mais antigas formas de trabalho manual. (BENJAMIN, 1985, p. 205).

O contar histórias sempre foi compreendido como uma ação repetitiva de transmissão oral, que se atualiza a cada narração. A história contada carrega expressões, simbologias e significados do momento em que está sendo ouvida. A repetição das histórias perpetua um coletivo que compartilha o silêncio atento, a escuta ativa e, posteriormente, a memória do que foi narrado.

Benjamin (1985) ressalta ainda a relevância de ouvir a contação de histórias em uma experiência imersiva, a qual ativa a imaginação e forma redes de memória e linguagem, diferente da escuta apressada ou passiva que muitas vezes predomina na contemporaneidade. O autor sugere que a escuta verdadeira é uma habilidade que se aprende no convívio, no fazer conjunto, no tempo vivido com os outros — ação que está desaparecendo com a mecanização do cotidiano.

Nesse sentido, ouvir histórias é um exercício ativo de imaginação. Enquanto escuta, a criança reconstrói cenas, interpreta emoções e projeta soluções, participando da narrativa com sua subjetividade. Como vimos anteriormente, Vigotski (2009) ressalta que a imaginação é um processo essencial no desenvolvimento humano e está diretamente relacionada às experiências vividas.

Dessa forma, é possível afirmar que o ato de ouvir histórias transcende o simples escutar sons ou palavras. É uma vivência sensível que desperta sentidos,

mobiliza afetos e estimula a criatividade. É um espaço de encontro com o outro, com o simbólico e com o próprio eu. Ao recuperar o valor da escuta e da oralidade, abre-se novamente o canal da imaginação, elemento vital para o desenvolvimento integral do ser humano.

2.4 As Fábulas e o Processo de Fabulação Infantil

Este tópico aborda uma reflexão acerca da compreensão da fábula enquanto literatura, como também o processo de fabulação infantil, entendido como manifestação natural da imaginação na infância.

A fábula é um dos gêneros narrativos mais antigos da tradição literária. Apresenta como característica principal a utilização de animais como personagens, com os quais são personificados, com características humanas, estes vivenciam situações que refletem comportamentos, valores e dilemas humanos. A principal finalidade é transmitir ensinamentos de cunho moral, por meio de narrativas curtas e de forte apelo simbólico.

Segundo Coelho (2000), a origem do termo significa “contar algo”:

Fábula (lat. *fari*= *falar* e gr. *phaó* = dizer, contar algo) é a narrativa (de natureza simbólica) de uma situação vivida por animais que alude a uma situação humana e tem por objetivo transmitir certa moralidade. A julgar pelo que a história registra, foi a primeira espécie de narrativa a aparecer. (COELHO, 2000, p. 165).

O uso de animais que falam, pensam e agem como seres humanos não é mero recurso estético, mas parte de uma tradição que permite a criação de paralelos entre o mundo natural e o social. Essa construção simbólica, muitas vezes revestida de ludicidade torna-se um instrumento eficaz para a reflexão ética e social. Segundo a mesma autora, esse universo narrativo é definido como um “maravilhoso fabular”, que são situações que constituem um sentido simbólico, satírico e puramente lúdico.

Com elementos similares de outros gêneros literários e do imaginário, como nos contos de fadas, a sua maior distinção se dá pela sua intencionalidade didática e pela utilização da alegoria. Klautau (2021) explica que, embora os animais falantes sejam comuns tanto nas fábulas quanto nas histórias de fadas, há uma distinção clara na função narrativa desses elementos.

A terceira exclusão feita por Tolkien é das fábulas de animais. De fato, tal gênero possui conexões com as histórias de fadas, pois em muitas destas existem animais e outras criaturas que falam como os

homens. Contudo, essa maravilha reflete o terceiro desejo humano que molda as histórias de fadas, o de 'entrar em comunhão com outras coisas vivas'. Assim, nas narrativas que apresentam os animais falantes apenas como alegorias, máscaras e representações dos próprios homens, como em *Os Três Porquinhos*, existe apenas fábula de animais e não histórias de fadas. (KLAUTAU, 2021, p. 75).

A fábula é um gênero que, ao atribuir características humanas aos animais, constrói uma metáfora do comportamento social, proporcionando ao leitor a possibilidade de reflexão sobre virtudes, falhas e condutas éticas. Elemento explícito no texto, as morais das histórias são componentes essenciais em sua descrição. “A moral, equivalente à avaliação, pode ser implícita, através de um comentário feito no corpo do texto, ou explícita, separada do texto, na forma de uma sentença” (FARENCENA, 2001, p. 21), possui uma função educativa.

Caracterizada como uma manifestação cultural que atravessa séculos, desde Esopo a Monteiro Lobato, as fábulas fazem parte de uma imaginação coletiva, que organiza o mundo por meio de símbolos, narrativas e significados. Como define Chauí (2000), dão sentido à compreensão da origem das coisas.

Imaginação fabulosa, de caráter social ou coletivo, que cria os mitos e as lendas pelos quais uma sociedade, um grupo social ou uma comunidade imaginam sua própria origem e a origem de todas as coisas, oferecendo uma explicação para seu presente e sobretudo para a morte. Aqui, a imaginação cria imagens simbólicas para o bem e o mal, o justo e o injusto, o puro e o impuro, o belo e o feio, o mortal e o imortal, o tempo e a Natureza pela referência às divindades e aos heróis criadores [...]. (CHAUÍ, 2000, p. 171).

Dessa forma, é evidente que as fábulas, enquanto gênero literário, não se limita a entreter, mas exerce uma função simbólica essencial, transmitindo valores e ensinamentos por meio da linguagem metafórica.

Ao estabelecer a relação entre o gênero literário e o processo de fabulação infantil, compreende-se que ambos se estruturam a partir da imaginação criadora. O processo de fabulação infantil refere-se à capacidade das crianças de criar e construir histórias imaginárias, geralmente através de jogos, brincadeiras e expressão verbal. É um exercício da imaginação, essencial para o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e da capacidade de resolver problemas. “A fabulação consiste na invenção de uma língua menor, em devir e está diretamente ligada ao que ainda não é, da ordem do por vir” (BARIN, 2019, p. 14). Deste modo, é possível compreender, que fabular não se limita a contar histórias, no fruto da imaginação,

mas a criação de uma linguagem, sentidos e futuros possíveis que rompem com as normas dominantes.

Ao fabular, a criança está exercitando o seu processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. “A imaginação, base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível criação artística, científica e técnica.” (VIGOTSKI, 2009, p. 14).

Mediante isso, entender a fábula e o processo de fabulação infantil é reconhecer que ambos se alicerçam na potência criadora da imaginação. A fábula como gênero literário, associa símbolos e metáforas para transmitir valores morais e reflexões para seus leitores. A fabulação infantil, por sua vez, manifesta-se como um movimento espontâneo, no qual a criança experimenta, ressignifica e cria realidades possíveis, exercitando sua criatividade, autonomia e capacidade de interpretação do mundo.

Dessa forma, o ato de fabular, seja na literatura ou nas brincadeiras infantis, revela-se como um importante instrumento de desenvolvimento cognitivo, social e cultural, que permite não só compreender o presente, mas projetar futuros, reinventando sentidos e experiências.

2.5 O Podcast

Nas últimas décadas, a forma de consumo, distribuição e produção de conteúdo em áudio passou por mudanças significativas. O podcast surgiu como uma das inovações tecnológicas que ampliou essas possibilidades e, com o tempo, consolidou-se como uma mídia autônoma, com linguagem e características próprias.

A pesquisa *The Podcast Consumer 2025*, realizada pela *Edison Research*, aponta que o tempo semanal dedicado à escuta de podcasts nos Estados Unidos cresceu 355% na última década. No Brasil, segundo o estudo *Inside Audio 2024*, da *Kantar Ibope Media* (2024), indica que o consumo de conteúdo de áudio faz parte do cotidiano dos brasileiros, principalmente por conta de novos formatos, como o podcast que pode ser acessado como, quando e onde quiser.

Diante dessas transformações e do crescimento expressivo do podcast como meio de comunicação, torna-se relevante compreender brevemente a origem e os desdobramentos deste recurso, de modo a entender seu conceito e características e, por fim, a escolha desse formato para a produção de conteúdos voltados ao público infantil.

2.5.1 Breve-histórico do Podcast

O surgimento do podcast está diretamente relacionado ao desenvolvimento tecnológico de áudio. Segundo Carvalho e Saldanha (2018), o podcast originou-se a partir do desenvolvimento de reprodutores portáteis de áudio, principalmente o iPod, e da criação do formato MP3 (*MPEG-1 Audio Layer-3*).

No início dos anos 2000, conforme Luiz (2014), os arquivos de áudio eram distribuídos na internet, mas se um usuário quisesse escutá-los e ser atualizado sobre novas publicações de áudio, era preciso realizar o download para escutar o arquivo e visitar o site periodicamente. Na busca pela automatização dessa atividade, uma das soluções encontradas foi utilizar a tecnologia feed RSS (*Really Simple Syndication*):

Explicando de uma forma bem simples, o RSS é uma maneira de um programa chamado agregador de conteúdo (feed) saber que um blog foi atualizado sem que a pessoa precise visitar o site. Ou seja, em vez do internauta ir até o conteúdo, é o conteúdo que “vai” para o internauta. (LUIZ, 2014, p. 10).

Inicialmente esse sistema era limitado para arquivos de texto, mas em 2003, Dave Winer desenvolveu um recurso chamado *enclosure*, que possibilitou o anexo de arquivos de áudio no RSS. Essa inovação surgiu a partir da necessidade do jornalista Christopher Lyndon, de publicar uma série de entrevistas na internet (LUIZ, 2014).

Embora essas invenções tenham contribuído para a automação da distribuição de conteúdo em áudio, ainda não era considerado podcast. Em 2004, Adam Curry, ex *vídeo-jockey* da MTV, desenvolveu o software iPodder, com um sistema chamado de *RSStoIPod* que consiste em “uma forma de transferir esse arquivo de áudio disponibilizado via RSS para o agregador iTunes” (LUIZ, 2014, p. 10).

Segundo Carvalho e Saldanha (2018), em fevereiro de 2004, o termo *podcasting* foi proposto em um artigo escrito por Ben Hammersley, no jornal *The Guardian*, para definir a forma como as entrevistas de Lyndon foram transmitidas. Os autores apontam que há divergências quanto a origem etimológica da palavra, mas a que está mais alinhada com a definição pretendida por Hammersley é a que também aponta Prata (2012): “Podcast (ou podcasting) é um neologismo criado pela união

das palavras pod (do tocador de MP3 da Apple, iPod) com casting, sinônimo de transmissão, em inglês.” (PRATA, 2012, p. 76)

Embora faça uma referência direta ao reproduzidor de mídia portátil da Apple, esse sistema de transmissão de dados foi aplicado posteriormente em outros aparelhos e o termo podcast se popularizou sendo utilizado para qualquer programa de áudio transmitido via *podcasting* (LUIZ, 2014).

O ponto de virada que transformou o podcast *mainstream*, de acordo com Bonini (2020), foi em 2014 com o sucesso de *Serial*, uma série narrativa não-ficcional que investiga e relata casos de assassinatos, produzida por Sarah Koenig, ex-produtora do programa de rádio *This American Life*. Além da força do podcast, a popularização dos smartphones e das redes sociais contribuiu para a expansão global desse nicho.

Outro avanço tecnológico que impactou essa mídia foi a criação de plataformas de streaming de áudio como o *Soundcloud* e o *Spotify*, que possibilitaram o acesso aos conteúdos em qualquer tempo e lugar, por meio da conexão *wireless*, sem precisar transferir os arquivos para o computador, ainda que seja possível realizar o *download*. (PINHO; LIMA, 2021, p. 3).

No Brasil, em outubro de 2004, surge o primeiro podcast do país, desenvolvido por Danilo Medeiros, o *Digital Minds* (LUIZ, 2014). Nos primeiros anos, os podcasts eram, majoritariamente, amadores e voltados para a área da tecnologia ou serviam de repositórios dos programas das emissoras de rádio, isto é, a programação original era replicada nesse formato sem adaptações. (VIANA; CHAGAS, 2021).

Em 2005, ocorreu um fenômeno que Luiz (2014) denomina de *podfade*, um período de enfraquecimento nas produções de podcasts não apenas no Brasil, mas também no mundo. Esse cenário permaneceu até 2006, mas foi em 2008 que o mercado voltou a crescer e a se consolidar.

Segundo Carvalho e Saldanha (2018), diferente dos primeiros podcasts brasileiros, que buscavam se assemelhar a programas ao vivo de rádio, com pouca edição, a nova geração que surgiu após o *podfade* apresentava edição e mixagem mais elaboradas, além de abordar temas com linguagens mais acessíveis e bem-humorada, inspirada em programas radiofônicos voltados ao público jovem.

Esse percurso histórico evidencia a consolidação do podcast como uma mídia em expansão que se adapta às demandas do público. Dessa forma, torna-se

fundamental aprofundar o conceito de podcast, suas características e evolução como linguagem midiática.

2.5.2 Conceito de Podcast

O Podcast é comumente definido como arquivos de mídia, predominantemente em áudio, transmitidos via internet por meio da tecnologia RSS (ASSIS, 2014; BONTEMPO, 2021). Durante anos, limitou-se à noção de tecnologia de arquivamento de áudio, semelhante ao CD ou MP3. Entretanto, à medida que evoluiu, essa definição tornou-se insuficiente para abarcar as transformações no consumo e na produção de podcasts.

[...] a definição do termo ‘podcast’ diretamente associada à tecnologia e aos dispositivos não faz mais sentido [...] eu concebo o podcast da seguinte maneira: como uma experiência auditiva que pode ser acessada onde, como e quando o ouvinte quiser (BONTEMPO, 2021, p. 21).

Essa perspectiva amplia o conceito da mídia, que deixa de ser mero suporte tecnológico para se tornar um meio digital autônomo de comunicação, com linguagem e formatos próprios, rompendo com a ideia de complementaridade ao rádio (BONINI, 2020).

Apesar de empregar recursos da linguagem radiofônica, essa mídia não pode ser equiparada ao rádio tradicional por não possuir elementos característicos desse meio de comunicação. Prata (2012) ressalta que “para ser rádio, falta ao podcast a essencial emissão no tempo real do ouvinte e da sociedade no qual está inserido” (PRATA, 2012, p. 77). Como aponta Luiz (2014), a distribuição do podcast é direta e atemporal, sem grade de programação ou mediação de emissoras, portanto, não se encaixa nas propriedades do rádio.

Outras características que diferenciam essa mídia são a liberdade de produção: a possibilidade de criar e distribuir seu próprio conteúdo de forma independente. Ao mesmo tempo, a autonomia do ouvinte - que escolhe o quê, como, quando e onde escutar - e a segmentação por nichos são aspectos que tornam o podcast mais intimista e aprofundam a escuta ativa. (BONTEMPO, 2021).

Além disso, o podcast promove uma experiência de escuta diferente do rádio, porque independe de conexão contínua à internet e viabiliza o consumo sob

demanda que é entregue automaticamente ao usuário, dispensando a busca ativa por episódios. (ASSIS, 2014).

Em síntese, essas características - liberdade de produção e consumo, distribuição direta, atemporalidade, intimidade e escuta ativa - estabelecem o podcast como uma mídia autônoma, capaz de atender a diferentes nichos. Para o público infantil, tais qualidades permitem que os pais possam escolher o conteúdo ideal para seus filhos, assim como o momento e o local de consumo, garantindo uma experiência segura e personalizada. Além disso, possibilita a repetição da escuta do conteúdo, auxiliando a memorização, o aprendizado e o reforço dos valores morais.

2.5.3 Gêneros e Formatos

Ao tratar de gêneros e formatos de podcast, Richard Berry (2020) destaca a ausência de consenso entre os pesquisadores e propõe três tipologias abrangentes baseadas não no conteúdo, mas na forma de apresentação: conversa, narrativa e ficção. Para o autor, a classificação parte do seguinte questionamento:

Ao criar a menor estrutura possível, podemos pensar no que realmente está acontecendo. Estamos conversando? (entre pessoas gravadas ou entre ouvinte e podcaster) Estamos contando uma história e conduzindo o ouvinte através de uma narrativa? Ou estamos em um mundo fictício? (BERRY, 2020, apud VIANA; CHAGAS, 2021, p. 8).

Bontempo (2021) destaca que os formatos mais comuns são: *podcast solo*, monólogo conduzido por um único *host*; *entrevistas*, com novos entrevistados a cada episódio e eventual participação do público; *bate-papo* ou *mesa redonda*, formado por um ou mais hosts que direcionam a conversa com convidados que debatem temas específicos; *storytelling ficcional ou não ficcional* que consiste na contação de histórias baseadas em fatos reais ou fictícios, utilizando-se de recursos como roteiro, sonoplastia e atores; e, por fim, *podcast de notícias e análises*, geralmente de publicação diária.

Viana e Chagas (2021), por sua vez, realizaram uma categorização dos podcasts brasileiros em 8 estruturas, com nomenclaturas distintas, porém similares aos de Bontempo (2021), acrescentando que os *noticiosos* podem ser subdivididos em micro-boletins, resumos e análises. Os autores também pontuam a hibridização entre os formatos:

Percebemos, ao longo da pesquisa, fronteiras em constante mutação, nas quais características que definem um episódio como narrativo muitas vezes se misturam com debates, entrevistas e outras estratégias de aproximação com o ouvinte. (VIANA; CHAGAS, 2021, p. 10).

Diante da fluidez presente na classificação dos podcasts, optou-se por complementar a análise com os estudos de Barbosa Filho (2009) sobre gêneros e formatos radiofônicos, visando adaptar recursos estruturais e narrativos consolidados no rádio à linguagem do podcast.

Segundo Barbosa Filho (2009), um programa ficcional caracteriza-se pela utilização de atuação, sonoplastia, efeitos sonoros e música. O drama constitui uma das principais formas do formato ficcional no rádio, definido pela representação da realidade e pela radiofonização, isto é:

[...] pela tradução para a linguagem radiofônica de textos originais ou adaptados, inéditos ou publicados de obras literárias, peças de teatro, roteiros de cinema, vídeo e, obviamente, dos textos escritos especialmente para o áudio. (BARBOSA FILHO, 2009, p. 117).

Em outras palavras, a radiofonização trata-se da adaptação da linguagem textual para a linguagem radiofônica que contém especificidades como voz, trilhas, efeitos sonoros e silêncio. Em um podcast de storytelling ficcional, os textos escritos também precisam ser adaptados, substituindo descrições visuais por recursos sonoros favorecendo a escuta ativa.

No drama radiofônico o roteiro deve contemplar não apenas os diálogos, mas também as emoções e comportamentos dos personagens. A sonoplastia, por sua vez, é fundamental para construir a ambientação sonora e enriquecer a experiência do ouvinte, por meio de efeitos e trilhas musicais. Além disso, o autor destaca que a interpretação de rádio atores exige uma direção alinhada com a “intencionalidade do autor, a continuidade do roteiro e os planos de gravação” (BARBOSA FILHO, 2009, p. 118).

Barbosa Filho (2009) também apresenta a classificação de Kaplun (apud. BARBOSA FILHO, 2009) que divide o drama radiofônico em três formatos principais: o *drama unitário* (ou peça radiofônica), o *seriado* e a *radionovela*. No *drama unitário*, a narrativa é fechada, com personagens exclusivos para aquele episódio; o *seriado* apresenta episódios independentes entre si, mas com personagens centrais

recorrentes, como em sitcoms, enquanto a *radionovela* é estruturada em capítulos sequenciais e exige acompanhamento contínuo para a compreensão da trama.

Dessa forma, o drama radiofônico apresenta características que contribuem para a elaboração de um podcast de *storytelling* ficcional voltado ao público infantil, pela capacidade de construir ambientes sonoros envolventes.

No que diz respeito ao *programa infantil*, Barbosa Filho (2009) aponta que se trata de um formato híbrido, ou seja, cumpre múltiplas funções: educar, divertir e informar para contribuir com o desenvolvimento da criança. Para isso, deve “oferecer informação sobre temas de interesse dela, muitas brincadeiras, jogos e música, além da radiofonização de situações e adaptação de histórias”. (BARBOSA FILHO, 2009, p. 138).

A articulação entre os elementos do drama radiofônico e do programa infantil demonstra a viabilidade de adaptar essas técnicas em um podcast de narrativas ficcionais para crianças. A construção de personagens envolventes, aliada a histórias que informam, educam e divertem, bem como o uso de trilhas e efeitos sonoros, constituem recursos essenciais para uma experiência imersiva, detalhada nos capítulos seguintes.

2.6 Paisagem Sonora e Desdobramentos

A paisagem sonora, segundo Schafer (2011), consiste em qualquer ambiente acústico que circunda o indivíduo, seja de fontes naturais, humanas, industriais ou tecnológicas, refletindo a interação entre o físico e o social.

Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras. Podemos isolar um ambiente acústico como um campo de estudo, do mesmo modo que podemos estudar as características de uma determinada paisagem. (SCHAFFER, 2001, p. 23).

Ao orquestrar, organizar e ordenar os sons é possível produzir imagens mentais, a partir da construção de narrativa por meio da seleção dos elementos. Essa composição pode envolver sons concretos, como o canto de um pássaro, ou sons abstratos, que adquirem significado simbólico de acordo com a experiência e a interpretação do ouvinte.

Os sons fundamentais de uma paisagem são os sons criados por sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e

animais. Muitos desses sons podem encerrar um significado arquetípico, isto é, podem ter-se imprimido tão profundamente nas pessoas que os ouvem que a vida sem eles seria sentida como um claro empobrecimento. (SCHAFER, 2001, p. 26).

A paisagem sonora não se restringe a descrição de sons, mas envolve a relação entre o ouvinte e o ambiente. A experiência auditiva está diretamente associada às experiências anteriores do indivíduo. O cerne da paisagem sonora está na capacidade do indivíduo de perceber os sons de um ambiente e como a escuta molda a percepção do mundo.

Schafer (2001) emprega a distinção entre paisagens sonoras *hi-fi* e *lo-fi* (alta fidelidade e baixa fidelidade) diferenciando a experiência auditiva. As paisagens *hi-fi* são os ambientes em que os sons são nítidos, há profundidade, característicos da vida no campo, floresta ou vilarejo. Em contraste, as paisagens *lo-fi* são ambientes saturados por ruídos, em que os sons se sobrepõem em alto nível de intensidade, como centros urbanos, fábricas e tráfego intenso.

No contexto de produções sonoras, é intencionalmente projetada a fim de proporcionar uma experiência imersiva, sendo a sonoplastia um recurso essencial para narrativas em áudio, pois a aplicação coordenada dos elementos sonoros realiza a ambientação do ouvinte e o incentiva a imaginar cenários e ações da história. Essa dinâmica é explicada por Camacho (apud BARBOSA et al., 2024), que detalha o processo de formação das imagens mentais da seguinte forma.

[...] quando o sujeito presta atenção ao som, cria em sua mente uma série de imagens sonoras que consegue evocar um mundo imaginário. Esta evocação é conseguida a partir da combinação dos quatro elementos básicos do som: palavras, música, ruídos ou efeitos sonoros e silêncio; elementos que, ao interagirem, exigem a gestão dos planos e deslocamentos sonoros e da relação espaço-tempo sonora. Dizemos que a imagem sonora é essencialmente sugestiva, porque estimula a imaginação (CAMACHO, 1999, p. 6, apud BARBOSA et al., 2024, p. 137-138).

No rádio clássico, esses quatro pilares (a palavra, a música, os efeitos e o silêncio) constituíam a essência da linguagem radiofônica, base para imersão do ouvinte na narrativa (FERRARETTO, 2014). Segundo Barbosa et al. (2024), tais elementos estendem-se a qualquer produção sonora narrativa tornando-se necessário compreender cada componente da linguagem radiofônica.

A *palavra* é fundamental para nortear o ouvinte durante a trama porque situa o cenário e os personagens, narra a história e é através da voz que o ator expressa

a emoção da cena e o ouvinte consegue distinguir os personagens (BARBOSA et al., 2024).

Por sua vez, a *música* como linguagem pode cumprir diversas funções como gramatical, uma organização estrutural; descritiva, ao auxiliar na ambientação de cenários e expressiva, ao criar o clima da narrativa transmitindo emoções (FERRARETTO, 2014).

Os efeitos sonoros, segundo Ferraretto (2014), complementam a ambientação, guiam transições de tempo e espaço, além de traduzir emoções. O silêncio serve como recurso expressivo para ênfase dramática e promove reflexão.

Apresentando os elementos sonoros nesta linguagem, evoca-se uma relação causal entre o som e a semiótica, uma vez que, cada objeto sonoro remete a uma estreita relação entre signo e significado. Conforme Rodríguez (2006) há dois modos de compreensão: os signos sonoros motivados e os signos sonoros arbitrários.

O primeiro, baseado na concepção peirceana, o signo, como forma perceptível, está associado ao objeto real, ou seja, “são formas sonoras vinculadas fisicamente à fonte de vibrações que as produz, e nos indicam a existência ou a presença da fonte” (RODRÍGUEZ, 2006, p. 244), um exemplo prático, o som do motor de um carro, quando ouvido se faz a relação do objeto com a presença física, na teoria de Peirce, é definido com índices.

Enquanto a segunda definição de ordem saussuriana, compreende que “são aquelas formas sonoras que estão associadas por uma escolha arbitrária a uma classe de objetos ou ações do universo referencial.” (RODRÍGUEZ, 2006, p. 244), a definição indica que o som que é representado determinado fenômeno, não está propriamente dito, sendo emitido pelo objeto em si, mas remonta ao significado em si. Estas definições, entretanto, não são suficientes quando aplicadas no contexto audiovisual, posto que as condições que circulam o ouvinte e suas próprias emoções, influenciam diretamente em sua percepção dos significados.

Além dos fundamentos da linguagem radiofônica, há orientações específicas para contar histórias para crianças. Segundo o *Guia de Contação de Histórias do Ministério da Educação e Cultura* (BRASIL, 2021), a voz é o elemento central para o engajamento da criança com a história e deve transmitir o sentimento da narrativa com a entonação suave, adaptando de acordo com cada momento, evitando a infantilização da voz. Utiliza-se o silêncio como “pausa dramática” para gerar suspense e a música pode ser inserida pontualmente, evitando excessos porque “o

que importa é a construção da imagem mental do desenrolar da história” (BRASIL, 2021, p. 20).

Portanto, fundamenta-se que a paisagem sonora em podcasts infantis apenas promoverá imersão se seus elementos forem ordenados para uma clareza narrativa, conformidade pedagógica e estímulo à imaginação. Essa ordenação inicia-se no roteiro, documento que contém todo o planejamento do episódio indicando cena a cena, quais vozes, trilhas, efeitos e pausa serão empregados, servindo de direção para a gravação do conteúdo (FERRARETTO, 2014).

2.7. Roteiro

O roteiro é um documento em texto detalhado que guia um projeto audiovisual. Oriundo do teatro, “o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizadas no contexto da estrutura dramática.” (FIELD, 2001, p. 2). É um recurso utilizado anteriormente nas produções, que indica as ações de forma sistemática.

Comparato (2000) ressalta que o roteiro é o ponto de partida da produção audiovisual, não é um texto literário destinado ao público final, mas a ferramenta de comunicação entre roteirista, diretor, produtores e técnicos, que traduz a ideia inicial em linguagem audiovisual que acompanha em todo o processo de elaboração do produto, da pré-produção, produção e pós-produção.

Responsável por ordenar os eventos, trazem informação com o objetivo de guiar o passo a passo para a concepção do projeto. “É o esquema detalhado e preciso da transmissão, que compreende o texto falado, a música que será incluída e os efeitos sonoros a serem inseridos, e indica o momento preciso em que se deve escutar cada coisa.” (KAPLUN, 2017, p. 258).

Este tópico aborda os padrões fundamentais para o desenvolvimento de um roteiro em 3 atos, destacando sua estrutura, função comunicativa e importância para a construção coerente da narrativa.

2.7.1 Estruturas e Adaptações Narrativas para o Roteiro de Áudio

Podcasts narrativos infantis demandam roteiros estruturados para promover uma experiência imersiva e uma história envolvente. Bontempo (2021) descreve um

modelo proposto por Abby Saucedo, que estrutura um episódio em: *intro*, *ato I*, *ato II*, *ato III* e *outro*.

A *intro* é a introdução antes do conteúdo ser abordado e deve apresentar o podcast, o tema do episódio e a sua relevância, enquanto o *outro* é o encerramento que pode incluir considerações finais sobre o episódio, chamada para a ação e teaser do próximo episódio. Esses elementos servem de estratégia para manter o interesse do ouvinte pelo podcast (BONTEMPO, 2021).

No contexto de um podcast narrativo, o início precisa conter uma apresentação lúdica e, segundo o *Guia de Contação de Histórias do Ministério da Educação e Cultura* (BRASIL, 2021), é necessário contextualizar, logo no início, o ambiente da narrativa para que a criança seja capaz de imaginar o cenário em sua mente, por exemplo, “em uma floresta havia uma casa amarela...”. Além disso, é sugerido que ao final da história seja dita uma frase ou cantada uma música para que o ouvinte perceba que a história acabou e também pode ser promovido uma reflexão recapitulando os principais eventos da narrativa.

A divisão em 3 atos no desenvolvimento do podcast consiste na estrutura clássica para contar histórias, amplamente utilizada no cinema. O *Ato I* corresponde à contextualização da história, como apresentação de personagens e ambientação; o *Ato II* desenvolve os conflitos centrais enfrentados pelo protagonista; e o *Ato III* trata-se da resolução da história (FIELD, 2001).

A segmentação da narrativa em 3 atos tende a organizar o enredo em blocos assimiláveis, facilitando a compreensão e contribuindo para reter a atenção da criança ao longo do episódio. No contexto dos podcasts infantis de *storytelling*, essa estrutura pode estimular a escuta ativa, elemento importante para que a criança assimile a história e tenha uma experiência sonora significativa.

Além da estrutura narrativa, outro aspecto fundamental é a adaptação de narrativas pré-existentes para o formato sonoro, como as fábulas clássicas de Esopo neste trabalho.

Field (2001) argumenta que adaptar uma obra literária para o roteiro exige mais do que resumir ou transpor o texto original. É necessário identificar o arco dramático principal e reestruturá-lo para funcionar dentro da lógica audiovisual ou sonora. Esse processo envolve selecionar os eventos mais significativos, condensar diálogos, e muitas vezes reorganizar a ordem dos acontecimentos para garantir ritmo e coesão. No contexto do áudio, essa adaptação é realizada através da

radiofonização, processo de adaptar a história para a linguagem radiofônica para manter a clareza e o envolvimento do ouvinte.

Além da construção do texto, o roteiro para áudio exige um detalhamento técnico para que o sonoplasta saiba quando aplicar os efeitos sonoros e a música e o locutor saiba o que falar e quando falar. Ou seja, trata-se de um guia que orienta toda a equipe sobre como será conduzida a gravação. Entretanto, Ferraretto (2014) esclarece que não se trata de um documento rígido e pode sofrer alterações conforme o andamento da produção.

Para a construção de um roteiro, Ferraretto (2014) pontua que há duas formas de organizar visualmente esses elementos: em uma coluna, utilizado principalmente em gravações maiores, ou em duas colunas, para áudios de curta duração.

O roteiro de uma coluna (Figura 1), oriundo do cinema e do teatro, é utilizado principalmente em produções longas, nas quais o texto é a base da produção, complementado pela inserção de efeitos sonoros, música e silêncio. Conforme a figura a seguir, nesse formato, o texto falado e as indicações técnicas são apresentados de forma integrada, com as técnicas destacadas em maiúsculas ou negrito para facilitar a leitura (FERRARETTO, 2014).

Figura 1 - Roteiro em uma coluna

	123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012
<u>TÉCNICA</u> -	<u>FUNDO MUSICAL - ARQUIVO 01.mp3 - RODA 10" E VAI A BG</u>
Locutor -	(Corpo do programa)
<u>TÉCNICA</u> -	<u>FUNDO MUSICAL - SOBE, RODA 10" E VAI A BG</u>
	<u>FUNDE COM</u>
	<u>FUNDO MUSICAL - ARQUIVO 02.mp3 - RODA 10" E VAI A BG</u>
	D.I.: (instrumental) "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX..."
	D.F.: ...XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX."
	<u>(ATENÇÃO: O ÚNICO TRECHO CANTADO É O INDICADO ACIMA. EDITAR INSTRUMENTAL</u>
	<u>DA ABERTURA PARA UTILIZAÇÃO EM BG NA LOCUÇÃO DO TEXTO A SEGUIR. LEITURA</u>
	<u>COMEÇA QUASE IMEDIATAMENTE APÓS D.F. INDICADA)</u>
	<u>FUNDE COM</u>
	<u>PARTE INSTRUMENTAL EDITADA DO ARQUIVO 02.mp3 - RODA 10" E VAI A BG</u>
Locutor -	(Corpo do programa)
<u>TÉCNICA</u> -	<u>FUNDO MUSICAL - SOBE, RODA 10", VAI A BG E CORTA</u>

Fonte: Ferraretto (2014).

No roteiro em duas colunas (Figura 2) a página é dividida ao meio, com uma coluna para instruções técnicas e outra para as falas, simplificando a visualização e a leitura simultânea dos dois elementos (FERRARETTO, 2014).

Quanto à formatação, segundo Ferraretto (2014), recomenda-se o espaçamento duplo e a fonte Courier New para clareza visual em ambos os formatos.

Figura 2 - Roteiro em duas colunas

<u>TRILHA ARQUIVO trilha.mp3 - RODA E VAI A BG</u>	12345678901234567890123456789012
<u>EFEITO ARQUIVO chorocrianca.mp3</u>	O ser humano nasce...
	(locução mais rápida)
<u>EFEITO ARQUIVO sommultidao.mp3"</u>	...cresce,
<u>DESCE E CORTA TRILHA</u>	...trabalha, trabalha, trabalha,
<u>DOBRAR VOZ E VARIAR CANAIS</u>	trabalha, trabalha./
<u>COLOCAR LEVE ECO NO FINAL DA PALAVRA "VIDA"</u>	(locução mais seca e incisiva)
	E vence na vida...
<u>EFEITO ARQUIVO passarinhos.mp3</u>	Diga não ao stress!/ Diga sim a Vida - Centro de Spa e Lazer./ Três-dois, três-dois, três-quatro, dois-um./

Fonte: Ferraretto (2014)

Essas formas de organização são escolhidas conforme a proposta e as necessidades do produto sonoro a ser desenvolvido. O planejamento adequado do roteiro através dessas estruturas permite um ordenamento visual com instruções claras para as inserções sonoras em cada momento, garantindo uma coerência entre escrita e produção. Para um podcast de contação de histórias para crianças, essa ferramenta se torna essencial para obter um produto coerente e imersivo.

2.8 O Podcast Narrativo como Ferramenta para o Desenvolvimento Infantil

A contação de histórias é uma prática milenar que, desde os primórdios da oralidade, permite o compartilhamento de valores morais e ensinamentos práticos para a vida. Para as crianças, essa atividade exerce um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, linguístico, afetivo e imaginativo ou, como define Silva

(2020, p. 252), “[...] um dos instrumentos que instigam a imaginação, a criatividade, a oralidade e a interação comunicativa”.

Com a revolução digital, o podcast destaca-se como ferramenta capaz de potencializar esses desdobramentos da oralidade infantil e ampliar seus alcances e possibilidades. A linguagem (composta por voz, música, efeitos e silêncio) enriquece a paisagem sonora, transformando narrativas em experiências imersivas, assim amplia o alcance da contação de história para o meio digital, o que permite escuta sob demanda e repetição da experiência (ROCHA et al., 2023).

Ao ouvir apenas sons, sem o apoio visual, a criança exerce uma escuta ativa e projeta mentalmente os cenários, personagens e ações, fortalecendo sua capacidade de atenção e imaginação. Nesse sentido, Duarte (2023) ressalta que um podcast narrativo “proporciona à criança momentos de ludicidade, que permitem o uso da criatividade e da imaginação, além de contribuir para o desenvolvimento da linguagem e o gosto pela leitura [...]”. (DUARTE, 2023, p. 60)

Além do aspecto imaginativo, o podcast também estimula o desenvolvimento cognitivo e linguístico. Como destaca Lima seu uso para contar histórias: “permite à criança aprimorar várias fases do seu desenvolvimento, principalmente sua audição e sua fala [...]” (LIMA, 2019, p. 19, apud Duarte, 2023, p. 60).

Por se tratar de contação de histórias, a adaptação da literatura infantil para o formato de podcast auxilia no incentivo à leitura e, posteriormente, no aumento do repertório cultural e literário da criança. Dessa forma, o podcast atua como um mediador entre a criança e o universo da leitura, especialmente para aquelas que não possuem esse hábito ou ainda não são alfabetizadas, despertando o interesse pelas histórias e contribuindo indiretamente para a formação de leitores (DUARTE, 2023, p. 55).

Esses benefícios materializam-se em projetos como o *Imagine Só*, podcast desenvolvido pela *Superplayer & Co.* que reúne histórias autorais, biográficas, folclores e releituras de clássicos. Cada episódio segue a estrutura clássica de contação em podcast, utiliza integralmente a linguagem radiofônica e conta com atores na dramatização dos personagens, oferecendo uma experiência imersiva ao público infantil. Dessa forma, *Imagine Só* demonstra na prática como um podcast pode reforçar o papel da contação de história no desenvolvimento infantil e no estímulo à imaginação.

Além disso, por ser uma mídia essencialmente auditiva, o podcast amplia a inclusão de públicos que, em outros formatos, teriam restrições, como crianças com deficiência visual. A *PodPesquisa 2024/2025*, realizada pela *ABPod*, indica que 71,65% dos participantes com deficiência consideram os podcasts, em geral, acessíveis, enquanto 28,36% apontam a necessidade de melhorias para se tornar uma mídia ainda mais inclusiva, como a implementação de legendas descritivas ou descrição de elementos não verbais para abarcar crianças com deficiência auditiva.

Um exemplo dessa busca por maior acessibilidade é o podcast *Deixa Que Eu Conto - para cada criança*, iniciativa do UNICEF Brasil (2025), que adapta seus próprios conteúdos narrativos com recursos audiovisuais tornando-se inclusivo para crianças com deficiência auditiva e visual.

Portanto, o podcast demonstra ser uma ferramenta versátil para a contação de histórias infantis na era digital. Sua natureza auditiva imersiva estimula a imaginação, a atenção e a criatividade. Favorece o desenvolvimento linguístico e cognitivo através da escuta ativa. Fomenta o interesse pela literatura, mesmo antes da alfabetização formal. E apresenta um potencial para ampliar o alcance da contação de histórias.

É nesse contexto de potencialidades que este Trabalho de Conclusão de Curso propõe a criação de um podcast de narrativas ficcionais para crianças, por meio de histórias imersivas desenvolvidas para a faixa etária de 3 a 7 anos.

3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Conta, Vovó! é um podcast de contação de histórias voltado ao público infantil, concebido para estimular a imaginação e a escuta ativa. A iniciativa nasce das experiências pessoais positivas das autoras com projetos de contação de histórias e CDs musicais que estimulam a imaginação em sua infância.

O nome escolhido para o podcast carrega simplicidade e afeto, soando como algo familiar ao público. Ressalta um espaço em que a infância se mistura à tradição oral em um ambiente acolhedor, divertido e cheio de imaginação. *Conta, Vovó!* une afeto, tradição e ludicidade, transmite de forma clara e envolvente a proposta do podcast: histórias contadas por uma vovó carinhosa que ensina e diverte, despertando a imaginação e o aprendizado das crianças.

Este Trabalho de Conclusão de Curso consiste em uma série de 3 episódios em áudio, de 9 minutos cada, com um total de 27 minutos, disponibilizados em formato digital e gratuito, em MP3, garantindo amplo acesso ao conteúdo. Cada episódio acompanha as aventuras de Mariana e Rafael que, durante as férias escolares, passam dias repletos de diversão e aprendizado na casa da Vovó Ana. Nesse ambiente acolhedor e familiar, situações do cotidiano se transformam em oportunidades de aprendizado em que Vovó Ana compartilha fábulas cheias de imaginação e ensinamentos.

Apresentando características pedagógicas e lúdicas *Conta, Vovó!* incorpora musicalidade e uma paisagem sonora construída para ampliar a experiência sensorial e favorecer a imersão nas narrativas, estimulando a imaginação.

Conta, Vovó! é uma alternativa ao consumo excessivo de telas, promovendo momentos de lazer, aprendizado e fortalecimento de vínculos familiares e pedagógicos. Dessa forma, o produto profissional alia entretenimento e educação, valorizando a tradição da contação de histórias em um formato contemporâneo e acessível.

4. DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

A ideia de criar um podcast infantil surgiu em **março de 2025** quando as autoras reuniram o encanto pela capacidade do som de formar imagens na mente do ser humano e as memórias afetivas das contações de histórias na infância, com o objetivo de desenvolver um produto com esses elementos para as crianças.

Nesta seção são descritas as etapas do processo de criação do projeto (pré-produção, produção e pós produção) que possibilitaram transformar essa ideia inicial em um produto final, atendendo aos objetivos propostos e às necessidades do público infantil.

4.1 Pré-produção

O desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso teve início em **abril de 2025**, a partir do projeto de TCC elaborado na disciplina de Metodologia da Pesquisa II. Para otimizar a fundamentação teórica, as autoras dividiram os temas de pesquisa: uma aprofundou-se na relação entre contação de histórias e a infância, e a outra, no estudo do podcast, garantindo que ambas as frentes do trabalho fossem contempladas.

A etapa de pré-produção do produto profissional iniciou **em julho de 2025**, com as primeiras reuniões de alinhamento sobre o produto e o cronograma de todo o processo de criação. Em conjunto, foi realizada uma análise de similares para identificar o diferencial do projeto e pensar na abordagem que seria utilizada para contar as histórias. Depois, foi realizado um *brainstorm* para decidir os elementos centrais: os personagens, as fábulas que seriam adaptadas e a ambientação dos episódios. Foram escolhidas as fábulas *A Raposa e as Uvas*, *A Lebre e a Tartaruga* e *A Cigarra e a Formiga* porque são clássicos voltados para o público infantil e possuem clareza na mensagem moral.

A partir da definição conceitual foi estabelecida a estrutura padrão de cada episódio: a avó conta as fábulas para os netos que estão de férias no seu sítio. Optou-se pela alternância de foco narrativo, isto é, há uma mudança no espaço-tempo da avó com os netos para o universo da fábula contada, para criar uma experiência mais dinâmica e imersiva, diferenciando o narrador (a avó) do universo da história contada. Com o esqueleto do roteiro criado, a quantidade de episódios, sua duração e a primeira lista de um possível elenco também foram

definidos. No final do mês de julho, o primeiro roteiro foi escrito em conjunto e em agosto revisado.

No mês de **setembro de 2025**, uma das autoras¹ ficou responsável por pesquisar e contatar um editor de áudio para a edição dos episódios, criação da vinheta de abertura e do teaser, enquanto outra autora² realizou a seleção do elenco e entrou em contato com cada convidado. As autoras optaram por realizar uma pesquisa focada em pessoas com experiência em teatro ou dublagem, com vozes que tivessem a característica procurada em cada personagem. Para a captação das vozes foi agendado o estúdio da Rádio Canção Nova, local acessível para todos os participantes do produto profissional e com equipamentos e operador de áudio à disposição. Todo o material escrito foi finalizado para as gravações: os roteiros dos dois episódios restantes e do teaser, o conceito da vinheta de abertura e o nome final do podcast.

4.2 Produção

O primeiro dia de captação de áudio, **19 de setembro**, foi organizado para gravar o primeiro episódio e o *teaser* do podcast. Uma autora¹ ficou responsável pela direção dos atores, realizou a locução do *teaser* e interpretou a mãe das crianças no episódio, enquanto outra autora² ficou responsável pela produção da gravação e realizou a locução do primeiro episódio. Na primeira gravação Sarah Sabará, missionária da Comunidade Canção Nova, que atua no setor infanto juvenil da TV Canção Nova, gravou a personagem Mariana; Silvana Sabará, missionária da Comunidade Canção Nova, interpretou a vovó Ana; Vitor Antônio Amaral, uma criança que faz aulas de teatro, interpretou a voz do personagem Rafael.

No segundo dia, **03 de outubro**, foi dada continuidade às gravações. A autora¹ narrou o segundo e o terceiro episódio enquanto a outra autora² interpretou a Cigarra do terceiro episódio; Estevão Roseti, designer no setor infanto juvenil da TV Canção Nova, aluno de teatro e que tem experiência com dublagem para o Canção Nova Kids, realizou a interpretação do personagem Zeca, a tartaruga, do segundo episódio; Sarah Sabará terminou sua participação gravando os dois episódios.

No dia **10 de outubro** houve gravação com novos atores e finalização das gravações de Silvana Sabará e de Vitor Antônio. João Pedro Saggioro, estagiário na

¹ Melody de Paulo Faria dos Santos

² Maria Luiza Ferreira Ribeiro.

Faculdade Canção Nova, interpretou a Lebre Léo, do segundo episódio, enquanto Mateus Marques, ator e professor de teatro, interpretou a Raposa, personagem presente em todos os episódios, e a Formiga, do último.

Para a captação, o operador de áudio utilizou os softwares *Sound Forge Pro 16* e o *Audacity* (versão 3.7.5) para a gravação em mono. O microfone empregado foi o *Shure MV7*, ideal para podcasts por ser um microfone dinâmico, isto é, proporciona maior rejeição a ruídos e sons distantes, além de suportar altos níveis de volume sem distorção. Além disso, por possuir padrão polar cardióide, o *MV7* é altamente direcional, captando principalmente o som que está diretamente à sua frente e reduzindo interferências vindas das laterais e da parte traseira. Para a monitoração do áudio foi utilizado o software *X Air Edit*, responsável pelo controle remoto da mesa de som digital *Behringer X Air*.

Durante a elaboração do podcast, as autoras pensaram em criar uma vinheta musical de abertura. O primeiro passo foi procurar referências em programas infantis e em músicas conhecidas, mas que são de domínio público. A música *Yonder Come Day* (autoria desconhecida) serviu de inspiração para pensar na melodia da abertura e, dessa forma, as autoras compuseram a música. Vinícius Elias Simões, editor do podcast, realizou o arranjo da vinheta e a autora¹ foi a intérprete da música.

4.3 Pós-produção

Após a etapa de captação, a autora² realizou a decupagem do material, pelo software *Audacity* (versão 3.7.5), e a revisão dos roteiros para encaminhar ao editor enquanto outra autora¹ separou as trilhas e efeitos sonoros, em sites que oferecem produções livres de direitos autorais como *Pixabay* e *Freepik*, além da criação da identidade visual do produto.

Para a construção da composição visual, realizou-se uma pesquisa de referências de marcas do mercado infantil e lúdico. Através dessa busca foi possível identificar a presença de padrões recorrentes, como o uso de paletas cromáticas vibrantes, formas simples e elementos minimalistas. A partir dessas referências, iniciou-se um processo de construção da arte visual, experimentando composições, cores e tipografias que mantivessem coerência com o produto profissional.

Na elaboração da logo, optou-se por uma tipografia limpa, com letras blocadas e coloridas, remetendo ao universo infantil, o lúdico e a suavidade (Figura 3). Além disso, em vez de aplicar um alinhamento rígido entre os caracteres,

adotou-se uma disposição mais livre para transmitir dinamismo. Todo o processo de ideação e finalização das artes foi realizado no *Canva*, plataforma online e gratuita de criação de design gráfico.

Figura 3 - Logo do podcast e variações



Fonte: autoras (2025).

Após a finalização da decupagem, iniciou-se o processo de pós-produção do podcast. Todas as etapas de edição, equalização e mixagem foram realizadas no software *FL Studio* (Figura 4). Primeiro, o editor importou todas as gravações de voz para o produto profissional e organizou as faixas de acordo com o roteiro elaborado pelas autoras, que acompanharam e dirigiram todo processo de edição.

Nessa etapa foram realizadas remoção de silêncios prolongados e de ruído. Em seguida, iniciou-se o processo de criação da paisagem sonora, através da inserção de efeitos sonoros e da realização de processos de simulação de espaço, como reverb e equalizações que criam a sensação de interior, exterior, campo aberto, entre outros. Logo após a construção da ambiência, foram adicionadas as trilhas sonoras (BGs) e realizada a mixagem de todos os elementos, com ajustes de volume, definição de panorama (posicionamento dos sons à esquerda ou direita), controle de profundidade (sons em primeiro plano ou mais distantes), equalização

das vozes, aplicação de *fade in* e *fade out*, balanceamento entre trilha, voz e efeitos a fim de que todos os elementos sonoros funcionassem juntos de forma harmônica.

Quanto ao processo de exportação, os arquivos foram exportados em formato MP3, com taxa de 192 kbps, profundidade de 32 bits e frequência de amostragem de 44.1 kHz para uma boa qualidade de reprodução e compatibilidade com as plataformas de distribuição.

Figura 4 - Interface do software de edição utilizado



Fonte: Vinícius Elias Simões.

4.3.1 Ficha Técnica

Função	Responsável
Criação e Roteiro	Maria Luiza Ferreira Ribeiro Melody de Paulo Faria dos Santos
Narração	Maria Luiza Ferreira Ribeiro
Interpretação de Personagens	Estevão Roseti - Zeca, a Tartaruga João Pedro Saggioro - Lebre Léo Lucas Capitão - Vovô Joaquim Mateus Marques - Raposa/Formiga

	Melody de Paulo Faria dos Santos - Mãe das crianças, Cigarra e Voz Institucional Silvana Sabará - Vovó Ana Sarah Sabará - Mariana Vitor Antônio Amaral - Rafael
Edição e Finalização de Áudio	Vinicius Elias Simões
Gravação e Captação	Rádio Canção Nova
Operador de Áudio	Valdemir Dias José Amilton
Arte Gráfica e Capa	Melody de Paulo Faria dos Santos
Produção	Maria Luiza Ferreira Ribeiro
Direção	Melody de Paulo Faria dos Santos

5. SINOPSE

Deixe-se levar por uma aventura sonora com o *Conta, Vovó!*, um podcast onde a imaginação não tem limites. A cada episódio, embarque com os irmãos Mariana e Rafael em aventuras inesquecíveis na casa da Vovó Ana. Em vez de brincar com telas, eles descobrem um tesouro de histórias que a Vovó guarda na memória e no coração. Com a voz doce e acolhedora da Vovó, cada fábula se transforma em um mundo de sons e melodias, onde raposas falam e lições valiosas surgem nas situações mais divertidas. *Venha* ouvir, sonhar e aprender junto com a gente. No *Conta, Vovó!* histórias que brincam com a imaginação e encantam o coração.

6. ROTEIRO FINAL

6.1 Episódio 1: O Grande Pote de Biscoitos

EPISÓDIO 1: O GRANDE POTE DE BISCOITOS PODCAST: CONTA, VOVÓ!	
Autoras: Maria Luiza Ferreira Ribeiro e Melody de Paulo Faria dos Santos	
Orientação: Prof.º Dr. Henrique A. Prudente	

GRAVAÇÃO:	NOME DO EPISÓDIO:	TEMPO	EPISÓDIO
19.09.2025	O GRANDE POTE DE BISCOITOS	9'00	O #01

CASTING: Lucas Capitão (Vovô), Maria Luiza Ferreira (Locutora), Mateus Marques (Raposa), Melody de Paulo (Mãe e voz institucional), Sarah Sabará (Mariana), Silvana Sabará (Vovó Ana) e Vitor Antônio Amaral (Rafael).
--

TÉCNICA	LOCUÇÃO
SOBE BG BG: CHILDREN-ELECTRO-SWING TC: 03”	
VAI A BG DESCE BG	LOC.: COMEÇA AGORA, O PRIMEIRO EPISÓDIO DO PODCAST CONTA, VOVÓ!!! ONDE VAMOS EMBARCAR NO MUNDO DA IMAGINAÇÃO COM A VOVÓ ANA E SEUS NETINHOS. ESTÃO PRONTAS, CRIANÇAS?!!!
VHT DE ABERTURA A: ABERTURA_CONTAVOVO TC: 20”	LETRA: <i>Conta, vovó, eu quero uma história</i> <i>Conta, vovó, vem me contar</i> <i>Conta, vovó que é tempo de férias</i> <i>Hora de ouvir, brincar e sonhar</i> “CONTA, VOVÓ!”

VAI A BG BG: FUNNY-COMEDY-CARTOON	LOC.: APÓS LONGOS MESES DE AULAS,/ MARIANA E RAFAEL,/ CHEGAM DE FÉRIAS NO GRANDE SÍTIO DA VOVÓ ANA E DO VOVÔ JOAQUIM.//
EF: SOM DO CARRO CHEGANDO + PORTA ABRINDO E FECHANDO TC: 10” EM PRIMEIRO PLANO	
	MÃE: TCHAU,/ FILHOS!/ SE COMPORTEM,/ HEIN?!//
EF: CARRO INDO EMBORA TC: 05” EM SEGUNDO PLANO	CRIANÇAS: TCHAU,/ MÃE!/ TE AMO.// ‘
VAI A BG BG: FUNNY-COMEDY-CARTOON	
EF: PEGADAS TC: 05” EM SEGUNDO PLANO	MARIANA: AI EU ESTOU TÃO FELIZ QUE VAMOS PASSAR AS FÉRIAS NA CASA DA VOVÓ E DO VOVÔ.// RAFAEL: AQUI TEM TANTO ESPAÇO PRA BRINCAR E A VOVÓ SEMPRE FAZ MUITOS DOCES GOSTOSOS//
EF: CADEIRA DE BALANÇO TC: 05” EM SEGUNDO PLANO	LOC.: ENQUANTO ISSO, VOVÓ ANA ESPERAVA SEUS NETINHOS NA SUA ESPAÇOSA VARANDA// ELA DESCANSAVA NA SUA CADEIRA DE BALANÇO,/ TOMANDO SEU CHÁ QUENTE/ QUANDO DE REPENTE...//
VAI A BG	

BG: COMEDY-QUIRKY-FUNNY	
	CRIANÇAS: OI VOVÓ!!
	VOVÓ: OI MEUS NETINHOS!! QUANTAS SAUDADES EU SENTI DE VOCÊS,/ MEUS PEQUENINOS.// VAMOS ENTRAR,/ QUE O VOVÔ ESTÁ NOS ESPERANDO PARA UM LANCHE DA TARDE,/ MUITO ESPECIAL!!!
	RAFAEL: VOVÓ,/ TEM BOLINHO DE CHUVA?/
EF: PORTA ABRINDO TC: 03” EM PRIMEIRO PLANO	VOVÓ: (RI) CLARO,/ MEU NETINHO!! O SEU FAVORITO!!! ALIÁS,/ O FAVORITO DE VOCÊS! (RI DOCEMENTE) //
	LOC: NA SALA DE ESTAR,/ VOVÔ JOAQUIM ESTAVA SENTADO LENDO SEU JORNAL SOB A MESA REPLETA DE MUITAS COMIDAS GOSTOSAS!!! BOLOS,/ PÃES,/ TORTA DE MAÇÃ E É CLARO,/ UMA TORRE DE BOLINHOS DE CHUVA!!!
	VOVÔ: BEM VINDAS, CRIANÇAS!! QUE SAUDADES DE VOCÊS!!! RAFA: VOVÔ!!!!// VOVÔ: ESTOU MUITO FELIZ DE VOCÊS ESTAREM AQUI,/ VAMOS BRINCAR E APROVEITAR MUITO ESSAS FÉRIAS!! SENTEM,/ VAMOS COMER.//
EF: TINTILAR DE COPOS, TALHERES. TC: 5” EM SEGUNDO PLANO	MARIANA: JÁ POSSO COMER?!!!

	VOVÓ: CLARO!!! MAS RAFA,/ VOCÊ PODE ME AJUDAR?/ EU ESQUECI DE PEGAR O AÇÚCAR PARA O CAFÉ DO VÔ!/ VOCÊ PEGA PARA MIM,/ POR FAVOR?//
FADE OUT BG	LOC: RAFA VAI ATÉ A COZINHA E ENCONTRA EM CIMA DA ENORME MESA,/ O AÇUCAREIRO!!! MAS UM BRILHANTE POTE DE BISCOITOS RECHEADOS DE CHOCOLATE,/ NA PRATELEIRA MAIS ALTA,/ CHAMA A ATENÇÃO DO PEQUENO,/ QUE LOGO PENSA...//
EFEITO DE HARPA - TC: 2” EM PRIMEIRO PLANO	
BG: CHILDREN-FUNNY-BACKGROUND EF: ECO “O QUE EU VOU FAZER?” TC: 5”	RAFA: HUMMM,/ A CASA DA VOVÓ SEMPRE TEM COISAS BOAS!/ ESTE POTE GIGANTE DE BOLACHAS, ACHO QUE PODERIA COMER TUDO SOZINHO./ POXA, MAS ESTÁ MUITO ALTO!/ O QUE, QUE EU VOU FAZER?//
EFEITO DE HARPA - TC: 2” EM PRIMEIRO PLANO	
BG: COMEDY-QUIRKY-FUNNY VAI A BG	LOC.: RAFA VOLTA PARA A MESA PENSATIVO,/ SEM CONTAR PARA NINGUÉM O QUE VIU.// VOVÓ: MEUS NETINHOS,/ VAMOS COMER?//
EF: PLIM EM “IDEIA” TC: 1”	LOC.: ELE PENSAVA NOS BISCOITOS,/ ATÉ QUE TEVE UMA GRANDE IDEIA...//
	RAFA: ESQUECI DE LAVAR A MÃO.../ VOU

	TER QUE VOLTAR NA COZINHA.//
EF: PULOS TC: 3" EM PRIMEIRO PLANO	LOC.: VOLTANDO PARA A COZINHA,/ NO MAIOR ARMÁRIO DA VOVÓ,/ ESTÁ O TÃO SONHADO POTE DE BISCOITOS.// RAFA ABRE A PORTA DO VELHO E GRANDE ARMÁRIO,/ FICANDO NA PONTINHA DO PÉ,/ MAS NÃO ALCANÇA.// FAZENDO UM GRANDE ESFORÇO,/ O GAROTO DÁ ALTOS E GRANDES PULOS.//
	RAFA: AI, AI. EU NÃO CONSIGO.
	LOC.: DESSA VEZ,/ RAFA TENTOU SALTAR BEM ALTO...// E OUTRA, E OUTRA, E OUTRA VEZ, MAS SEM NENHUM SUCESSO.//
	RAFA: JÁ SEI,/ VOU PEGAR A CADEIRA DA VOVÓ.//
EF: CADEIRA SENDO ARRASTADA TC: 5" EM SEGUNDO PLANO	LOC.: APESAR DE PEQUENO,/ COM DIFICULDADE CONSEGUE EMPURRAR A PESADA CADEIRA DA VOVÓ.//
	VOVÓ: ESTÁ TUDO BEM AÍ,/ MEU NETINHO?//
	LOC.: RAFA JÁ ESTAVA NA CADEIRA QUASE ALCANÇANDO O POTE,/ QUANDO RESPONDE://
	RAFA: ESTÁ SIM, VOVÓ! ESTOU QUASE, QUASE... / ALCANÇANDO A PIA.
EF: POTE CAINDO NO CHÃO E	

QUEBRANDO TC: 8" EM PRIMEIRO PLANO	
	LOC.: VOVÓ, VOVÔ E MARIANA SE LEVANTAM E CORREM DEPRESSA ATÉ A COZINHA E ENCONTRAM UMA VERDADEIRA BAGUNÇA! E RAFAEL AOS PRANTOS.//
BG: COMEDY-QUIRKY-FUNNY VAI A BG	VOVÓ: ESTÁ TUDO BEM COM VOCÊ,/ RAFAEL?/ O QUE ACONTECEU AQUI?//
	RAFA: ME DESCULPA, VOVÓ! EU QUERIA MUITO COMER ESSES BISCOITOS E LEVAR PARA VOCÊS.
	VOVÓ: MEU AMOR,/ VOCÊ PODERIA TER PEDIDO AJUDA, POR QUE VOCÊ MENTIU DIZENDO QUE IA LAVAR AS MÃOS?//
	RAFA: PORQUE EU JÁ SOU GRANDE,/ EU QUERIA FAZER ISSO SOZINHO!//
	MARIANA: EU SOU MAIOR QUE VOCÊ,/ VOCÊ PODERIA TER ME PEDIDO AJUDA!//
	RAFA: NÃO!// EU QUERIA FAZER ISSO SOZINHO MESMO!// SEM AJUDA DE NINGUÉM!// EU JÁ SOU GRANDE!//
	VOVÓ: AI AI.../ ISSO ME LEMBRA UMA HISTÓRIA!//
	MARIANA: CONTA, VOVÓ!//
EFEITO BRILHO	PASSAGEM

TC: 05" EM PRIMEIRO PLANO	
BG: GARDEN-FAIRYTALE	VOVÓ: ERA UMA VEZ,/ UMA RAPOSA COM LONGOS E MACIOS PELOS QUE ESTAVA COM MUITA FOME E PROCURAVA UM ALIMENTO EM TODO CANTO.// TENTAVA CAÇAR,/ MAS NADA ENCONTRAVA.// ATÉ QUE DE REPENTE/ ELA ENCONTROU UMA VIDEIRA MUUUUITO ALTA.//
	RAFA: O QUE É UMA VIDEIRA, VOVÓ?//
	VOVÓ: VOCÊS GOSTAM DE UVA,/ NÃO É MESMO?// A VIDEIRA É UMA ÁRVORE QUE DÁ UVAS,/ MAS AO INVÉS DE CRESCER PARA CIMA,/ ELA GOSTA DE SE ENROLAR/ E SUBIR NOS LUGARES COMO EM UMA PAREDE.//
	MARIANA: ENTENDI,/ VÓ!// MAS O QUE ACONTECE NESTA HISTÓRIA?//
FADE OUT NO BG	VOVÓ: POIS BEM.// A RAPOSA MUITO ANIMADA/ VIU A VIDEIRA E ENCONTROU UMA OPORTUNIDADE DE SE ALIMENTAR.// E A RAPOSA,/ DISSE://
EF: BARRIGA RONCANDO TC: 02" EM SEGUNDO PLANO	RAPOSA: NÃO ACREDITO/ ESSE É O DIA MAIS FELIZ DA MINHA VIDA/ QUE SORTE A MINHA!// QUANTOS CACHOS DE UVAS TÃO ROXINHAS E MADURAS// SERÁ O SUFICIENTE PARA ENCHER A MINHA BARRIGA.//
EF: PULOS	VOVÓ ANA: COMO A VIDEIRA ERA MUITO

TC: 08" EM SEGUNDO PLANO	ALTA/ A RAPOSA NÃO ALCANÇAVA AS UVAS.// ENTÃO ELA PULOU,/ PULOU E PULOU...MAS NÃO CONSEGUIU ALCANÇÁ-LAS.//
	RAPOSA TENTANDO ALCANÇAR AS UVAS
	RAPOSA: AI JÁ TENTEI MIL VEZES E NÃO CONSEGUI NADA!!! QUER SABER? NEM ADIANTA EU ME ESFORÇAR, ESSAS UVAS NÃO ESTÃO NEM MADURAS,/ DEVEM ESTAR AZEDAS QUE NEM UM LIMÃO.//
	VOVÓ ANA: A RAPOSA ORGULHOSA SAIU DESPREOCUPADA,/ MAS DE BARRIGA VAZIA.//
EFEITO BRILHO TC: 05" EM PRIMEIRO PLANO	PASSAGEM
	VOVÓ ANA: SABE O QUE ISSO QUER DIZER, CRIANÇAS?//
	RAFA: O QUE, VOVÓ?
BG: GARDEN-FAIRYTALE VAI A BG	VOVÓ ANA: QUEM FINGE QUE SABE TUDO E ACHA QUE PODE FAZER TUDO SOZINHO/ PODE ACABAR SE MACHUCANDO OU FICANDO DE BARRIGA VAZIA.// É MELHOR RECONHECER QUANDO PRECISAMOS DE AJUDA DO QUE FINGIR QUE DÁ CONTA DE TUDO SOZINHO.//

	MARIANA: QUE NEM O RAFAEL FEZ, NÃO É VÓ?
	VOVÓ ANA: SIM!// E É IMPORTANTE RECONHECER OS NOSSOS ERROS E PEDIR AJUDA QUANDO PRECISAMOS// SE A RAPOSA NÃO TIVESSE DESISTIDO E PEDISSE AJUDA/ ELA CONSEGUIRIA COMER AQUELAS UVAS/ MAS PORQUE ERA TEIMOSA PREFERIU INVENTAR QUE ESTAVAM AZEDAS.// E VOCÊ,/ RAFINHA,/ SE TIVESSE PEDIDO A NOSSA AJUDA TERIA COMIDO OS BISCOITOS.//
	RAFA: NOSSA VOVÓ,/ AGORA EU ENTENDI!! ME DESCULPA POR TER DERRUBADO O POTE DE BISCOITOS.//
DESCE BG	VOVÓ ANA: ESTÁ TUDO BEM,/ MEU NETINHO,/ QUE BOM QUE APRENDEU! /AGORA VAMOS ARRUMAR TUDO ISSO JUNTOS E VOLTAR PARA A MESA,/ ESTÁ BEM?//
BG: SWING VAI A BG	
FADE OUT NO BG	LOC.: DEPOIS DE LIMPAR TODA AQUELA BAGUNÇA,/ VOLTARAM FELIZES PARA A MESA,/ COMERAM,/ BRINCARAM E SE DIVERTIRAM.// E VOCÊ,/ AMIGUINHO QUE ESTÁ ME OUVINDO?/ O QUE APRENDEU COM ESSA HISTÓRIA?/ É MAIS FÁCIL PEDIR AJUDA DO QUE FICAR DE

	BARRIGA VAZIA, NÃO É MESMO?!//
VHT DE FIM DA HISTÓRIA TC: 10"	
CRÉDITOS	ESTE PODCAST FOI PRODUZIDO COMO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL EM RÁDIO E TELEVISÃO DA FACULDADE CANÇÃO NOVA,/ PELAS ALUNAS MARIA LUIZA FERREIRA RIBEIRO E MELODY DE PAULO FARIA DOS SANTOS, SOB A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR E DOUTOR HENRIQUE ALCKMIN PRUDENTE. // FOI PENSADO/ ESCRITO E SONHADO PARA CELEBRAR O PODER DAS HISTÓRIAS E DA IMAGINAÇÃO! // CONTA, VOVÓ! - UM PODCAST ONDE A IMAGINAÇÃO, NÃO TEM LIMITES!

6.2 Episódio 2: A Corrida de Zeca e Léo

EPISÓDIO 2: A CORRIDA DE ZECA E LÉO PODCAST: CONTA, VOVÓ!	
Autoras: Maria Luiza Ferreira Ribeiro e Melody de Paulo Faria dos Santos	
Orientação: Prof.º Dr. Henrique A. Prudente	

GRAVAÇÃO:	NOME DO EPISÓDIO:	TEMPO	EPISÓDIO
23.10.2025	A CORRIDA DE ZECA E LÉO	9'00	#02

CASTING: Estevão Roseti (Zeca, a tartaruga), João Pedro Saggioro (Lebre Léo), Maria Luiza Ferreira (Locutora), Mateus Marques (Raposa), Melody de Paulo (voz institucional), Sarah Sabará (Mariana), Silvana Sabará (Vovó Ana) e Vitor Antônio Amaral (Rafael).

TÉCNICA	LOCUÇÃO
SOBE BG BG: CHILDREN-ELECTRO-SWING TC: 03"	
VAI A BG DESCE BG	LOC.: COMEÇA AGORA,/ O PODCAST CONTA, VOVÓ! // ONDE VAMOS EMBARCAR NO MUNDO DA IMAGINAÇÃO COM A VOVÓ ANA E SEUS NETINHOS.// ESTÃO PRONTAS, CRIANÇAS?///
VHT DE ABERTURA A: ABERTURA_CONTAVOVO TC: 20"	
VAI A BG BG: "FUNNY-COMEDY-CARTOON" EF: CHUVA CONSTANTE	LOC.: ERA UM DOMINGO CHUVOSO,// LÁ FORA, AS GOTAS DE CHUVA CAIAM RAPIDAMENTE.// NO QUENTINHO DO SOFÁ DA VOVÓ,/ MARIANA E RAFA SE AQUECIAM COM UM DOCE E CREMOSO

EM SEGUNDO PLANO	CHOCOLATE QUENTE.// ELES ESTAVAM ENTEDIADOS E QUERIAM BRINCAR LÁ FORA.//
	MARIANA: RAFA,/ VAMOS BRINCAR NA CHUVA?//
	RAFA: MAS,/ MARIANA,/ A VOVÓ VAI FICAR BRAVA!//
	MARIANA: VAMOS CONVERSAR COM ELA,/ SE A GENTE PEDIR COM JEITINHO,/ ELA VAI DEIXAR.//
	RAFA: TUDO BEM!// MAS PEDE VOCÊ!// A VOVÓ JÁ FICOU BRAVA COMIGO DEPOIS DE QUEBRAR O POTE DE BISCOITOS.//
	MARIANA: AH, SEU MEDROSO!// VOU PEDIR,/ ESPERA SÓ PARA VOCÊ VER.//
	PASSAGEM
	LOC.: MARIANA DÁ UM PULO DO SOFÁ,/ DEIXANDO TODAS AS COBERTAS E ALMOFADAS NO AR E VAI CORRENDO ATÉ A VOVÓ QUE ESTÁ NA VARANDA LENDO SEU LIVRO CALMAMENTE.//
	MARIANA: VOVÓZINHA ANA,/ VOVÓ AMADA!// EU E O RAFA,/ PODEMOS IR BRINCAR NA CHUVA E APROVEITAR ESTE DIA LINDO?//
	VOVÓ: A CHUVA ESTÁ MUITO FORTE AGORA,/ MARIANA.// É PRECISO ESPERAR UM POUQUINHO.// JÁ, JÁ

	VOCÊS PODEM BRINCAR.//
	MARIANA: MAS VOVÓ,/ ESTÁ TÃO CHATO LÁ DENTRO!//
	VOVÓ: CHAME O RAFA QUE EU VOU CONTAR UMA HISTÓRIA PARA VOCÊS.//
	MARIANA: RAFAAAA,/ VAMOS OUVIR UMA HISTÓRIA DA VOVÓ!//
DESCE BG	RAFA: OBAAA!// CONTA, VOVÓ!//
EFEITO BRILHO TC: 05” EM PRIMEIRO PLANO	FÁBULA
BG: TRILHA-CORRIDA VAI A BG	VOVÓ ANA: A HISTÓRIA QUE EU VOU CONTAR HOJE PARA VOCÊS,/ É SOBRE UMA LEBRE MUITO VAIDOSA,/ QUE SE ACHAVA A MAIS RÁPIDA DE TODAS.// E UMA TARTARUGA MUITO ESFORÇADA,/ QUE SEMPRE DAVA O SEU MELHOR EM TUDO O QUE FAZIA.//
	VOVÓ: EM UMA VILA DOS ANIMAIS,/ HAVIA UMA LEBRE MUITO ESPERTA,/ E QUE DIZIA SER O ANIMAL MAIS VELOZ DAQUELA REGIÃO.//
	VOVÓ: ELA ANDAVA,/ POR TODA PARTE,/ EXIBINDO SUA RAPIDEZ.// TODOS FICAVAM ADMIRADOS COM A SUA VELOCIDADE E COMIAM POEIRA NAS ESTRADAS.//
	LEBRE LÉO: COM MINHAS LONGAS E

	FORTES PERNAS,/ POSSO DAR UMA VOLTA NO MUNDO TODO EM 1 SEGUNDO.//
	VOVÓ: UM DIA,/ A LEBRE LÉO ESTAVA ANDANDO PELA VILA,/ QUANDO OUVIU UM GRANDE ANÚNCIO NA PRAÇA.//
EF: ALTO-FALANTE NA VOZ + REVERB DI: “ATENÇÃO, ATENÇÃO” DF: “FICAR DE FORA” ADICIONAR EFEITO DE ALTO-FALANTE NA VOZ	RAPOSA: ATENÇÃO,/ ATENÇÃO!!! NO PRÓXIMO SÁBADO,/ HAVERÁ UMA CORRIDA E QUEM VENCER SERÁ O ANIMAL MAIS RÁPIDO DA FLORESTA.// AS INSCRIÇÕES COMEÇAM AGORA,/ NA VENDA DO JABUTI MARTELO.// VOCÊ NÃO PODE FICAR DE FORA!!!
	VOVÓ: EM ALTO E BOM SOM,/ LÉO DIZ PARA TODOS DA PRAÇA OUVIREM://
	LEBRE LÉO: AH,/ ATÉ PARECE QUE PRECISA DE UMA CORRIDA PARA SABER QUE EU SOU O MELHOR!!!
	VOVÓ: ATRAVESSANDO A RUA,/ UMA TARTARUGA CAMINHAVA LENTAMENTE EM DIREÇÃO A VENDA DO JABUTI PARA FAZER SUA INSCRIÇÃO.// VENDENDO AQUELA CENA, A LEBRE DIZ://
	LEBRE LÉO: (A LEBRE BOCEJA) NESTE RITMO,/ NÃO CHEGARÁ A TEMPO NEM DE FAZER A INSCRIÇÃO QUEM DIRÁ VENCER A CORRIDA.//
	TARTARUGA ZECA: NÃO SE ENGANE...//FAZ UM ANO QUE EU ME

	PREPARO PARA ESSA CORRIDA./ VOU DAR O MEU MELHOR PARA VENCER.//
	LEBRE LÉO: HAHHAHAHA ESSA EU QUERO VER!/ SOU O MAIS RÁPIDO DE TODA A FLORESTA E NEM PRECISO ME PREPARAR PARA GANHAR DE VOCÊ.//
	VOVÓ: DURANTE UMA SEMANA,/ ZECA,/ A TARTARUGA,/ CONTINUOU TREINANDO TODOS OS DIAS PARA O GRANDE DIA// ENQUANTO A LEBRE NÃO FAZIA NADA ALÉM DE ZOMBAR E DESCANSAR NA SOMBRA DAS ÁRVORES.//
	LEBRE LÉO: ZECA,/ ACHO MELHOR VOCÊ DESISTIR,/ ATÉ AGORA VOCÊ NÃO MELHOROU NADA!//
	TARTARUGA ZECA: VOCÊ QUE PENSA,/ LÉO.// ESTOU MELHORANDO UM POUQUINHO A CADA DIA.//
	VOVÓ: E CHEGOU O GRANDE DIA DA CORRIDA.// A VILA INTEIRA ESTAVA ANIMADA E TODOS TORCIAM PARA A LEBRE.//
	TARTARUGA ZECA: BOA SORTE,/ LÉO!//
EF: TROMPETE TC: 05” EM SEGUNDO PLANO	LEBRE LÉO: EU NÃO PRECISO DE SORTE,/ MAS UMA BOA CORRIDA PARA VOCÊ...QUER DIZER,// BOA CAMINHADA.//

	TARTARUGA ZECA: HUMPF! QUE VENÇA O MELHOR!//
EF: ALTO-FALANTE NA VOZ + REVERB DI: “ATENÇÃO...” DF: “JÁ!” EF: TIRO DE LARGADA	RAPOSA: ATENÇÃO!! TODOS OS COMPETIDORES EM POSIÇÃO DE LARGADA.// PREPARAR,/ APONTAR,/ JÁ!!//
EF: VELOCIDADE/CORRIDA TC: 03” EM PRIMEIRO PLANO	VOVÓ: LÉO SAIU CORRENDO EM DISPARADA,/ ULTRAPASSANDO O ZECA QUE LENTAMENTE IA FAZENDO O SEU TRAJETO.//
	LEBRE LÉO: HAHHA O ZECA JÁ FICOU PARA TRÁS.// ESTOU BEM NA FRENTE,/ EU TENHO CERTEZA QUE SE EU PARAR PRA DESCANSAR NAQUELA GOIABEIRA E DEPOIS VOLTAR PRA CORRIDA,/ VOU CHEGAR PRIMEIRO QUE ELE.//
EF: RONCO TC: 05” EM PRIMEIRO PLANO	VOVÓ: LÉO COMEU BASTANTE GOIABA E COM A BARRIGA CHEIA FICOU COM SONO E DORMIU.// UMA HORA DEPOIS,/ O ZECA FINALMENTE PASSOU PELA GOIABEIRA E FICOU CONTENTE AO VER QUE LÉO DORMIA.//
	TARTARUGA ZECA: É A MINHA CHANCE DE VENCER,/ VAMOS ZECA,/ VOCÊ CONSEGUE!!//

	VOVÓ: A TARTARUGA FOI ANDANDO,/ ANDANDO E ANDANDO O MAIS RÁPIDO QUE PODIA.// E JÁ CONSEGUIA AVISTAR A LINHA DE CHEGADA.// DE REPENTE,/ O LÉO ACORDOU...//
	LEBRE LÉO: (BOCEJO) AI AI QUE SONO MARAVILHOSO...//ONDE É QUE EU ESTOU MESMO?/ AH É NA CORRIDA.// ONDE SERÁ QUE O ZECA ESTÁ?...// MINHA NOSSA ELE JÁ ESTÁ QUASE CHEGANDO,/ PRECISO ALCANÇÁ-LO.//
EF: VELOCIDADE TC: 03” EM PRIMEIRO PLANO	VOVÓ: A LEBRE CORREU O MAIS RÁPIDO QUE PODIA PARA GANHAR A CORRIDA,/ MAS ERA TARDE DEMAIS...//
EF: ALTO FALANTE DI: “EU NÃO ACREDITO...” DF: “ A TARTARUGA!” EF: PALMAS/SOM DA TORCIDA EM SEGUNDO PLANO	RAPOSA: EU NÃO ACREDITO NO QUE ESTOU VENDENDO!!!/ QUEM VENCEU A CORRIDA E SE TORNOU O ANIMAL MAIS RÁPIDO DA FLORESTA É O ZECA, A TARTARUGA!!!/
DESCE O BG	LEBRE LÉO: EU NÃO ACREDITO NISSO!/ COMO FUI DEIXAR ISSO ACONTECER!/ EU PODERIA TER VENCIDO.//
SOBE O BG A: GARDEN-FAIRYTALE	TARTARUGA ZECA: POIS É,/ SE VOCÊ NÃO TIVESSE DUVIDADO DE MIM E NÃO SE ACHASSE O MELHOR DE TODOS,/ TALVEZ VOCÊ PODERIA TER GANHADO A CORRIDA.// EU DEI O MEU MELHOR E COM PACIÊNCIA CHEGUEI AO FINAL E VENCI.//

FADE OUT BG	LEBRE LÉO: É/ VOCÊ ESTÁ CERTO.../ ME DESCULPA E PARABÉNS PELA CORRIDA/ VOCÊ AGORA É O ANIMAL MAIS RÁPIDO DE TODA A FLORESTA.//
EFEITO BRILHO TC: 05" EM PRIMEIRO PLANO	PASSAGEM
SOBE BG BG: FUNNY-COMEDY-CARTOON	MARIANA: BEM FEITO PRO LÉO!//
	VOVÓ: ESPERA AÍ MOCINHA!/ O LÉO APRENDEU A LIÇÃO:/ COM PACIÊNCIA,/ FORÇA DE VONTADE E DISCIPLINA CONSEGUIMOS VENCER.//
	RAFA: COMO ASSIM,/ VOVÓ?//
	VOVÓ: A TARTARUGA SE ESFORÇOU TODOS OS DIAS E AOS POQUINHOS ELA MELHORAVA,/ MAS NÃO DESISTIA PORQUE TINHA FORÇA DE VONTADE.// A LEBRE,/ POR SUA VEZ,/ ARROGANTE,/ NÃO DEU TANTA IMPORTÂNCIA PARA A COMPETIÇÃO E PERDEU A CORRIDA.// DEVAGAR,/ SE VAI AO LONGE!//
	MARIANA: NOSSA, VOVÓ!// EU AMEI CONHECER ESSA HISTÓRIA!/ NÓS TIVEMOS PACIÊNCIA DE ESPERAR A CHUVA DIMINUIR,/ AGORA PODEMOS BRINCAR?//
	VOVÓ: CLARO,/ CRIANÇAS!// COLOQUEM SUAS GALOCHAS E VÃO BRINCAR NA

	LAMA!// ENQUANTO ISSO,/ VOU FAZER BOLINHOS DE CHUVAS.//
	RAFA: EBA,/ OS BOLINHOS DE CHUVA DA VOVÓ!//
	MARIANA: VAMOS BRINCAR RAFA!//
FADE OUT BG	RAFA: VAMOS!//
EF: CRIANÇAS PULANDO NA LAMA E RINDO EM SEGUNDO PLANO	PASSAGEM
SOBE BG BG: SWING	LOC.: AS CRIANÇAS APRENDERAM A LIÇÃO E SE DIVERTIRAM MUITO NA CHUVA.// EU ESTAVA AQUI PENSANDO...// VOCÊ SABE POR QUE A TARTARUGA CAMINHA TÃO DEVAGAR?// IMAGINA SE VOCÊ PRECISASSE CARREGAR A SUA CASA INTEIRA NAS COSTAS...// É ISSO QUE AS TARTARUGAS FAZEM!// ELAS TÊM UM CASCO MUITO FORTE QUE AS PROTEGE DOS ANIMAIS QUE TENTAM ATACÁ-LAS.../ MAS COMO ELE É MUITO PESADO,/ AS TARTARUGAS NÃO CONSEGUEM CORRER RÁPIDO.// LOC.: ANDAR DEVAGAR TAMBÉM AJUDA A GUARDAR ENERGIA E, ASSIM, ELAS CONSEGUEM VIVER POR MUITOS E MUITOS ANOS.//

	(ASPIRA O AR) HUMMMM... VOCÊ ESTÁ SENTINDO ESSE CHEIRINHO?// PARECE QUE OS BOLINHOS DE CHUVA DA VOVÓ ANA JÁ ESTÃO PRONTOS!// UM GRANDE BEIJO E ATÉ A PRÓXIMA HISTÓRIA!//
VHT DE FIM DA HISTÓRIA	
EF.: CELULAR VIBRANDO	MÃE: AI, AI, CADÊ MARIANA E RAFA? / ELES NÃO ME ATENDEM...// MAS QUER SABER? JÁ ATÉ IMAGINO O MOTIVO!// DEVEM ESTAR SE DIVERTINDO COM A VOVÓ E COM O VOVÔ. NO SÍTIO DA VOVÓ ANA,/ EU SEI QUE MEUS FILHOS ESTÃO APRENDENDO BASTANTE COM MUITAS HISTÓRIAS,/ BRINCADEIRAS,/ CARINHO E IMAGINAÇÃO.//
CRÉDITOS - TC: 20"	

6.3 Episódio 3: As Goiabas do Vovô

EPISÓDIO 3: AS GOIABAS DO VOVÔ PODCAST: CONTA, VOVÓ!	
Autoras: Maria Luiza Ferreira Ribeiro e Melody de Paulo Faria dos Santos	
Orientação: Prof.º Dr. Henrique A. Prudente	

DATA DA GRAVAÇÃO:	TÍTULO	TEMPO	EPISÓDIO
10.10.2025	AS GOIABAS DO VOVÔ	9'00	#03

CASTING: Lucas Capitão (Vovô Joaquim), Maria Luiza Ferreira (Locutora), Mateus Marques (Formiga e Raposa), Melody de Paulo (Cigarra e Voz Institucional), Sarah Sabará (Mariana), Silvana Sabará (Vovó Ana) e Vitor Antônio Amaral (Rafael).

TÉCNICA	LOCUÇÃO
SOBE BG BG: CHILDREN-ELECTRO-SWING TC: 03"	
VAI A BG DESCE BG	LOC.: COMEÇA AGORA,/ O PODCAST CONTA, VOVÓ!!! ONDE VAMOS EMBARCAR NO MUNDO DA IMAGINAÇÃO COM A VOVÓ ANA E SEUS NETINHOS.// ESTÃO PRONTAS, CRIANÇAS?///
VHT DE ABERTURA A: ABERTURA_CONTAVOVO TC: 20"	_____
VAI A BG BG: ZIPPITY-ZAPPITY-ZOOM EF: PÁSSAROS CANTANDO TC: 3'00" EM SEGUNDO PLANO	LOC: ERA UMA MANHÃ ENSOLARADA NA FAZENDA DA VOVÓ ANA.// AS CRIANÇAS ESTAVAM BRINCANDO NO FUNDO DO POMAR COM O VOVÔ

	JOAQUIM.// HAVIA PASSARINHOS POR TODO CANTO// E UM AROMA DE FRUTAS NO AR.//
	VOVÔ: CRIANÇAS,/ POR FAVOR,/ PEGUEM O CESTO E VENHAM ATÉ AQUI NO PÉ DE GOIABA.//
	MARIANA: PRA QUÊ UM CESTO TÃO GRANDE, VOVÔ?!//
	VOVÔ: PARA COLHER ESSAS GOIABAS QUE ESTÃO MADURAS.//
	RAFAEL: NOSSA/ MAS PRA QUÊ TANTAS GOIABAS?!//
	VOVÔ: ORA,/ PARA A VOVÓ FAZER BOLO/ DOCE DE GOIABADA, SUCO...// MAS COMO SÃO MUITAS TAMBÉM VAMOS REPARTIR COM OS VIZINHOS.// VAMOS COLHER AS FRUTAS?//
	MARIANA: AI,/ MAS TÁ MUITO QUENTE E SÃO TANTAS GOIABAS...//
	RAFAEL: PARA DE RECLAMAR!/ O VOVÔ PRECISA DA NOSSA AJUDA.//
	LOC.: ENQUANTO VOVÔ COLHIA AS GOIABAS,/ MARIANA E RAFAEL BRIGAVAM E A VOVÓ SE APROXIMAVA DO POMAR.//
	MARIANA: EU SEEI/ MAS ESTOU COM MUITA PREGUIÇA E DÁ MUITO TRABALHO.//
	RAFAEL IMITA A VOZ DA MARIANA: EU SEI/ MAS ESTOU COM MUITA PREGUIÇA E DÁ MUITO TRABALHO.//
	MARIANA: PARA DE ME IMITAR.//

	RAFAEL: PARA DE ME IMITAR.//
	MARIANA: VOCÊ É MUITO CHATO!
	RAFAEL: CHATA É VOCÊ!/ EU VOU CONTAR PRO VOVÔ QUE VOCÊ NÃO QUER AJUDAR.//
	MARIANA: PODE CONTAR!/ TÔ NEM AÍ!!!//
	VOVÔ: VOCÊS DOIS,/ PAREM DE BRIGAR!//
	VOVÓ: EI,/ EI,/ EI,/ O QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI?//
	RAFA: VOVÓ/ A MARIANA DISSE QUE NÃO QUER AJUDAR O VOVÔ A PEGAR AS GOIABAS!//
	MARIANA: É QUE EU NÃO QUERIA FAZER ISSO AGORA.//
	VOVÓ: MAS POR QUÊ,/ MARIANA?//
	MARIANA: PORQUE AGORA EU QUERO BRINCAR E ESTOU COM PREGUIÇA DE COLHER TODAS ESSAS GOIABAS.///
	VOVÔ: É RAPIDINHO,/ MARIANA.// DEPOIS DE COLHER AS FRUTAS,/ TENHO QUE CUIDAR DOS ANIMAIS,/ E IR ATÉ A CIDADE.// POR ISSO PEDI AJUDA DE VOCÊS!//
EF: GALO CANTANDO TC: 03” EM SEGUND	VOVÓ: SE ACALMEM,/ VAMOS SENTAR JUNTOS NA SOMBRA DESSA GRANDE ÁRVORE QUE EU VOU CONTAR UMA HISTÓRIA!//
	RAFA: EBAA!// CONTA, VOVÓ!//
EFEITO BRILHO TC: 05” EM PRIMEIRO PLANO	FÁBULA

VAI A BG BG: FUNNY-STORIES EF: CIGARRAS	VOVÓ: ERA UMA VEZ UM DIA DE VERÃO NO BOSQUE, // AS CIGARRAS CANTAVAM E BRINCAVAM SEM PARAR. //
	CIGARRA: CANTA “ALECRIM...”
	VOVÓ: NAQUELE MESMO BOSQUE, / UMA FORMIGUINHA MUITO ESPERTA, / ANDAVA DE UM LADO PARA O OUTRO COM ENOOORMES FOLHAS. //
	RAFA: VOVÓ, / COMO A FORMIGA TEM TANTA FORÇA? / UMA FOLHA PARECE PESADA PARA UM ANIMAL TÃO PEQUENINHO. //
	VOVÓ: É PORQUE O CORPINHO DELA É LEVE E PEQUENO. // ISSO AJUDA OS MÚSCULOS DELA A CARREGAR COISAS GRANDES SEM SE CANSAR. //
	RAFA: NOSSA, / QUE LEGAL! //
	MARIANA: AGORA DEIXA A VOVÓ CONTAR A HISTÓRIA! //
	VOVÓ: (RI DOCEMENTE) CERTA VEZ, / ENQUANTO A FORMIGA TRABALHAVA A CIGARRA DISSE: //
	CIGARRA: FORMIGA, / O QUE ANDA FAZENDO TANTO? / ESTÁ PRA LÁ E PRA CÁ, / CHEIA DE COISINHAS. //
	FORMIGA: ORA, / ORA! // PARECE QUE VOCÊ NÃO ESTÁ SE PREPARANDO PARA O INVERNO, / NÃO É MESMO? //
	CIGARRA: MAS É CLARO, / ALGUÉM TEM QUE APROVEITAR O VERÃO! //
	FORMIGA: QUERO VER O QUE VOCÊ VAI FAZER QUANDO CHEGAR A FRENTE FRIA! / EU SÓ TE VEJO CANTANDO... //
	CIGARRA: VOCÊ É CHATA, / HEIN FORMIGA? // TEM MUITO TEMPO AINDA ANTES DO INVERNO CHEGAR. / ENQUANTO ISSO, EU VOU CANTAR!

	FORMIGA: ME POUPE!/ AGORA EU VOU SEGUIR,/ PORQUE VOCÊ ESTÁ ATRAPALHANDO MEU CAMINHO!//
	VOVÓ: E ASSIM FOI,/ DIA A APÓS DIA// A FORMIGA PREOCUPADA,/ GUARDAVA COMIDA E PREPARAVA SUA CASA PARA O FRIO.// JÁ A CIGARRA,/ APROVEITAVA O VERÃO,/ FICAVA NO TOPO DA ÁRVORE,/ CANTANDO E BRINCANDO SEM PARAR.//
	MARIANA: A CIGARRA ESTÁ CERTA,/ NÉ VOVÓ?// ELA ESTAVA DE FÉRIAS,/ ERA VERÃO,/ ELA PRECISAVA APROVEITAR.//
DESCE BG	VOVÓ: CRIANÇAS,/ VAMOS VER O FINAL DESTA HISTÓRIA,/ ANTES DE TIRAR CONCLUSÕES.//
EF: VENTO DO INVERNO TC: 20" EM SEGUNDO PLANO	VOVÓ: ATÉ QUE UM DIA,/ O INVERNO CHEGOU!// NO ALTO DA ÁRVORE,/ O FRIO ERA INTENSO,/ A CIGARRA JÁ ESTAVA SEM VOZ PARA CANTAR,/ ENQUANTO A FORMIGA ESTAVA AQUECIDA EM SEU LAR.//
EF: BATIDA NA PORTA TC: 03" EM SEGUNDO PLANO	VOVÓ: A CIGARRA DESCE DA ÁRVORE E BATE NA TOCA DO COELHO PEDINDO AJUDA.// COM A CASA CHEIA DE COELHINHOS,/ A MAMÃE COELHO NEGA ABRIGO.//
	VOVÓ: INSISTENTE,/ A CIGARRA BATE NA CASA DA RAPOSA,/ QUE DIZ://
	RAPOSA: VEJA QUEM ESTÁ POR AQUI!// PASSOU O VERÃO TODO CANTANDO E BRINCANDO,/ E AGORA ESTÁ PROCURANDO ABRIGO E COMIDA?//
	VOVÓ: A CIGARRA TRISTE E SEM ESPERANÇA,/ ENCONTRA A FORMIGA QUE HAVIA DESPREZADO.//
	CIGARRA: FORMIGA,/ VOCÊ PODERIA ME DAR O QUE COMER E UM ESPAÇO EM SUA CASA PARA ME AQUECER?//

	FORMIGA: BEM QUE EU TE AVISEI QUE NÃO IA DAR CERTO DEIXAR AS SUAS TAREFAS DE LADO E FICAR SÓ BRINCANDO.//
	CIGARRA: MAS FORMIGA,/ EU PRECISAVA APROVEITAR O VERÃO PARA ME DIVERTIR.//
	FORMIGA: CIGARRA,/ ESTÁ TUDO BEM CANTAR E SE DIVERTIR,/ MAS EXISTE O TEMPO CERTO.// UM MOMENTO PARA BRINCAR E UM MOMENTO PARA FAZER AS TAREFAS DO DIA A DIA.//
	CIGARRA: VOCÊ ESTÁ CERTA!! MAS FORMIGA,/ VOCÊ NEM SE QUER BRINCOU NAS FÉRIAS!!! VOCÊ PODERIA TER APROVEITADO UM POUCO,/ NÃO É MESMO?//
	FORMIGA: SIM,/ MAS PELO MENOS AGORA TENHO ABRIGO QUENTE E COMIDA!//
	CIGARRA: E EU TENHO MUITAS MÚSICAS DIVERTIDAS E BOAS HISTÓRIAS PARA TE CONTAR!//
	FORMIGA: JÁ SEI!! VOCÊ PASSA O INVERNO COMIGO ENQUANTO VOCÊ COMPARTILHA SUAS MÚSICAS E HISTÓRIAS DIVERTIDAS! MAS,/ NO VERÃO QUE VEM,/ VOCÊ IRÁ ME AJUDAR COM AS TAREFAS./ COMBINADO?//
	CIGARRA: COMBINADO,/ FORMIGA!! TUDO QUE FAZEMOS TEM A HORA CERTA PARA SER FEITO!!! AGORA,/ VAMOS APROVEITAR ESTE INVERNO JUNTAS.//
EFEITO BRILHO TC: 05” EM PRIMEIRO PLANO	PASSAGEM

VAI A BG BG: FUNNY-STORIES	VOVÓ: O QUE APRENDEMOS COM ESTA HISTÓRIA,/ CRIANÇAS?//
	MARIANA: QUE HÁ UM MOMENTO CERTO PARA FAZER CADA COISA.//
	RAFA: VIU,/ MARIANA?// NÃO É TÃO DIFÍCIL ASSIM.//
	VOVÓ: ACALMEM-SE CRIANÇAS!/ COM A CIGARRA E A FORMIGA,/ APRENDEMOS QUE TEM UM TEMPO CERTO PARA CADA COISA.// ÀS VEZES NÃO QUEREMOS FAZER AQUILO QUE PRECISA SER FEITO,/ MAS NO FUTURO VOCÊ IRÁ PERCEBER COMO FOI VALIOSA A SUA AÇÃO!//
	RAFA: ISSO TÁ MEIO COMPLICADO NÉ,/ VOVÓ?//
	VOVÓ: NÃO É TÃO DIFÍCIL ASSIM!// PENSE QUANDO A MAMÃE PEDE PARA VOCÊ TOMAR UM BANHO// POR MAIS QUE VOCÊ NÃO QUEIRA,/ UM BANHO TE DEIXA LIMPINHO E LIVRE DE DOENÇAS.//
	RAFA: AH ENTENDI,/ VOVÓ!//
	MARIANA: AGORA FICA MAIS FÁCIL ENTENDER PORQUE PRECISAMOS AJUDAR O VOVÔ!//
	VOVÔ: NÃO É TÃO DIFÍCIL,/ MINHA NETA.//POR MAIS CHATO E DIFÍCIL QUE PAREÇA,/ DEPOIS VAMOS TER GOIABAS DELICIOSAS PARA COMER E FAZER MUITAS COISAS GOSTOSAS!//
	VOVÓ: ENTENDERAM CRIANÇAS?/ AGORA VAMOS AJUDAR O VOVÔ!//
FADE OUT	MARIANA: VAMOOOS!//
VAI A BG BG: "SWING" EF: PISADA NA GRAMA	LOC.: VOVÔ,/ MARIANA E RAFA RAPIDINHO COLHERAM TODAS AS GOIABAS E DEPOIS BRINCARAM A

	MANHÃ TODA NO POMAR E A VOVÓ FEZ UM SUCO DELICIOSO DE GOIABA PARA TODOS.//
SOBE BG BG: SWING TC: 4"	
FADE OUT	LOC.: E VOCÊ,/ AMIGUINHO,/ O QUE APRENDEU COM ESSA HISTÓRIA?// POR MAIS CHATO QUE POSSA PARECER GUARDAR OS BRINQUEDOS,/ ESTUDAR,/ AJUDAR A MAMÃE E ATÉ MESMO TOMAR BANHO,/ TUDO ISSO SÃO COISAS IMPORTANTES QUE PRECISAMOS FAZER PARA SERMOS CRIANÇAS BOAS E FELIZES.//
SOBE BG BG: GARDEN-FAIRYTALE TC: 4"	
	LOC.: AHH QUANTAS HISTÓRIAS BOAS APRENDEMOS NO SÍTIO DA VOVÓ ANA!// COM O RAFA APRENDEMOS QUE DEVEMOS PEDIR AJUDA QUANDO PRECISAMOS.// COM A LEBRE LÉO E ZECA,/ A TARTARUGA APRENDEMOS QUE PRECISAMOS SER PACIENTES E NÃO DESISTIR.// E COM A MARIANA QUE EXISTE UM TEMPO PARA CADA COISA./// A NOSSA AVENTURA CHEGOU AO

	FIM,/ MAS NÃO VEJO A HORA DE NOS ENCONTRARMOS DE NOVO NO SÍTIO DA VOVÓ ANA!// UM ABRAÇO BEM APERTADO E ATÉ ÀS PRÓXIMAS FÉRIAS!///
VHT DE FIM DA HISTÓRIA	
CRÉDITOS - TC 20"	

7. ORÇAMENTO IDEAL

Neste tópico são apresentadas as previsões orçamentárias do produto profissional. Inicialmente é indicado o orçamento de uma gravadora (Figura 5) com o valor estimado para a produção de cada episódio. Esse cálculo contempla a gravação até a finalização do material.

Figura 5 - Orçamento ideal de produção e pós-produção



ORÇAMENTO

CLIENTE: MARIA LUIZA FERREIRA

CONTATO: +55 12 99231-4780

PRODUTO: PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO (PODCAST - VALOR POR EP)

SERVIÇO	DESCRIÇÃO	PREÇO
1. CAPTAÇÃO	CAPTAÇÃO DE ÁUDIO DO PODCAST.	R\$200
2. SONOPLASTIA	CRIAÇÃO DA SONOPLASTIA COM BANCOS DE ÁUDIOS LIVRES DE DIREITOS AUTORAIS OU PRODUÇÃO PRÓPRIA.	R\$200
3. EDIÇÃO	EDIÇÃO DE ÁUDIO DO PODCAST.	R\$300
4. MIX & MASTER	MIXAGEM E MASTERIZAÇÃO DO PODCAST.	R\$200
5. UPLOAD	DISPONIBILIZAÇÃO DOS ARQUIVOS DE FORMA VITALÍCIA NO GOOGLE DRIVE.	R\$100
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
VALOR TOTAL		R\$1000


joaoabreuproducoes@gmail.com

Fonte: João Abreu Produções.

Na sequência uma tabela com a previsão de custos específicos relacionados à roteirização, *casting* de voz e design. Dessa forma a previsão orçamentária permite visualizar os investimentos necessários, estabelecer prioridades e planejar de maneira estratégica o uso dos recursos disponíveis.

Tabela 1 - Previsão de custos específicos

ITEM	VALOR
Criação de arte visual	R\$ 300,00
Roteiro (3 roteiros)	R\$ 2.500,00
Impressões	R\$ 100,00
Elenco (10 atores)	R\$ 2.000,00
TOTAL	R\$ 4.900,00

Fonte: Orçamento gerado por freelancers.

Para viabilizar a análise completa dos custos, o orçamento apresentado pela gravadora para a produção de cada episódio é somado ao valor previsto para as demais demandas de produção, permitindo obter o total consolidado do investimento necessário para o produto profissional, de modo a oferecer uma visão completa dos recursos demandados em todas as etapas da produção.

Tabela 2 - Orçamento ideal total

ITEM	VALOR
Gravações (3 episódios)	R\$ 3.000,00
Roteiro (3 roteiros)	R\$ 2.500,00
Criação de arte visual	R\$ 300,00
Impressões	R\$ 100,00
Elenco (10 atores)	R\$ 2.000,00
TOTAL	R\$ 7.900,00

Fonte: Orçamento gerado por freelancers.

8. ORÇAMENTO REAL

Tabela 3 - Orçamento real total

ITEM	VALOR
Edição (3 episódios)	R\$ 300,00
Transporte para as gravações	R\$ 120,00
Água para os convidados	R\$ 32,40
Impressão e encardenação	R\$ 130,00
TOTAL	R\$ 582,40

Fonte: Autoras (2025).

9. PÚBLICO-ALVO

O podcast *Conta, Vovó!* tem como público-alvo crianças na primeira infância, nas idades entre 3 a 7 anos, que estão em fase pré-escolar ou nos primeiros anos de alfabetização. Destinado a pais, responsáveis, professores e pedagogas, busca ser utilizado como um recurso pedagógico e ferramenta de fortalecimento dos vínculos familiares por meio da escuta compartilhada. Além disso, atende escolas e projetos sociais que contemplem uma forma acessível e lúdica de estimular a imaginação, a linguagem e o gosto pela leitura.

O conteúdo é desenvolvido para respeitar cada etapa do desenvolvimento infantil, oferecendo uma alternativa saudável e educativa ao uso excessivo das telas. Considerando a importância da acessibilidade e inclusão, este produto profissional também se volta para crianças com deficiência visual, propiciando que a oralidade seja um canal de participação e integração.

10. PROPOSTA DE VEICULAÇÃO

Propõe-se que o podcast *Conta, Vovó!* seja disponibilizado em plataformas de áudio digitais de ampla utilização, como *Amazon Music*, *Apple Podcasts*, *Deezer*, *Soundcloud* e *Spotify* por se tratar de um conteúdo de contação de histórias infantis que alia entretenimento e educação, potencializando sua visibilidade e impacto no público-alvo. Ademais, pretende-se que o produto seja também veiculado no canal do *YouTube* do produto profissional, em formato de áudio ilustrado, com o intuito de alcançar uma audiência digital mais diversa e ampliar a acessibilidade ao conteúdo. Paralelamente, sugere-se a difusão em sites e canais de instituições educativas, culturais e comunitárias, fortalecendo o vínculo pedagógico e familiar do podcast e ampliando o engajamento junto a escolas, famílias e espaços de formação infantil.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contar histórias é inerente ao ser humano, desde o surgimento da fala à escrita, a ação de contar, compartilhar e remontar histórias está presente no cotidiano. Para as crianças, a contação de histórias representa a formação de um arcabouço de experiências remotas que possibilitam o conhecimento e ampliação do vocabulário, da imaginação e do repertório socioemocional.

Mediante aos hiperestímulos visuais, sobretudo a exposição excessiva ao uso de telas, este Trabalho de Conclusão de Curso responde a indagação: “O que se pode compreender, a partir de uma investigação qualitativa de caráter bibliográfico, acerca da contação de histórias como recurso digital sonoro de conteúdo formativo e lúdico para auxiliar no desenvolvimento de crianças na faixa etária de 3 a 7 anos, considerando o uso excessivo de telas digitais?”.

Verificou-se que é possível compreender que a contação de histórias, quando adaptada ao formato de recurso digital sonoro, constitui uma alternativa formativa e lúdica eficaz para o desenvolvimento de crianças de 3 a 7 anos, especialmente em um cenário marcado pelo uso excessivo de telas. O estudo evidenciou que o áudio preserva elementos essenciais da narrativa tradicional, como a imaginação e o encantamento das crianças, ao mesmo tempo em que oferece uma experiência mediada pelos aparatos digitais, mas menos invasiva do que os estímulos visuais intensos.

A pesquisa apontou que, ao consumir histórias em formato sonoro, as crianças exercitam habilidades cognitivas importantes, como atenção, linguagem, memória e capacidade de fabulação, além de fortalecerem vínculos afetivos por meio da escuta compartilhada. Os autores analisados reforçam que os conteúdos sonoros favorecem a ludicidade, criatividade e desenvolvimento da linguagem, sem depender de interfaces visuais que possam contribuir para a sobrecarga sensorial.

Ao produzir a série de podcasts ficcionais de contação de histórias, o *Conta, Vovó!*, por meio da adaptação de fábulas clássicas, se mostra como um recurso promissor para famílias e educadores que buscam alternativas ao tempo excessivo diante das telas, mantendo o caráter pedagógico e criativo da narrativa.

Estudos futuros podem aprofundar a recepção dos episódios por meio de pesquisas de campo, avaliar impactos cognitivos e socioemocionais, além de explorar interações entre áudio e outras práticas mediadoras, como rodas de leitura

e atividades de alfabetização. Em termos de aplicação, o material produzido pode ser utilizado por educadores, psicopedagogos e cuidadores como apoio em atividades de escuta ativa, ampliação de vocabulário, estímulo à imaginação e redução do tempo de tela, demonstrando que, após a execução deste trabalho, há amplo potencial de continuidade. Em relação aos cenários de aplicação, o material produzido pode ser utilizado em escolas de Educação Infantil, públicas e privadas, creches, espaços de atendimento psicológico e psicopedagógico.

Conclui-se, portanto, que o áudio é um caminho para apoiar o desenvolvimento integral de crianças de 3 a 7 anos, se apresentando como uma alternativa contemporânea que dialoga com necessidades de famílias e de instituições de ensino, contribuindo para práticas educativas, alinhadas ao bem-estar infantil.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fany. **Literatura Infantil**: Gostosuras e bobices. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 1997.

ALVES, Leonardo Marcondes. **Erik Erikson**: os estágios psicossociais do desenvolvimento. Ensaios e Notas, 2020. Disponível em: <https://ensaiosnotas.com/2020/06/13/erik-erikson-os-estagiospsicossociais-do-desenvolvimento/>. Acesso em: 17 maio 2025.

ALECRIM DOURADO. Domínio público. Intérprete: [Melody de Paulo Faria dos Santos]. [Aparecida], 2025. 1 vídeo (2'14"). Publicado por [Galinha Pintadinha]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NAL4isDM4D0>. Acesso em: 25 nov. 2025.

ARISTÓTELES. **De Anima**. Apresentação, tradução e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Editora 34, 2006.

ARISTÓTELES. **Poética**. Edição bilíngue. Tradução, introdução e notas de Paulo Pinheiro. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

ASSIS, Pablo de. O Feed e a Fidelização do Podouvinte. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Reflexões sobre o podcast**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PODCASTERS (ABPod). **PodPesquisa 2024/2025**: Panorama do Podcast no Brasil. Brasília, 2024. Disponível em: https://abpod.org/wp-content/uploads/2024/10/PodPesquisa_2024_2025FINAL-1.pdf. Acesso em: 21 maio 2025.

BARBOSA, Diogo; PANERAI, Thelma; PEREIRA, Raldianny. **Mídia sonora e ficção**: uma análise da audiossérie Sofia. Radiofonias – Revista de Estudos em Mídia Sonora, Mariana, MG, v. 15, n. 1, p. 122-143, jan./abr. 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/7030/5665>. Acesso em: 1 jun. 2025.

BARBOSA FILHO, André. **Gêneros Radiofônicos**: os formatos e os programas em áudio. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2009.

BARIN, Ana Cláudia. **Invento-me**: potências do devir-criança — uma educação pela fabulação. 2019. 173 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019.

BARRETO, Michelle De Jesus et al. Os impactos do tempo de tela no desenvolvimento infantil. **Revista Saúde UNIFAN**, Feira de Santana, v. 3, n. 1, p. 58-66, 2023. Disponível em: <https://saudeunifan.com.br/wp-content/uploads/2023/04/OS-IMPACTOS-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-DESENVOLVIMENTO-INFANTIL.pdf>. Acesso em: 28 maio 2025.

BENJAMIN, Walter. O Narrador. In: _____. **Magia e Técnica, Arte e Política** - ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume I. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias**: uma introdução ao estudo de psicologia. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

BONINI, Tiziano. A “segunda era” do podcasting: reenquadrando o podcasting como um novo meio digital massivo. **Radiofonias – Revista de Estudos em Mídia Sonora**, v. 11, n. 1, 3 jul. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/4315/3404>. Acesso em: 16 maio 2025.

BONTEMPO, Renato. **Podcast descomplicado**: crie podcasts impossíveis de serem ignorados. 2. ed. Minas Gerais: Bicho de Goiaba, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de Contação de Histórias**. Brasília, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CARVALHO, Kelly Maria Ayala de; SALDANHA, Gustavo Silva. O som que o documento tem: o podcast e o princípio monográfico. **Brazilian Journal of Information Science**: research trends, Marília, SP, v. 12, n. 1, 2018. DOI: 10.36311/1981-1640.2018.v12n1.04.p36. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/6807>. Acesso em: 4 maio 2025.

CENTRO DE ESTUDOS SOBRE AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO BRASIL (CETIC.br). **TIC Kids Online Brasil**: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil 2024. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 2 jun. 2025.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 4. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

DUARTE, C. R. Podcast Conta Pra Mim? na promoção da leitura literária na educação infantil. **Darandina Revisteletrônica**, Juiz de Fora, v. 16, n. 2, p. 50–63, 2023. DOI: 10.34019/1983-8379.2023.v16.42350. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/42350>. Acesso em: 1 jun. 2025.

EDISON RESEARCH. **The Podcast Consumer 2025**. [S.I.], 2025. Disponível em: <https://www.edisonresearch.com/wp-content/uploads/2025/07/The-Podcast-Consumer-2025-revised-FINAL.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

ESOPO. **A Cigarra e a Formiga**. Blumenal (SC): Editora Todolivro LTDA, s/d.

ESOPO. **Fábulas de Esopo**. Disponível em: <https://www.fabulasdeesopo.com.br/>. Acesso em: 28 jul. 2025.

ESOPO. **A Lebre e a Tartaruga**. Blumenal (SC): Editora Todolivro LTDA, s/d.

ESOPO. **A Raposa e as Uvas**. Blumenal (SC): Editora Todolivro LTDA, s/d.

FARENCENA, G. S. **Estudo da Fábula: Contexto, Linguagem e Representação**. Santa Maria, 2011. 174f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, UFSM.

FERRARETTO, Luiz. **Rádio: Teoria e Prática**. São Paulo: Summus, 2014.

FIELD, Syd (A.P.). **Manual do roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FREEPIK. **Banco de recursos de áudio e efeitos sonoros**. Disponível em: <https://www.freepik.com/audio/music>. Acesso em: 25 set. 2025.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Inside Audio 2024**. [S.I.], 2024. Disponível em: https://kantariibopemedia.com/wp-content/uploads/2024/10/inside_audio_2024.pdf?hsCtaAttrib=117703176125. Acesso em: 10 set. 2025.

KAPLÚN, Mario. **Produção de programas de rádio: do roteiro à direção**. Organizado por Eduardo Meditsch e Juliana Gobbi Betti. São Paulo: Intercom; Florianópolis: Insular, 2017.

KLAUTAU, D. **Metafísica da Subcriação: A filosofia do mito em J.R.R. Tolkien**. São Paulo: A outra via, 2021.

LINO, Fernando. **Bem-estar digital: 7 princípios para educar mentes e corações na era digital**. São Paulo: Aruã Editoria, 2024.

LUIZ, Lúcio. História do podcast no Brasil e no Mundo. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Reflexões sobre o podcast**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2014.

MEIRELES, Cecília. **Problemas da Literatura Infantil**. São Paulo: Summus, 1979.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**. Campinas: Papyrus, 1998.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

PIXABAY. **Banco de áudios livres para uso**. Disponível em: <https://pixabay.com/sound-effects/>. Acesso em: 25 set. 2025.

PRATA, Nair. **Webrádio: novos gêneros, novas formas de interação**. 2. ed. Florianópolis: Insular, 2012.

ROCHA, Andressa Gabrielle da et al. Podcast como ferramenta para a contação de histórias na educação infantil. In: **IX CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU)**, 9., 2023. Anais [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2023. p. 1-12. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/97325>. Acesso em: 1 jun. 2025.

RODRIGUES, Angel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: SENAC, 2006.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora**. 2. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo: Editora da UNESP, 1991.

SILVA, Andreia Paula da. Contação de histórias e podcast: tradição e modernidade em prol da literatura infantil e da formação de leitores. **Revista Humanidades e Inovações**, Palmas, v. 7, n. 22, p. 249-260, set. 2020. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/4073>. Acesso em: 1 jun. 2025.

SUPERPLAYER&CO. **Imagina Só: histórias infantis**. Disponível em: <https://imaginaso.app/>. Acesso em: 2 jun. 2025.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre Histórias de Fadas**. São Paulo: Conrad, 2010.

UNICEF. **Deixa que eu conto**. Disponível em: <https://deixaqueeuconto.org.br/>. Acesso em: 2 jun. 2025.

VIANA, Luana; CHAGAS, Luân José Vaz. Categorização de podcasts no Brasil: uma proposta baseada em eixos estruturais a partir de um panorama histórico. In:

ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 13., 2021. Anais do XIII Encontro Nacional de História da Mídia. [S.l.]: Alcar, 2021, p. 1-16. Disponível em: https://redealcar.org/wp-content/uploads/2021/08/10_gt_historiadamidiasonora.pdf. Acesso em: 4 maio 2025.

VIGOTSKY, Lev. **A imaginação e a criação na infância: ensaio psicológico**: livro para professores. São Paulo: Ática, 2009.

APÊNDICES

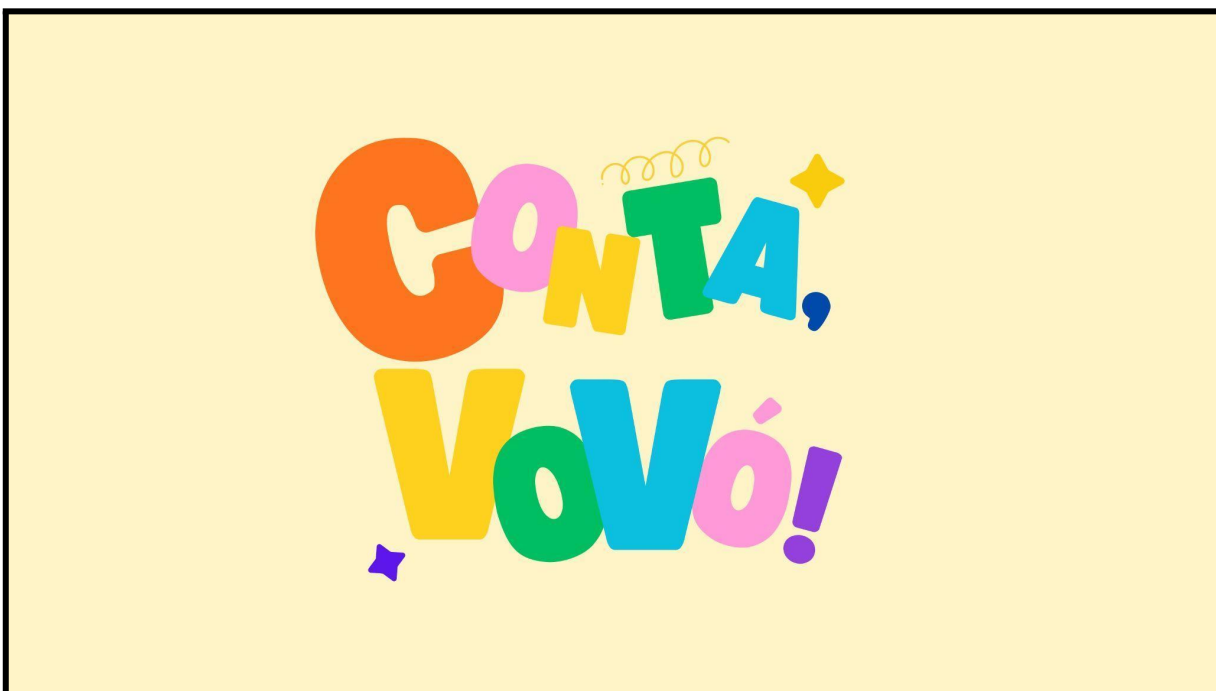
APÊNDICE A - IDENTIDADE VISUAL

Figura 1 - Logo



Fonte: autoras (2025)

Figura 2 - Variação da Logo



Fonte: autoras (2025)

Figura 3 - Variação da Logo



Fonte: autoras (2025)

Figura 4 - Capa dos episódios



Fonte: autoras (2025)

Figura 5 - Elementos gráficos e variações da identidade visual



Fonte: autoras (2025)

Figura 6 - Tipografia e paleta de cores



Fonte: autoras (2025)

APÊNDICE B - GRAVAÇÕES COM OS ATORES

Figura 1 - Vitor Antônio Amaral interpretando o Rafa



Fonte: Maria Luiza Ferreira Ribeiro (2025)

Figura 2 - Silvana Sabará e Sarah Sabará interpretando Vovó Ana e Mariana



Fonte: Maria Luiza Ferreira Ribeiro (2025)

Figura 3 - Lucas Capitão interpretando o Vovô Joaquim



Fonte: Maria Luiza Ferreira Ribeiro (2025)

Figura 4 - João Pedro Saggioro interpretando a Lebre Léo



Fonte: Maria Luiza Ferreira Ribeiro (2025)

Figura 5 - Mateus Marques interpretando a Raposa e a Formiga



Fonte: Maria Luiza Ferreira (2025)

Figura 6 - Estevão Roseti interpretando a Lebre Léo



Fonte: Maria Luiza Ferreira Ribeiro (2025)

Figura 7 - Melody de Paulo fazendo locução do teaser



Fonte: Maria Luiza Ferreira Ribeiro (2025)

Figura 8 - Maria Luiza Ferreira narrando o episódio



Fonte: Melody de Paulo Faria dos Santos (2025)

ANEXOS**ANEXO A - AUTORIZAÇÃO DE TERMO DE IMAGEM E VOZ**

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: João Pedro Borges Saggioro

Nacionalidade: Brasileiro

Estado Civil: Solteiro

Profissão: Estudante

RG n°: [REDACTED]

CPF n°: [REDACTED]

Residente e domiciliado: Rua Benedito de Oliveira, 105 - Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista-SP

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/n°, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

Podcast "Conta, Vovó!".

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em

quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irretratável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista , 13 de Novembro de 2025.



Autorizante



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: Sarah Sabará Fonseca

Nacionalidade: Brasileira

Estado Civil: Casada

Profissão: Jornalista

RG nº: [REDACTED]

CPF nº: [REDACTED]

Residente e domiciliado: Av. Sergio Abib 230, Jardim Vale do Sol, Cachoeira Paulista - SP

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

Podcast "Conta, Vovó!"

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.

Rua Carlos Pinto Filho, Vila Cacarro - Cachoeira Paulista - SP - 12.630-000

Telefone: (12) 3186-2441 | 3186-2600

E-mail: faleconosco@fcn.edu.br

fcn.edu.br |    /faculdaedecn



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 17 de Novembro de 2025.

Autorizante



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade, Nome: Silvana dos Santos Sabará

Nacionalidade: brasileira

Estado Civil: Casada

Profissão: comunicadora – rádio e tv

RG n°: [REDACTED]

CPF n°: [REDACTED]

Residente e domiciliado: Rua Regina, 340 Jdm. Nova Cachoeira – Cachoeira Paulista-SP – CEP 12630-350

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

_ PODCAST CONTA, VOVÓ

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma “ao vivo” ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista , 14 de Novembro de 2025

Silvana dos Santos Sabará
Autorizante

Documento assinado digitalmente
 **SILVANA DOS SANTOS SABARA**
Data: 15/11/2025 09:25:52-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade:

Nome: *Tedma Maria Amaral Holanda e filha*

Nacionalidade: *Brasileira*

Estado Civil: *casada*

Profissão: *Psicóloga*

RG nº: [REDACTED]

CPF nº: [REDACTED]

Residente e domiciliado: *Av. Paulo Fernando Pazini Umaná, 125 cond. Nova cachoeira*

Representante Legal do(a) menor:

Jaíton Antonio Amaral Holanda e filha

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 21 de novembro de 2025.

Transcribed

(ASSINATURA) – REPRESENTANTE LEGAL



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: Lucas Toledo Santos

Nacionalidade: Brasileiro

Estado Civil: Casado

Profissão: Músico Arranjador

RG nº: [REDACTED]

CPF nº: [REDACTED]

Residente e domiciliado:

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

"Conta Vovó"

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 25 de Novembro de 2025.

Autorizante



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: Mateus Marques Ramos

Nacionalidade: Brasileiro

Estado Civil: Casado

Profissão: Diretor de arte/roteirista

RG nº: [REDACTED]

CPF nº: [REDACTED]

Residente e domiciliado:

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

Podcast "Conta, Vovó!"

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.

Rua Carlos Pinto Filho, Vila Cacarro - Cachoeira Paulista - SP - 12.630-000

Telefone: (12) 3186-2441 | 3186-2600

E-mail: faleconosco@fcn.edu.br

fcn.edu.br | /faculdaedcn



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 17 de novembro de 2025.

Mateus Marques Ramos

Autorizante



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: *Estêvão Roseti Frulone de Souza*

Nacionalidade: *Brasil*

Estado Civil: *Solteiro*

Profissão: *Designer*

RG n°: [REDACTED]

CPF n°: [REDACTED]

Residente e domiciliado:

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

Podcast: "Conta, vovô"

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 20 de novembro de 2025.

Estêvão Roseti Frubone de Souza
Autorizante

