



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DAS PRÁTICAS MUSICAIS
PROEMUS

**RÁDIO TICUNDUM:
uma aventura musical para crianças de zero a mil**

Relatório de Pesquisa destinado à defesa do Trabalho de Conclusão de Curso

DANILO ALMEIDA DE SENE

Rio de Janeiro
2026

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO
DAS PRÁTICAS MUSICAIS
PROEMUS

DANILO ALMEIDA DE SENE

**RÁDIO TICUNDUM:
uma aventura musical para crianças de zero a mil**

Relatório apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Ensino das Práticas Musicais (PROEMUS), da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Música.

Orientação: Prof. Dr. Eduardo Lakschevitz Xavier Assunção

Rio de Janeiro

2026

Catálogo informatizado pelo(a) autor(a)

SS475r Sene, Danilo Almeida de
 / Danilo Almeida de Sene. -- Rio de Janeiro : UNIRIO,
2026.
63

Orientador: Eduardo Lakschevitz Xavier Assunção.
Produto Técnico produzido no âmbito da Universidade
Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-
Graduação em Ensino das Práticas Musicais, 2026.

1. Podcast. 2. Culturas musicais brasileiras. 3.
Infância. I. Lakschevitz Xavier Assunção, Eduardo, orient.
II. Título.

RESUMO

Este relatório apresenta o processo de pesquisa e desenvolvimento da audiossérie *Rádio Ticundum*, voltada à promoção de experiências de escuta e à aproximação das crianças com culturas musicais brasileiras não-hegemonizadas pela indústria cultural, bem como a trajetória percorrida ao longo do Mestrado. Desenvolvida a partir da *Design Science Research*, a pesquisa articulou revisão bibliográfica, concepção do produto, produção do episódio piloto e sua avaliação junto ao público-alvo, constituído por crianças a partir de seis anos de idade. O episódio, dedicado ao Bumba-meu-boi, combina narrativa ficcional, músicas originais, trilha incidental e a participação da mestra Bel Carvalho. A etapa de avaliação foi realizada com crianças entre seis e doze anos, por meio das observações de responsáveis e do pesquisador, buscando investigar aspectos relacionados à duração do episódio, ao engajamento dos ouvintes, à clareza narrativa e à adequação da linguagem. A *Rádio Ticundum* busca articular fruição estética e experiências de aprendizagem musical por meio da ficção sonora e da valorização das culturas musicais brasileiras.

Palavras-chave: *Podcast*, Criatividade, Culturas musicais brasileiras, Infância, Música Brasileira

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA	9
2.1 Proposta Inicial	9
2.2 Elaboração do Artigo	10
2.3 Desenvolvimento do Produto	11
2.4 Testagem	21
3. ETAPAS DO PROCESSO FORMATIVO	23
3.1 Disciplinas cursadas no PROEMUS	23
a) Disciplina 1	23
b) Disciplina 2	24
c) Disciplina 3	25
d) Disciplina 4	25
e) Disciplina 5	26
f) Participação no Colóquio do PROEMUS	27
3.2 Qualificação	27
3.3 Orientação	28
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
5. REFERÊNCIAS	31
6. ARTIGO	35
7. APÊNDICE	63

1. INTRODUÇÃO

Há mais de 15 anos, parte considerável do meu trabalho como músico e educador musical é ser professor de crianças. Atuei em diferentes ambientes, como escolas de música, projetos (sociais e independentes) e na educação básica, mais especificamente na educação infantil e no ensino fundamental I. Um ponto muito interessante desse meu trabalho é observar o que, em termos de repertório musical, as crianças trazem consigo. A cada início de período letivo, faço com elas uma lista dos tipos de música que cada uma mais gosta de ouvir e, ao longo de todos esses anos, pude perceber como o repertório consumido fora de um ambiente voltado à educação musical, muitas vezes, pode ser homogeneizado pela indústria cultural. Minha ideia com essa atividade não é fazer julgamentos sobre o que as crianças e suas famílias ouvem, mas observar as referências musicais dos meus estudantes para poder, dentre outras coisas, apresentar-lhes músicas que não estão presentes em seus cotidianos. Essa vivência de mais de uma década me traz algumas inquietações enquanto artista e educador: Quais seriam as formas de acesso que as crianças têm a culturas musicais brasileiras não-hegemonizadas pela indústria cultural? Existem produtos em áudio cuja proposta central seja aproximar o público infantil desses mesmos repertórios?

Instigado por esses questionamentos, comecei a imaginar um produto totalmente sonoro, voltado para a infância e que apresentasse aos ouvintes músicas que não são comumente absorvidas pela indústria cultural. Assim, com o propósito de desenvolver uma audiossérie em formato de *podcast* voltada para crianças, em 2024 ingressei no PROEMUS/IVL/UNIRIO¹, onde concebi a *Rádio Ticundum*, cuja pesquisa e desenvolvimento trata esse artigo. A história se passa entre os bastidores e os programas apresentados por uma rádio fictícia e cada episódio, além de abordar um tema advindo de determinada cultura musical, recebe um(a) representante dela. Distanciando-se de um formato informativo, ou do que poderia ser uma aula tradicional de música, o objetivo da audiossérie é proporcionar a imersão das crianças em experiências estéticas relacionadas àquele tipo de música. Dessa forma, o presente artigo tem como propósito apresentar os processos de investigação teórica, técnica e artística que balizaram a criação desse produto.

Para viabilizar uma abordagem técnica à pesquisa, o projeto se inspira nos mecanismos metodológicos da *Design Science Research* (DSR), que “fundamenta e operacionaliza a condução da pesquisa quando o objetivo a ser alcançado é um artefato ou uma prescrição.” (DRESCH, 2015, p. 67). De acordo com Dresch et al. (2015, p.67), a DSR é empregada nas

¹ Programa de Mestrado Profissional em Ensino das Práticas Musicais (PROEMUS), Instituto Villa-Lobos (IVL), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

pesquisas como um meio para reduzir a distância entre teoria e prática, pois, partindo da compreensão do problema, busca criar e avaliar artefatos com a capacidade de alterar situações, melhorando-as ou levando-as a uma condição desejável. Dentre os métodos formalizados para operar com a DSR, foi escolhido o proposto em 2005 por Robert Cole² e colaboradores. Ele busca integrar a *Design Science* com o método qualitativo da pesquisa-ação, propondo uma síntese dos dois (DRESCH, 2015, p.81). Tal combinação “parece interessante, principalmente em relação ao projeto ou construção de um artefato em um contexto ou ambiente real.” (DRESCH, 2015, p.81). Para a condução da pesquisa, o método prevê quatro etapas:

1. Identificação do problema: sistematização da metodologia, formulação da pergunta-problema, revisão bibliográfica, definição do artefato e escolha do público-alvo.
2. Intervenção (construção do artefato): Produção da bíblia³ da série, contendo a história principal, o universo, personagens e estrutura dos episódios; levantamento de materiais e pesquisas sobre o tema escolhido para o primeiro episódio, criação do primeiro roteiro, gravação de vozes, composições musicais, edição do material, mixagem e masterização.
3. Avaliação: Testagem do produto juntamente a crianças, suas famílias ou responsáveis.
4. Reflexão e aprendizagem (comunicação da pesquisa): Produção deste artigo.

1.1 Identificação do problema

Como dito acima, uma das perguntas que me trouxeram ao Mestrado foi sobre quais seriam as formas de acesso que as crianças têm a culturas musicais brasileiras não hegemônicas pela indústria cultural. Tal inquietação levou-me a refletir, inicialmente, sobre o acesso de crianças à educação musical no Brasil e, em seguida, sobre quais tipos de música seriam privilegiadas nas práticas educativas contemporâneas.

O acesso a algum tipo de educação musical pode se dar de maneiras diversas e, embora ainda nos faltem “(...) denominações mais precisas que deem conta de contemplar toda essa diversidade” (ARROYO, 200 p.79 apud WILLE, 2005, p.40), elas podem ser categorizadas em formais ou informais/não-formais. Segundo a leitura de Wille (2005, p.40) sobre Arroyo (2000), o termo formal abarca uma ampla gama de significados, como “escolar, oficial, ou dotado de uma organização. Assim, a educação musical ‘formal’ pode ser considerada tanto aquela que acontece nos espaços escolares e acadêmicos, envolvendo os processos de ensino e

² Universidade de Penn State, localizada no estado da Pensilvânia, nos Estados Unidos.

³ A bíblia de um projeto audiovisual é um documento que reúne, de forma organizada, todos os elementos fundamentais que estruturam uma obra seriada, como premissa (história), universo ficcional, tom, personagens, arcos dramáticos, estrutura dos episódios, referências estéticas e regras internas do mundo narrativo. É utilizada para garantir coerência, unidade e continuidade durante o processo de escrita, produção e realização da obra.

aprendizagem, quanto aquela que acontece em espaços considerados alternativos de música.” (Wille, 2005, p.40). Sobre o termo informal, ou não-formal, Wille (2005, p.40), ao falar sobre Arroyo (2000), diz que algumas vezes ele é considerado como educação musical não-oficial e outras como não escolar, “sendo utilizado para referendar o ensino e a aprendizagem de música que podem ocorrer nas situações cotidianas e entre as culturas populares” (Wille, 2005, p.40)

Como exposto acima, existem muitos meios de acesso à educação musical e seria uma gigantesca tarefa analisar cada um. Por isso, foi preciso fazer um recorte e decidi me debruçar sobre a educação musical formal, mais precisamente aquela(s) que acontece(m) na educação básica. Um dos motivos dessa escolha é o fato de eu atuar como professor de música na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, porém o maior incentivo foi a potencial abrangência que tem esse modelo de educação.

Em 2013, com a promulgação da Lei nº 12.796/2013, a educação básica passou a ser obrigatória dos 4 aos 17 anos, assegurando o direito à pré-escola a todas as crianças do Brasil. Voltando alguns anos, em 2008, foi promulgada a Lei nº 11.769/2008, que tornou o ensino de música obrigatório nas escolas. Portanto, seguindo a lógica das duas leis, as crianças brasileiras a partir dos 4 anos devem estar matriculadas na escola e recebendo algum tipo de educação musical. Mas que educação musical seria essa? Que tipos de música ela privilegia?

Apesar de uma imensa vitória para o campo da educação musical, que havia estado longe das escolas desde 1971, quando, durante a ditadura militar, foi substituída pela atividade de educação artística (FONTERRADA, 2008, p. 218), em 2008, ano em que foi promulgada a Lei nº 11.769/2008, ainda não tínhamos um documento normatizador que apontasse quais rumos deveria seguir a música no âmbito da educação básica. Em 2015 foi lançada a primeira versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que previa um currículo para a música. Apesar da expectativa, o documento fragmentou o componente curricular Arte em subcomponentes, fragilizando as linguagens artísticas. Após mobilização das associações de arte-educação, a versão de 2016 reconheceu música e demais áreas como linguagens, cada uma com campo epistemológico próprio e exigência de formação docente especializada (BRASIL, 2016, p. 112). Contudo, a versão final de 2017 voltou a rebaixá-las a unidades temáticas, refletindo o conflito entre as perspectivas da música como parte integrante da cultura cotidiana (linguagem) e como mera expressão artística, sugestiva de uma aptidão diferenciada e com conotações potencialmente conservadoras (FRANÇA, 2020, p. 38-39).

A BNCC para a Educação Infantil se baseia em três fundamentos: Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento, Campos de Experiência e Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento (OADs). A interdisciplinaridade é valorizada, enfatizando a interconexão da

primeira infância com a cultura, arte, vida e música (FRANÇA, 2020, p. 35), porém, apesar de sua ligação intrínseca com a vivência infantil, a música é abordada apenas no Campo de Experiência Traços, Sons, Cores e Formas. A análise dos OADs para tal Campo revela uma concepção limitada e redundante, tendendo a favorecer práticas empobrecidas e desconectadas do desenvolvimento infantil e dos contextos musicais das crianças (FRANÇA, 2020, p. 35-37). O documento não aborda quais tipos de música devem ser trabalhados ou priorizados, tampouco aponta caminhos metodológicos. Além disso, a desobrigação de professores especialistas na EI e no EFI, muitas vezes coloca a música sob responsabilidade de profissionais com licenciatura em pedagogia, portanto, sem necessariamente terem uma formação musical adequada à prática docente.

A partir da minha experiência como músico e educador atuante no cotidiano escolar, observo os reflexos dessa realidade. Diante das lacunas deixadas pelas diretrizes normativas, a condução de conteúdos que colaborem com o acesso das crianças a esses gêneros fica a cargo da iniciativa do professor e da disponibilidade de material de apoio. Na minha própria trajetória docente, buscando caminhos para apresentar a riqueza das culturas musicais brasileiras e seus gêneros não-hegemonizados, encontrei uma base em publicações do mercado editorial. Trata-se de materiais literários que se dedicam a aproximar o público infantil dessas tradições. Como exemplo, há obras como *Maracatu - a festa em cordel* (SOMBRA E SOMBRA, 2011)⁴, *Histórias Encantadas de Pequenos Sambistas* (GOUVEIA E MÓES, 2022)⁵, *Num tronco de iroko vi a Iúna cantar* (BALBINO E KETO, 2014)⁶ e *Bumba-Meu-Boi* (VILELA E BARBIERI, 2024)⁷. Essas obras colaboram com o acesso das crianças a essas manifestações musicais ao apresentar histórias e contextos relacionados a elas, no entanto, enquanto as páginas impressas ativam a imaginação visual e textual, o trabalho com a música demanda escuta. A partir desse cenário, emerge a segunda questão que me trouxe a essa pesquisa: mesmo conhecendo excelentes livros voltados ao tema, existem produtos em áudio cuja proposta central seja aproximar o público infantil desses mesmos repertórios?

Para responder a essa indagação e mapear o panorama de ferramentas midiáticas sonoras direcionadas à infância no Brasil, realizou-se um levantamento de produções em

⁴ Obra infantil que introduz o maracatu através de versos rimados e ilustrações baseadas em bordados. O livro explora os personagens, vestimentas e instrumentos da manifestação com a estética da literatura de cordel.

⁵ Apresenta contos ficcionais sobre a infância de quatro grandes sambistas (Cartola, Clementina de Jesus, Adoniran Barbosa e Chiquinha Gonzaga), abordando a relação inicial desses artistas com o samba e com o universo musical, além de trazer, ao final de cada narrativa, a biografia de cada um deles.

⁶ Fábula infantojuvenil que une tradições afro-brasileiras, com ênfase na capoeira e tradições indígenas. Através da aventura de três irmãos que defendem a natureza, o livro ensina sobre diversidade, respeito e tradição.

⁷ Reconta o clássico auto do Bumba-meu-boi baseado na tradição maranhense. A narrativa foca no desejo de Mãe Catirina pela língua do boi e na subsequente ressurreição mágica do animal.

formato de *podcast* e programas de rádio que utilizam a música ou a narrativa sonora como eixo condutor. A primeira das propostas examinadas é *Blim-Blem-Blom*, programa criado e produzido pelo compositor Tim Rescala, lançado originalmente em 2011 pela Rádio MEC. A atração utiliza dramaturgia radiofônica e o protagonismo de crianças na equipe para a divulgação da música de concerto, apresentando compositores e intérpretes do universo erudito. Nota-se que, apesar de ser uma iniciativa educativa e de formação de público, seu foco é delimitado à tradição clássica ocidental, e, embora possa apresentar compositores e intérpretes brasileiros, não abarca outros gêneros e culturas musicais.

No cenário das produções independentes e de livre acesso nas plataformas digitais, identifica-se o programa *Maritaca*, criado em 2016 pela multiartista Mariana Piza. Veiculado inicialmente na Rádio Vozes e expandido para site e aplicativo próprios, o projeto adota a literatura e a contação de histórias como eixos condutores principais. Cada episódio é estruturado a partir de um tema que está presente no cotidiano infantil, como corpo humano, família, animais, comida, etc. No que diz respeito à dimensão musical, o programa realiza uma curadoria de alta qualidade que transita por artistas de diferentes vertentes do Brasil e do mundo. Contudo, a música atua ali como uma ferramenta de suporte que acompanha a temática de cada episódio, sem se constituir como o objeto central.

Em 2022 foi lançado o *podcast A Incrível Nave Sonora*, um conteúdo original da plataforma *Deezer* Brasil criado pelo produtor Fernando Cespedes. A produção baseia-se em uma narrativa fantástica e interativa guiada pela figura do Capitão, personagem condutor que lidera as crianças em viagens espaciais e terrestres, estimulando-as a imaginar e desenhar os cenários visitados. O foco estrutural do projeto reside na imersão no som e em paisagens sonoras, propondo estimular a escuta para que as crianças imaginem e desenhem os cenários visitados. Trata-se de uma experiência de sensibilização auditiva que envolve uma interlocução com as artes visuais, mas cuja concepção não se direciona ao trabalho com repertórios ou contextos musicais específicos.

Também em 2022, estreou no *Spotify* o *podcast* original *Calunguinha – O Cantador de Histórias*, desenvolvido por Stela Nesrine e Lucas Moura. O enredo acompanha o cotidiano de Calunguinha, um menino negro que, guiado pelas memórias de seu avô ancestral, uma figura que apenas ele consegue ver, vivencia as trajetórias de personalidades negras. A narrativa combina de forma expressiva a contação de histórias com intervenções musicais para o público infantil, tendo como proposta a afirmação da representatividade negra. Embora o projeto dedique episódios a figuras centrais da história da música nacional, como Tia Ciata, seu eixo estrutural e intencionalidade residem na difusão de memórias biográficas.

Por fim, mapeou-se o *podcast Pavulagem*, lançado em agosto de 2022 também como um original *Spotify*. Idealizado pelo jornalista e antropólogo Maickson Serrão, o projeto utiliza o formato narrativo e de entrevistas gravadas *in loco* para difundir e preservar a tradição oral, os mitos e os seres encantados dos povos indígenas e das comunidades ribeirinhas da Amazônia. Guiada por contadores de histórias locais, a audiossérie avança mata adentro para apresentar figuras do imaginário da floresta, como a Matinta-Perê e o Curupira. Assim como no caso anterior, a trilha sonora original cumpre a função de gerar imersão e ambientação na paisagem amazônica, mas o foco central da obra localiza-se na preservação do patrimônio mitológico e das narrativas tradicionais da região.

O exame dessas cinco iniciativas indica que o mercado brasileiro dispõe de produtos que se preocupam com dimensões estéticas, criativas, educativas e culturais para a infância, cada uma com sua respectiva especificidade narrativa e temática. No entanto, constata-se a lacuna de que nenhum dos produtos mapeados assume como proposta central a imersão nas culturas musicais brasileiras das quais estamos falando. A partir dessa lacuna, surge a pergunta-problema deste trabalho: Como contribuir, através da criatividade, com o acesso de crianças a experiências e conhecimentos musicais relacionados a gêneros musicais brasileiros não-hegemonizados pela indústria cultural?

Buscando uma resposta para essa pergunta, idealizei um produto em formato de *podcast* direcionado ao público infantil, que assume gêneros musicais brasileiros não-hegemonizados como fio condutor da narrativa. A proposta foi conceber um material de caráter educativo, mas que se distancia do formato de um boletim informativo, de maneira que a ideia do *podcast* é privilegiar a experiência das crianças em detrimento da informação. Como nos explica Bondía (2002, p. 22), há diferenças marcantes entre essas duas categorias e é importante separá-las. Segundo o autor, a informação é algo objetivo, que pode ser acumulada, mas que muitas vezes não toca quem a recebe. Já a experiência exige um outro tempo, uma pausa, um espaço de acolhimento e envolvimento, ela é subjetiva e tem a capacidade de transformar quem a vive.

[...] fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma. Quando falamos em “fazer” uma experiência, isso não significa precisamente que nós a façamos acontecer, “fazer” significa aqui: sofrer, padecer, tomar o que nos alcança receptivamente, aceitar, à medida que nos submetemos a algo. Fazer uma experiência quer dizer, portanto, deixar-nos abordar em nós próprios pelo que nos interpela, entrando e submetendo-nos a isso. Podemos ser assim transformados por tais experiências, de um dia para o outro ou no transcurso do tempo. (HEIDEGGER, 1987, apud BONDÍA, 2002, p. 25.)

Mas como seria a experiência no contexto do meu trabalho? Não posso fazer com que as crianças de fato vivam uma Festa do Boi, um Maracatu, uma Capoeira, muito menos que elas tenham contato direto com essas culturas, participando de grupos, etc. Então, quais seriam as experiências que uma criança poderia ter com o meu produto? Ou, melhor, quais seriam os meus objetivos/expectativas em relação a essas experiências de escuta das crianças ouvintes?

Em busca disso, fui resgatar na memória a minha própria experiência como espectador infantil de um programa de TV que eu amava quando era criança, o *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994), exibido pela TV Cultura. A primeira coisa que me veio quando busquei por essas lembranças foi uma sensação de encantamento. A narrativa era muito cativante, a história de um menino bruxo e seus amigos, que, aliás, veio antes de *Harry Potter*. Com características fantásticas, a trama envolvia personagens como animais e objetos falantes e seres encantados, além de aproximar as crianças de poesias, artes, músicas, culturas, ciências e histórias. O programa tinha um caráter educativo, mas não era informativo, as crianças aprendiam na medida em que, interpeladas e deixando-se alcançar pela história, iam, enquanto assistiam, participando dela, ainda que como espectadoras. E aprendíamos muito. Dessa maneira, *Castelo Rá-Tim-Bum* foi para mim e para muitas outras crianças uma experiência artística, poética, de encantamento, de envolvimento e de consequentes aprendizagens e aproximações de conhecimentos e culturas. Respondendo à última pergunta, esses também são os meus objetivos/expectativas em relação a essas experiências de escuta das crianças ouvintes.

A partir daí, tive a ideia de criar uma história que se passasse em uma rádio. A narrativa seria uma espécie de *mise en abyme*⁸, na qual a história principal aconteceria nos bastidores de uma rádio, entre os personagens, e as outras narrativas corresponderiam aos programas apresentados por ela.

Como parte da primeira fase da pesquisa, além da sistematização da metodologia, da identificação do problema e da revisão de produtos disponíveis no mercado, foi feita a escolha do público-alvo. No Brasil, considera-se criança pessoas até 12 anos (BRASIL, 1990, p. 10), o que é uma faixa muito muito abrangente e heterogênea. Por isso, foi necessário fazer um levantamento em sites de produtos infantis, com a intenção de entender melhor como o mercado segmenta esse público. Visitei os sites das empresas Grow, Mattel, Babebi e da Abrinq (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos). A Abrinq não cita esse tema em seu site. A Grow estabelece apenas uma idade inicial (a partir de x anos), já a Mattel, divide seus produtos como sendo para 6 a 12 meses, 12 a 24 meses, 2 a 4 anos e 5 anos ou mais. A Babebi,

⁸ Um recurso de escrita que consiste em construir uma narrativa dentro da outra, como em *Mil e Uma Noites*, por exemplo, em que *Sherazade* conta histórias dentro da história principal para manter o Sultão interessado e, assim, salvar sua vida

marca de brinquedos pedagógicos, além do filtro “idade”, que é bem específico (12 meses, 18 meses, 2 anos, 3 anos, 4 anos, 5 anos e 6 anos), utiliza o filtro “Estímulo” (alfabetização, cores, autodescoberta, por exemplo).

Posteriormente, realizei uma busca na BDTD/IBICT⁹ com as palavras-chave “segmentação de mercado” e “crianças” e foi selecionada a tese de Andres Rodriguez Veloso¹⁰. Ela estuda a literatura de *marketing* com o intuito de identificar as estratégias de segmentação e posicionamento no setor infantil, além de buscar verificar se as empresas do ramo seguem as sugestões da literatura. Através da pesquisa, o autor percebeu que o campo “ainda não foi alvo dos estudos necessários para que se possa afirmar que existe um corpo teórico consistente sobre o tema” (VELOSO, 2008, p. 269). Como conclusão, ele escreve:

De forma resumida, é possível concluir que a resposta ao problema de pesquisa colocado - Quais são as estratégias de segmentação e posicionamento adotadas por empresas focadas no mercado infantil? - é que as empresas não conduzem esforços estruturados de segmentação, preferindo tomar decisões com base na tradição da empresa ou no *feeling*. Além disso, os esforços de posicionamento são bastante restritos, sendo decididos pela experiência prática dos executivos e pela observação de mercados internacionais. (VELOSO, 2008, p. 273-274).

Como mostra Veloso, as empresas escolhem suas faixas etárias de referência a partir de critérios próprios, muitas vezes baseados mais em tradição e na sua percepção do que em segmentações estruturadas. Considerando esse cenário, optei por definir como público-alvo crianças a partir de 6 anos, faixa que também aparece com frequência nos referenciais do mercado infantil. Além disso, a escolha dialoga com minha experiência docente e com o desejo de produzir para esse público. Embora este projeto não parta de uma visão que privilegia a fisiologia para compreender o desenvolvimento infantil, mas sim de um entendimento sociológico da infância, que enxerga a criança como “sujeito encarnado, contextualizado”, “sujeito de direitos e de histórias singulares” (SARMENTO E VASCONCELLOS apud RAMOS, 2022, p. 4), a definição dessa faixa etária responde tanto às referências do mercado quanto às minhas vivências profissionais, sem limitar, contudo, o alcance do produto, que pode ser apreciado por diferentes públicos, de crianças menores a pessoas adultas.

⁹ Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), que é vinculada ao Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

¹⁰ “Estratégias de segmentação e posicionamento direcionadas para o mercado infantil”, defendida em 2008 na FEA-USP.

Definida a faixa etária do público a que se destina o *podcast*, levantei dados para quantificar, de maneira aproximada, as crianças que tenham 6 anos ou mais no Brasil. Para isso, recorri ao Censo Escolar 2025 feito pelo INEP. Ele foi escolhido, pois, de acordo com a já citada Lei 12.796/2013, a educação básica é obrigatória dos 4 aos 17 anos. De acordo com o Censo, existe um contingente expressivo de 17.433.266 crianças brasileiras entre 6 anos e 11 anos e 11 meses matriculadas na educação básica, número que evidencia, não apenas a amplitude dessa população, mas também seu potencial enquanto público para o *podcast*. Considerando que o produto pretende ser acessível a pessoas e/ou instituições com acesso à internet, as escolas podem se configurar como importantes mediadoras entre ele e as crianças, contribuindo para ampliar o alcance e a efetividade da proposta educativa da *Rádio Ticundum*.

Diante desse percurso, a criação da *Rádio Ticundum* surge como uma possível resposta à pergunta-problema deste projeto: como contribuir, através da criatividade, com o acesso de crianças a experiências e conhecimentos musicais relacionados a gêneros musicais brasileiros não-hegemonizados pela indústria cultural? Dessa maneira, a pesquisa visa, não apenas compreender um problema, mas agir sobre ele por meio da criação desse artefato sonoro pensado para a infância.

2. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

2.1 Proposta Inicial

O pré-projeto para ingresso no PROEMUS tinha como objetivo desenvolver um recurso educacional digital destinado a crianças de 4 a 8 anos, visando a colaborar com o acesso à educação musical de maneira inclusiva e diversa. A proposta incluía a criação de um podcast no formato de programa de rádio, focado nas culturas musicais latino-americanas, com ênfase nas infâncias. Complementarmente, a ideia era produzir um material em formato PDF, voltado para docentes da Educação Infantil (EI) e do Ensino Fundamental I (EFI), com atividades musicais e orientações pedagógicas.

A proposta surgiu da minha trajetória como músico e professor de música na EI e no EFI, considerando minhas experiências com crianças, colegas e instituições. Partia de um interesse pessoal de realização artística focada na infância, além do desejo de colaborar com a educação básica, formulando material para docentes, em resposta à lacuna existente na educação musical nas escolas do Brasil, especialmente no que tange à falta de diretrizes claras sobre sua aplicação e à formação inadequada de profissionais da área. O intuito da criação desse projeto era, e ainda é, tornar acessíveis às crianças conhecimentos, conceitos e práticas

musicais diversas, buscando descentralizar o enfoque colocado na Europa e des-hierarquizar saberes.

Porém, ao longo do primeiro semestre do Mestrado, percebi que não seria viável fazer, além do podcast, que no futuro viria a ser chamado de audiossérie, um material para docentes da educação básica. Apesar de a ideia parecer interessante, dois anos não seriam suficientes para desenvolver, com a qualidade e o tempo necessários, um produto (audiossérie) e um complemento dele (material para docentes). A partir de então, o foco deste projeto se voltou unicamente para a produção da audiossérie, visando a proporcionar experiências musicais significativas para as crianças ouvintes.

2.2 Elaboração do Artigo

A elaboração do artigo ocorreu em estreita relação com a produção do relatório de pesquisa. Desde o início do projeto, a intenção era documentar e refletir sobre o processo de desenvolvimento do artefato, de modo que parte significativa do percurso registrado no relatório também constituiu a base para a organização do artigo. Ele teve como objetivo apresentar e discutir o processo de criação do episódio piloto da Rádio Ticundum, desde a concepção inicial da ideia e a construção do universo ficcional até as etapas de desenvolvimento da narrativa, elaboração do roteiro, trabalho cênico, gravação das vozes, composição musical, produção da trilha incidental, sonorização e finalização. O texto também abordou a etapa de testagem do produto junto ao público infantil, considerando aspectos como duração, atenção e interesse, clareza narrativa e adequação da linguagem.

A organização do artigo acompanhou, portanto, as principais etapas do desenvolvimento do artefato. Na discussão sobre a concepção da série, foram retomadas as reflexões de Jorge Larrosa Bondía (2002) acerca da experiência, especialmente em relação à distinção entre informação e experiência, que contribuiu para a definição de uma proposta centrada na escuta, na ficção e na experiência estética. Para a construção narrativa, foram utilizados procedimentos apresentados por Blake Snyder (2005), especialmente os conceitos de *logline*, *beat sheet* e estrutura dramática. O artigo também registrou o processo de criação dos personagens, da bíblia da série, da escaleta e do roteiro, bem como as contribuições de profissionais que participaram da construção dramatúrgica.

Na dimensão musical, o texto abordou a criação das músicas originais, das vinhetas, do gênero fictício Trash Traça e da trilha incidental, além da utilização de repertórios relacionados ao Bumba-meu-boi e da participação da mestra Bel Carvalho. A produção do episódio foi descrita considerando também os procedimentos técnicos adotados e as limitações

orçamentárias encontradas ao longo do processo, incluindo o uso de ferramentas digitais, plataformas de licenciamento musical e ferramentas de inteligência artificial.

Após a elaboração, o artigo foi submetido à banca de defesa, composta pelo Prof. Dr. Eduardo Lakschevitz, orientador, pelo Prof. Dr. Afonso Cláudio Figueiredo e pela Prof.^a Dr.^a Valéria Muelas Bonafé, em 29 de julho de 2026. O trabalho foi aprovado pela banca, que destacou a organização do texto e apresentou observações pontuais para seu aprimoramento. Entre as sugestões, foram indicados ajustes no foco do artigo, maior detalhamento das questões relacionadas ao financiamento e à digitalização infantil e a inclusão de ilustrações gráficas referentes ao processo de testagem.

A elaboração do artigo culminou na quarta etapa da investigação, correspondente à reflexão, à aprendizagem e à comunicação da pesquisa, conforme o método adotado para a condução da *Design Science Research*. Essa etapa possibilitou sistematizar e comunicar o percurso de investigação e desenvolvimento da Rádio Ticundum, reunindo as decisões, procedimentos, experiências e reflexões construídas ao longo da pesquisa.

2.3 Desenvolvimento do Produto

2.3.1 A ideia

Quando ingressei no Mestrado, já sabia que desejava produzir um *podcast* infantil em formato de programa de rádio, com dois apresentadores, no entanto, eu ainda não tinha clareza sobre como construir essa história. O que me mobilizava desde o início era um incômodo: eu não queria criar um produto que se aproximasse de um boletim informativo ou de uma aula de música disfarçada de entretenimento. Desejava que as crianças pudessem imergir em uma experiência estética, não em uma sequência de conteúdos musicais.

A leitura do texto já citado de Jorge Larrosa Bondía (2002), veio ao encontro dessa inquietação ao aprofundar o entendimento sobre a dualidade entre informação e experiência. Percebi, então, a necessidade de priorizar a construção de uma narrativa que fosse capaz de gerar envolvimento e afetar as crianças ouvintes, em vez de simplesmente transmitir dados sobre música. Nesse sentido, decidi investir na criação de um universo ficcional mais complexo, povoado por personagens com profundidade e conflitos próprios.

A partir dessa reflexão, passei a reimaginar os personagens que eu já havia concebido anteriormente, como Felipe Antônio (um cantor de ópera egocêntrico) e sua dupla, que, à época, ainda não tinha nome nem função dramática definida, que seriam os protagonistas/apresentadores. Também já havia concebido uma dupla de jornalistas que falava

em rimas e gêneros literários de tradição oral e uma banda de taturanas inspirada em uma ilustração do livro *Travadinhas*, de Eva Furnari (2011). Essas primeiras ideias me conduziram ao formato final: um *podcast* que seria, na verdade, uma audiossérie ficcional, cujo nome se consolidaria, alguns meses depois, como *Rádio Ticundum*.

2.3.2 A Narrativa

2.3.2.1 Primeiras decisões, assessoramento profissional e um refinamento inicial

Apesar de sempre ter gostado de escrever e de inventar histórias, eu nunca exerci essa atividade de maneira profissional, nem tive uma formação nesse sentido. Reconhecendo a ausência de conhecimentos específicos sobre dramaturgia, recorri ao apoio de duas amigas que atuam na área: Rita Catunda, roteirista especializada em animação, e Luana de Lucca, atriz, artista visual e dramaturga. Organizei as ideias que já possuía e realizamos uma primeira reunião de alinhamento. A partir dali, estabelecemos um modo de trabalho no qual eu seria responsável pela criação integral do universo e dos elementos narrativos, enquanto elas fariam uma consultoria criativa, participando de reuniões de *brainstorm* e dando suporte técnico ao processo de escrita.

Nesse primeiro encontro Rita me apresentou o livro *Save the Cat!* de Blake Snyder (2005). Trata-se de um manual que sistematiza a escrita de roteiros e serve como uma ferramenta para que o roteirista possa mapear, estruturar e executar o projeto narrativo de um filme. A obra se tornou central para o desenvolvimento deste trabalho, pois ela apresenta um modelo de estruturação direto e eficaz, o que foi muito importante para mim, porque me ajudou a transformar ideias soltas em uma história consistente.

Antes de iniciar o trabalho de escrita em si, percebi que a ideia ainda necessitava de maior refinamento. Snyder destaca a necessidade de criar vilões, responsáveis por gerar conflito, movimento e tensão dramática (SNYDER, 2005, p. 97). Como ainda não havia antagonistas definidos, percebi que isso precisava ser resolvido antes de qualquer escrita. Assim nasceu o Trio Traça Treco, um trio de traças que sabota a rádio e tenta impor ao mundo sua música, o *Trash Traça*. A criação desse trio foi determinante para a construção do conflito central da série, que são as traças tentando sabotar o funcionamento da rádio para impor sua música.

2.3.2.2 Logline

Um conceito trazido por Snyder (2005, p. 1-6) é o de *logline*, uma frase curta e impactante que deve responder à pergunta *O que é?* e resumir a essência da história de forma clara e atrativa. Ele defende que toda boa história precisa de uma *logline* forte antes mesmo de ser escrita. Segundo o autor (2005, p. 16-17), para formular uma resposta eficaz a tal pergunta, o roteirista deve ser capaz de sintetizar a história em uma ou duas frases que despertem o interesse e comuniquem sua essência. Para isso, a *logline* deve contemplar quatro elementos fundamentais:

- Ironia: apresentar uma situação dramática que desperte curiosidade e gere uma tensão capaz de prender a atenção do público.
- Uma imagem mental envolvente: ser formulada de modo a evocar imediatamente uma imagem clara e marcante na mente de quem a ouve.
- Público e custos: indicar o tom da obra, seu público-alvo e oferecer uma noção de sua escala de produção, tornando-se útil tanto para atrair espectadores quanto para apresentar o projeto a possíveis compradores.
- Um título matador: a eficácia da *logline* é reforçada por um título capaz de comunicar, de forma criativa e objetiva, a essência da história.

Seguir as instruções do autor foi um excelente exercício, pois me obrigou a condensar o eixo dramático da série em apenas uma frase, o que me ajudou a esclarecer a ideia central e a garantir coerência interna ao desenvolvimento posterior. A *logline* passou por modificações ao longo do processo, mas sua existência guiou todo o percurso. Ao final, essa frase que resume toda a história ficou assim: “Uma jovem prodígio perfeccionista e um cantor egocêntrico precisam unir forças para salvar uma rádio decadente ameaçada por traças caóticas.”

2.3.2.3 Bíblia: estrutura, narrativa, universo e personagens

Com o conflito central definido, iniciei o processo de escrita a partir de um modelo de bíblia que foi definido juntamente com Rita Catunda. A estrutura do documento seria: capa (contendo também a quantidade e a minutagem dos episódios), *logline*, público-alvo, história, universo, personagens, estrutura e temas dos episódios da primeira temporada.

A escolha da minutagem foi um desafio. Inicialmente, baseando-me em observações pessoais sobre o tempo de atenção das crianças com as quais tive contato, estabeleci uma duração entre 15 e 20 minutos. Porém, até o momento, não encontrei referências que pudessem

colaborar com essa escolha, então a decisão foi tomada com base na minha experiência enquanto professor (e também tio, padrinho, primo, amigo...) de crianças a partir dos 6 anos. Recorri então à análise da duração dos episódios dos *podcasts*/programas de rádio analisados durante a pesquisa¹¹. A média entre eles é de aproximadamente 29 minutos e abrange um espectro que varia entre 3 minutos e 1 hora. A partir dessa pesquisa e após o processo de criação do roteiro e trabalho com a equipe cênica, chegamos à conclusão de que, como *Rádio Ticundum* é um produto em áudio e que fala sobre música, além de a narrativa dever ser mais descritiva (não temos imagens para corroborar com o que estamos falando), os temas musicais e a trilha sonora também deveriam tomar um tempo importante. Esses fatores fizeram com que o episódio piloto chegasse aos atuais 36 minutos.

A criação da história começa com a definição dos personagens. A dupla de Felipe Antônio já tinha nome, sobrenome, personalidade e objetivos dentro da trama: Rebeca Maria da Silva. Todos os outros, traças, taturanas e jornalistas, também tinham esses atributos. Então, com esse arsenal de estrutura, conflito central e personagens, finalmente comecei a construção da história em si. Iniciei o texto com a intenção de convidar quem estiver lendo para imaginar um universo no qual traças podem pensar, sentir, falar, etc, para depois começar a narrativa de fato.

O trabalho de aprofundamento dos personagens se confunde com o da história da rádio. Fiz um texto curto para cada um (com um tamanho maior para os protagonistas) num processo de vai-e-vem com a narrativa principal, pois a escrita em uma às vezes causava necessidades de ajustes na outra. Posteriormente, como forma de aprofundar as personalidades e conferir tridimensionalidade a cada um a partir de suas histórias de vida, motivações, qualidades, defeitos e funções dramáticas específicas, escrevi o Livro dos Personagens, que reúne as suas histórias. A relação entre Felipe Antônio e Rebeca, por exemplo, foi construída a partir do contraste entre suas personalidades, o que gera, tanto humor, quanto cumplicidade ao longo da série. Também foi elaborada a relação entre traças e taturanas, que tem a ver com a rivalidade das duas bandas em um concurso promovido pela Rádio. De maneira geral, as histórias individuais dos personagens estão relacionadas com a principal.

2.3.2.4 - Escolha do tema do primeiro episódio

A definição de que o primeiro episódio abordaria o Bumba-Meu-Boi veio de um motivo prático e afetivo: morei por 18 anos no bairro do Butantã em São Paulo e lá residem vários

¹¹ *Blim-blem-blom*: aproximadamente 1h; *Maritaca*: entre 20 e 30 minutos; *A incrível nave sonora*: entre 3 e 20 minutos; *Calunguinha*: aproximadamente 30 minutos; *Pavulagem*: aproximadamente 20 minutos.

integrantes da família Carvalho, meus amigos e vizinhos. Trata-se de uma família de artistas e brincantes de Boi, cuja origem é Cururupu, no interior do Maranhão e que representam, no Sudeste, a cultura popular daquele estado.

Convidei, então, Bel Carvalho, mestra de Bumba-Meu-Boi, educadora e autora do livro *Do Auto do Nosso Boi* (2022), que, além de trazer informações sobre a brincadeira (instrumentos, indumentária, personagens, etc), narra a vivência da autora como brincante desde a infância. O livro também apresenta uma versão do auto do Bumba-Meu-Boi, que foi utilizada como base para a escrita do roteiro do nosso primeiro episódio.

2.3.2.5 *Beat sheet*, escaleta e roteiro

Seguindo a metodologia de Snyder, antes de escrever o roteiro propriamente dito, seria preciso desenvolver uma *beat sheet*, (SNYDER, 2005, p. 67) um guia prático e estrutural que lista os 15 principais pontos de virada ou eventos dramáticos de uma história. Segundo o autor, esses *beats*, ou batidas, funcionam como marcos narrativos que orientam o desenvolvimento da trama, permitindo que o roteirista controle o ritmo e a progressão dramática de forma clara e eficiente (SNYDER, 2005, p. 68-69). Cada batida¹² representa um momento-chave que impulsiona a narrativa adiante e garante sua coerência estrutural. Então, realizei uma reunião de *brainstorm* com Rita Catunda e com a atriz Thais Grootveld, convidada para interpretar Rebeca, e ali criamos a *beat sheet*. Vale dizer que nesse ponto a convidada Luana de Lucca não pôde estar presente, mas ela voltaria depois, como atriz.

Nesse momento entre a *beat sheet* e a próxima etapa (escaleta), tive, novamente, de reconhecer que eu não conseguiria escrever o roteiro sozinho e propus à Rita que ficasse responsável por essa etapa e que eu trabalhasse conjuntamente com ela, fazendo uma espécie de direção, sugerindo e apontando caminhos.

Depois disso, avançamos para a criação da escaleta, uma etapa intermediária entre a *beat sheet* e o roteiro, que organiza as cenas em ordem lógica e descreve brevemente sua função, podendo, inclusive, conter falas. Rita escreveu o documento, que eu revisei e sugeri ajustes de ritmo, ampliação dos momentos dedicados ao Bumba-Meu-Boi e maior protagonismo às convidadas.

Rita então escreveu a primeira versão do roteiro. Alguns ajustes foram feitos, era necessário valorizar mais explicitamente o Bumba-Meu-Boi e as convidadas, reorganizar a

¹² As 15 batidas propostas por Blake Snyder (2002, p. 70-71) são: Imagem de Abertura, Tema Declarado, Apresentação, Catalisador, Debate, Virada para o Ato Dois, História B, Diversão e Jogos, Ponto Central, Vilões Se Aproximam, Tudo Está Perdido, Noite Escura da Alma, Virada para o Ato Três, Final e Imagem Final.

progressão dramática, acelerar algumas transições e enxugar o roteiro. Após nova rodada de revisões, chegamos à segunda versão, que corrigiu esses problemas.

2.3.2.6 Trabalho cênico e gravação das vozes

Com o roteiro pronto, escalei, a partir de indicações de Thaís Grootveld e Luana de Lucca um elenco formado por diretor de voz, atrizes e atores¹³. Seguindo o modelo de trabalho proposto, fizemos dois ensaios e duas diárias de gravação.

No primeiro ensaio houve uma leitura e ela trouxe novas percepções acerca do roteiro. Notamos que Bel e Catirina, representantes do Bumba-Meu-Boi, poderiam aparecer mais vezes no decorrer do episódio, portanto incorporamos ajustes que reforçavam a presença delas, especialmente na segunda metade da história. Também foram cortadas algumas cenas para enxugar ainda mais o roteiro e garantir, além do cumprimento do tempo estipulado, mais dinamismo à trama. Assim consolidou-se a terceira versão do roteiro, que serviu de base para a gravação das vozes. Ela foi feita em duas diárias no estúdio *Dream Sound*, na cidade de São Paulo.

2.3.3 A música

2.3.3.1 A Banda das Taturanas Tatuadas

A maior referência para as Taturanas Tatuadas é Nação Zumbi e Chico Science, sobretudo o disco *Da lama ao caos* (1994). A banda pernambucana, integrante do movimento Manguebeat, propunha uma renovação cultural combinando gêneros musicais tradicionais (sobretudo o Maracatu) com gêneros da chamada cultura de massa (sobretudo o Rock'n'roll) e usando a imagem do mangue como símbolo de fertilidade criativa. Inspiradas nessas sonoridades, o conceito estético das Taturanas combina elementos da cultura popular brasileira com influências do rock.

A música composta para esse episódio, intitulada *Rock'n'Boi* utiliza o ritmo do Boi de Zabumba (sotaque de Bumba-Meu-Boi) e conta, em sua letra, a história de Catirina e Pai Francisco. A gravação foi feita em *home studio* e produzida juntamente com a compositora Sarah Alencar. Posteriormente, contratei o músico e produtor Pedro Rosa para realizar a mixagem da faixa.

¹³ Fazem parte do elenco, além de Luana (Rosenilda e Trici Im) e Thaís (Rebeca): Rodrigo Martim (diretor de voz e ator – voz da produção), Flávia Teixeira (atriz – Catirina, Trici Tris e Tatizumba), Rani Guerra (Felipe Antônio), Isadora Borges (Trici Diis e Tatiscreide), Jonas Falcão (Cornélio e Tatielen) e a mestra Bel Carvalho.

2.3.3.2 Demorei Garota (Bel Carvalho)

A toada de Bel Carvalho (sotaque da baixada) foi selecionada para integrar o episódio justamente por dialogar de maneira direta com a dinâmica viva e contemporânea do Bumba-Meu-Boi. Durante as conversas realizadas com a artista, ela destacou um aspecto essencial dessa cultura, que é a dificuldade de preservar um repertório de domínio público. Isso ocorre porque os compositores e brincantes estão constantemente renovando as toadas, criando músicas inéditas a cada ciclo, como se as composições antigas fossem “roupas que envelhecem” e precisam ser substituídas. Essa lógica de constante criação e atualização faz parte da identidade do Boi e reafirma sua vitalidade estética. Assim, ao optar por utilizar uma composição autoral contemporânea, em vez de uma toada tradicional ou de domínio público, procurei manter fidelidade a essa lógica interna do próprio gênero, ao mesmo tempo em que estabeleci uma coerência conceitual com a proposta da série, que é valorizar a produção cultural viva, atual e feita por artistas que continuam expandindo e transformando suas tradições.

2.3.3.3 Vinhetas

A vinheta de abertura, posteriormente adaptada também como vinheta de encerramento, foi concebida a partir de uma lógica musical centrada na percussão. Inicialmente, compus letra e melodia e em seguida, juntamente com o percussionista Ariel Coelho, desenvolvi o conceito rítmico da peça. A proposta consistiu em criar uma percussão híbrida, resultado da combinação de elementos do baião, do boi de zabumba, do maracatu e do ijexá, articulando trechos característicos de cada ritmo para formar uma textura sonora que representasse a diversidade musical brasileira. Essa escolha buscou produzir uma identidade sonora para a abertura da série, que, ao mesmo tempo em que anuncia o universo narrativo da rádio, afirma a centralidade das linguagens musicais populares no projeto.

Cada programa da rádio também recebeu uma vinheta própria, construída para refletir tanto suas características dramatúrgicas, quanto a identidade musical geral da rádio. Assim, por exemplo, o *Cante Você* recebeu uma vinheta inspirada em um jazz mais clássico, o *Taturanas no Tom* incorpora elementos de rock com percussões brasileiras, o *Jornal Genial* apresenta uma vinheta que remete ao universo das programações jornalísticas e o *Disse Que Disse* explora estruturas mais percussivas e vocais. Em todas elas, a presença da percussão, ainda que em diferentes configurações, funciona como eixo unificador, reforçando a proposta estética do trabalho. Assim como em *Rock ‘n’ Boi*, as gravações foram feitas em *home studio* e posteriormente mixadas por Pedro Rosa.

2.3.3.4 *Trash Traça*

A criação do *Trash Traça*, gênero musical fictício associado ao Trio Traça Treco, partiu da necessidade de construir uma identidade sonora própria para os antagonistas da série. Para isso, realizei gravações e busquei na plataforma *Epidemic Sound*¹⁴, materiais que apresentassem características timbrísticas frequentemente percebidas como irritantes, como sons muito agudos e estridentes, sons de furadeira e liquidificador, dentre outros. A partir desse repertório sonoro, compus uma peça estruturada, organizando esses materiais em uma narrativa musical coerente.

No caso do episódio piloto, o *Trash Traça* se manifesta por meio de uma peça instrumental, sem a utilização de palavras ou de uma pulsação rítmica regular. O resultado aproxima-se de determinadas práticas da música experimental, privilegiando texturas, contrastes e combinações de timbres em detrimento de uma organização melódica ou rítmica convencional. Entretanto, essa aproximação não deve ser entendida como um juízo de valor em relação a esse repertório ou às práticas musicais experimentais. O *Trash Traça* é um gênero ficcional e sua caracterização está subordinada às necessidades dramatúrgicas da narrativa. Além disso, a peça composta para este episódio representa apenas uma amostra desse universo musical. Ao longo da série, o gênero incorporará diferentes referências e procedimentos composicionais, podendo incluir letras, pulsação regular e características associadas a outros tipos de música, mas sempre mantendo a busca por sons que podem ser percebidos como irritantes.

2.3.3.5 Trilha incidental e sonorização

A composição da trilha incidental foi realizada por meio da combinação de ferramentas de inteligência artificial, do uso de plataforma de licenciamento musical e de gravações originais. A adoção dessas soluções esteve relacionada principalmente a questões práticas. Após os investimentos realizados nas etapas de roteiro, trabalho cênico e gravação das vozes, tornou-se necessário reduzir custos de produção. Além disso, os prazos de conclusão do Mestrado exigiam uma maior agilidade na execução do projeto e a otimização do processo de produção.

Para a criação das trilhas dos programas internos da rádio, utilizei a versão paga da ferramenta de inteligência artificial *Suno*. O processo consistia em fornecer à plataforma as vinhetas já compostas para cada quadro, utilizando-as como referência estética e apresentar ideias melódicas, rítmicas ou harmônicas, orientando os caminhos composicionais desejados.

¹⁴ Biblioteca digital de músicas e efeitos sonoros voltada para produções audiovisuais.

Dessa forma, o trabalho ocorreu de uma maneira que eu conseguia guiar e refinar os resultados gerados pela ferramenta até alcançar soluções compatíveis com a identidade musical de cada programa.

Já para as cenas ambientadas nos bastidores da rádio, recorri ao catálogo da *Epidemic Sound*, também em sua versão paga. A plataforma permite o acesso às faixas em canais separados (*stems*), o que possibilitou um trabalho de montagem e adaptação. A partir desse material, realizei colagens e reorganizações dos elementos musicais, ajustando-os às necessidades dramáticas e à duração de cada cena.

Além das trilhas musicais, utilizei também efeitos sonoros e ambiências disponíveis na plataforma, como sons de passos e diferentes paisagens sonoras. Esses materiais foram igualmente reorganizados e combinados em um processo de montagem, buscando contribuir para a construção dos espaços ficcionais e para a sensação de imersão da narrativa.

A trilha incidental também incorporou músicas do álbum *Fogueira Doce* (2024)¹⁵, de Bel Carvalho. Paralelamente, foram utilizadas gravações instrumentais realizadas pelo percussionista Ariel Coelho, contendo *loopings* com padrões rítmicos e instrumentos de dois sotaques de Bumba-meu-boi, da Baixada e de Zabumba.

2.3.4 Finalização

A mixagem do episódio foi realizada por mim, envolvendo o balanceamento entre vozes, trilhas incidentais, efeitos sonoros e ambiências. As vinhetas e Rock'n'Boi, já possuíam tratamento próprio e, portanto, foram integradas posteriormente ao restante do material. O trabalho consistiu em organizar e equilibrar os diferentes elementos sonoros, procurando garantir inteligibilidade às falas e coerência entre os diversos planos sonoros que compõem a narrativa.

Para a etapa de masterização, utilizei a versão paga da ferramenta de inteligência artificial *Moises*. O processo consistia em submeter o episódio à plataforma, que gerava uma primeira proposta de masterização. A partir desse resultado, eu realizava ajustes e novas exportações, repetindo o procedimento até chegar a uma versão que atendesse às necessidades do projeto.

2.3.5 Investimento

O desenvolvimento da *Rádio Ticundum* foi financiado exclusivamente com recursos próprios, sem qualquer tipo de apoio financeiro externo, edital, bolsa ou patrocínio. O primeiro

¹⁵ A saber: Mutuca de primeira, Catirina e Eu tô brincando.

investimento ocorreu na etapa de escrita do roteiro. Inicialmente, Rita Catunda atuaria voluntariamente como consultora criativa, participando das reuniões de *brainstorm* e oferecendo suporte técnico ao processo de escrita. No entanto, tornou-se evidente que seria necessário ampliar sua participação para a elaboração da escaleta e do roteiro. Nesse momento, o trabalho extrapolou o escopo inicialmente previsto e estabelecemos um valor de R\$3.000,00 para essa etapa.

Na sequência, foi formada a equipe artística responsável pela gravação das vozes. O investimento de R\$6.900,00 contemplou Rodrigo Martim, diretor de voz (R\$2.400,00); Bel Carvalho (R\$1.500,00); e os intérpretes Rani Guerra, Flávia Teixeira e Jonas Falcão, com cachês de R\$1.000,00 cada. As atrizes Luana de Lucca, Thaís Grootveld e Isadora Borges participaram voluntariamente. As gravações foram realizadas em duas diárias no estúdio *Dream Sound*, em São Paulo, totalizando R\$1.800,00.

Na área musical, houve aporte de R\$2.500,00 para que o produtor musical Pedro Rosa realizasse a mixagem da canção *Rock'n'Boi* e das vinhetas. Além disso, foi paga a quantia de R\$200,00 para que o percussionista Ariel Coelho gravasse os instrumentos de percussão utilizados na produção musical. A compositora Sarah Alencar colaborou voluntariamente na produção musical de *Rock'n'Boi*.

Ao todo, o desenvolvimento do episódio piloto demandou um investimento de R\$14.400,00. Com a conclusão das etapas de escrita do roteiro, produção musical, trabalho cênico e gravação das vozes, esgotaram-se os recursos financeiros disponíveis para o projeto. Em consequência, a composição da trilha incidental, a sonorização, a mixagem do episódio e sua masterização precisaram ser assumidas totalmente por mim. Para viabilizar a conclusão do produto, recorri a soluções de menor custo, como ferramentas de inteligência artificial, plataformas de licenciamento musical e a gravações realizadas por mim e pelos colaboradores do projeto.

A experiência mostrou que a produção de uma audiossérie ficcional com elenco profissional e música original demanda investimentos significativos e que a limitação de recursos financeiros impactou o resultado final. Além de impossibilitar a contratação de profissionais especializados para a mixagem e a masterização do episódio, também restringiu o tempo que pude dedicar à composição das trilhas incidentais e à sonorização. Essas etapas exigem um investimento considerável de horas, que precisaram ser conciliadas com outras demandas profissionais e pessoais.

2.4 Testagem

A etapa de testagem do episódio piloto da *Rádio Ticundum* teve como objetivo investigar a recepção do produto pelo público-alvo e identificar possíveis ajustes necessários para o aprimoramento da audiossérie. A testagem foi realizada com dois grupos e obteve um total de 23 respostas. O primeiro foi composto por oito crianças com idades entre 6 e 12 anos, cujos responsáveis foram convidados a acompanhar a escuta do episódio. O segundo grupo foi constituído por quinze alunos com idades entre 6 e 10 anos do Conservatório Estadual de Música Renato Frateschi, em Uberaba (MG), onde atualmente atuo como professor de flauta transversal e flauta doce.

O episódio piloto foi disponibilizado aos responsáveis, juntamente com um questionário elaborado especificamente para a avaliação do produto. O instrumento não foi respondido pelas crianças, mas pelos adultos que acompanharam a escuta. No primeiro grupo, os responsáveis responderam às questões objetivas e registraram suas observações acerca das reações, comentários e comportamentos das crianças durante a audição. Já no segundo grupo, eu mesmo respondi ao instrumento a partir das observações realizadas durante a escuta nas aulas, considerando as falas espontâneas dos alunos, suas reações ao episódio e respostas a perguntas que eu fazia, buscando responder ao questionário.

O questionário, que continha questões objetivas e abertas, buscou investigar aspectos relacionados ao ritmo e à duração do episódio, ao interesse e à manutenção da atenção das crianças ao longo da escuta, à clareza narrativa e à compreensão das transições entre os bastidores da rádio e os programas apresentados pelos personagens. Também foram avaliadas a adequação da linguagem à faixa etária, a compreensão geral do enredo, a relação das crianças com os personagens e a apreciação global do episódio.

Embora o questionário contemplasse questões subjetivas (comentários livres, pontos que as crianças mais gostaram e pontos que menos gostaram), o foco principal da avaliação concentrou-se em quatro aspectos: a adequação da duração do episódio, a capacidade de manter o interesse e a atenção dos ouvintes, a clareza da narrativa e das mudanças de ambiente e a adequação da linguagem e do nível de complexidade da história para a faixa etária pretendida.

Em relação à duração do episódio, os resultados revelaram uma divisão nas respostas. Para 31,25% dos participantes, a duração foi considerada adequada, não sendo percebida como excessivamente longa ou curta. Outros 31,25% avaliaram que a duração foi parcialmente adequada, considerando o episódio um pouco longo. Já 37,5% dos

respondentes consideraram a duração inadequada, apontando que o episódio era excessivamente longo. Esses dados sugerem que a extensão do episódio constitui um aspecto que merece atenção em futuras revisões do produto.

No que se refere ao interesse e à atenção das crianças ao longo da escuta, os resultados foram predominantemente positivos. Em 43,75% dos casos, os responsáveis ou o pesquisador observaram que as crianças mantiveram atenção e interesse do início ao fim do episódio. Em outros 31,25%, verificou-se atenção e interesse durante a maior parte da audição. Apenas 12,5% das crianças demonstraram interesse em poucos momentos, enquanto outros 12,5% não demonstraram interesse ou atenção significativos. Considerando que 75% das crianças mantiveram interesse durante todo ou quase todo o episódio, os resultados indicam uma boa capacidade de engajamento da narrativa, embora também evidenciem a necessidade de ajustes capazes de favorecer a manutenção da atenção em parte do público.

Quanto à clareza narrativa, especialmente no que se refere às transições entre os bastidores da rádio e os programas apresentados pelos personagens, os resultados mostraram uma elevada compreensão por parte das crianças. Em 81,25% dos casos, os responsáveis ou o pesquisador relataram que as mudanças de ambiente foram compreendidas. Outros 12,5% indicaram que as crianças compreenderam a maior parte das transições, embora tenham apresentado algumas dúvidas pontuais. Apenas 6,25% dos respondentes observaram dificuldades mais significativas na compreensão desses deslocamentos narrativos e nenhum participante indicou ausência total de compreensão. Esses resultados sugerem que os recursos utilizados para diferenciar os ambientes sonoros foram, em geral, eficazes.

Em relação à adequação da linguagem e à compreensão do enredo, os resultados foram unânimes. Em 100% dos questionários, os respondentes consideraram que a complexidade da narrativa e a linguagem utilizada eram adequadas à faixa etária das crianças. Dessa forma, os dados indicam que o episódio conseguiu estabelecer um nível de complexidade compatível com o público pretendido, favorecendo a compreensão da história e dos acontecimentos narrados.

Em conjunto, os resultados indicam que o episódio piloto da *Rádio Ticundum* apresentou boa inteligibilidade narrativa e adequação da linguagem ao público-alvo. A principal limitação identificada refere-se à duração do episódio, aspecto que poderá orientar ajustes no futuro.

3. ETAPAS DO PROCESSO FORMATIVO

3.1 disciplinas cursadas no PROEMUS

As disciplinas cursadas no PROEMUS contribuíram de diferentes maneiras para o desenvolvimento desta pesquisa, tanto no aprofundamento de questões teóricas e metodológicas, quanto nas dimensões musical, pedagógica, dramática e de produção do projeto. As discussões, práticas e trabalhos realizados ao longo das disciplinas possibilitaram repensar aspectos da pesquisa, experimentar possibilidades para o desenvolvimento do artefato e ampliar minha compreensão sobre os diferentes elementos envolvidos na criação da Rádio Ticundum.

A) METODOLOGIA DA PESQUISA

Docente: Prof. Dr. Glauber Resende Domingues

Na disciplina, estudamos, analisamos e discutimos os atuais paradigmas da pesquisa, com ênfase na pesquisa em Música e em Educação Musical. Os principais temas abordados foram: definição de ciência e critérios de cientificidade, métodos científicos, etapas da pesquisa e planejamento, o estado atual da pesquisa em música e educação musical, definição de tema e problema de pesquisa, objetivos e justificativa, revisão bibliográfica e busca de literatura, referencial teórico, *Design Science Research* (DSR), métodos e testagem de artefatos, ética na pesquisa, e elaboração e apresentação de projeto.

Nas aulas, concomitantemente às discussões dos temas, levávamos nossos projetos, apresentando-os e discutindo-os coletivamente. Este processo foi muito importante para criar um ambiente rico de colaboração mútua, no qual colocávamos nossas dúvidas, desejos, angústias, alegrias, enfim, nossos sentimentos e vontades em relação à pesquisa, ao mesmo tempo em que construíamos suas bases metodológicas.

Os conceitos abordados, bem como as discussões feitas com a turma e o professor, colaboraram para situar a minha pesquisa no âmbito da Música e Educação Musical e, a partir disso, construir uma base metodológica para o seu desenvolvimento. Foram importantes também para repensar o problema e o tema da pesquisa, remodelar a justificativa e os objetivos, além de colaborar para a produção deste relatório final e do artigo.

B) SEMINÁRIO DE ENSINO DAS PRÁTICAS MUSICAIS

Docentes: Profa. Dra. Adriana Rodrigues Didier e Prof. Dr. Eduardo Lakschevitz Xavier Assunção

A disciplina foi dividida em duas partes, uma com a Prof. Dra. Adriana Rodrigues e outra com o Prof. Dr. Eduardo Lakschevitz. A primeira parte teve duração de março a maio e a segunda, de maio a julho de 2024.

Ao longo da primeira parte, a abordagem dos principais temas proporcionou uma reflexão sobre a integração entre música e educação musical. Através das exposições dos nossos projetos, discussões sobre a formação musical pessoal e a prática e a análise de propostas de pensadores como Schafer e Paynter, foi possível explorar e aprofundar a compreensão sobre as práticas musicais e sua aplicação na educação. As práticas sugeridas pela professora, assim como o intercâmbio de ideias com os colegas, foram fundamentais para pensar, repensar e enriquecer minha pesquisa. Esse ambiente de colaboração e crítica ajudou a moldar meu projeto, fornecendo novas perspectivas e ajustando a direção do trabalho. A reflexão sobre minha própria trajetória musical e as interações práticas fortaleceram meu entendimento sobre como minha experiência pessoal pode influenciar e enriquecer o produto final. A disciplina ampliou minha visão sobre o papel da criatividade e da autonomia no ensino musical, refletindo diretamente na construção e no aprimoramento do meu produto.

A segunda parte abordou temas fundamentais para o meu entendimento do podcast como um produto que está inserido em um contexto cultural e social dinâmico, exigindo colaboração, flexibilidade e inovação. Essa visão ampliada ajudou na identificação do podcast dentro do mercado musical, a importância de se adaptar às tendências e desafios contemporâneos, e a necessidade de integrar elementos interativos e educativos para criar uma experiência envolvente e relevante para o público infantil. O conceito de arte como atividade coletiva, conforme descrito por Howard Becker, evidenciou a importância de considerar o podcast como parte de um ecossistema cultural e social, envolvendo colaboração entre artistas, educadores, famílias e crianças. A reflexão sobre os mundos VUCA e BANI trouxe uma perspectiva sobre a necessidade de flexibilidade e adaptabilidade, essencial para manter a relevância do podcast em um ambiente dinâmico. A análise da cadeia produtiva da música ajudou a identificar o posicionamento do podcast no mercado e a explorar estratégias como a cauda longa para alcançar nichos específicos. Ferramentas de planejamento estratégico, como análise SWOT e modelos RBV e VRIO, foram fundamentais para reconhecer as forças e fraquezas do projeto. A discussão sobre inovação destacou a importância de criar conteúdos

originais e aplicar novas técnicas para manter a atratividade do podcast. Além disso, a exploração da gamificação e competências sugeriu a integração de desafios musicais e elementos de recompensa para tornar o podcast mais interativo e educacional, aumentando o engajamento das crianças. Esses temas e abordagens foram essenciais para aprimorar a estratégia do podcast e garantir uma experiência significativa e envolvente para o público infantil.

C) TÓPICOS AVANÇADOS EM PRÁTICAS MUSICAIS II

Docente: Prof. Dr. Sérgio Azra Barrenechea

A disciplina abordou conteúdos sobre música, tecnologia e produção digital, oferecendo uma visão sobre alguns processos de concepção e apresentação de produtos musicais na contemporaneidade. Os encontros incluíram temas como gravação e edição de áudio, editoração de partituras, fotografia, design gráfico, produção de vídeo e criação de *sites* e *e-books*.

A conversa com a convidada Diana Carvalho contribuiu para refletir sobre planejamento de produto, definição de público, estratégias financeiras e processos de testagem. Esses temas foram fundamentais para situar meu projeto em um contexto de produção cultural mais amplo, enfatizando a importância da identidade visual, do posicionamento e da clareza na comunicação com o público.

O trabalho final foi a confecção de um portfólio em formato de *e-book*, além da criação de uma *landing page* experimental. A elaboração desses materiais foi uma maneira de testar uma identidade visual para a audiossérie e de refletir sobre possibilidades de divulgação, lançamento e fidelização de público.

D) TÓPICOS ESPECIAIS EM MÚSICA I - TRADIÇÕES POPULARES BRASILEIRAS

Docente: Profa. Dra. Renata Pompêo do Amaral

A disciplina foi cursada no Departamento de Música da ECA/USP, em São Paulo, e explorou diferentes gêneros de tradições populares, como cocos, reisados, Bumba meu boi, frevos, jongos, maracatus, tradições afro-religiosas e tradições musicais indígenas. As aulas alternavam exposições teóricas com vivências musicais relacionadas ao conteúdo trabalhado.

A abordagem da memória, oralidade e ancestralidade reforçou a compreensão dessas práticas musicais como elementos vivos, comunitários e contemporâneos.

As aulas abertas com mestres e brincantes de cultura popular, como o grupo Carroça de Mamulengos, que levou os Reisados e Guerreiros da região do Cariri, Mãe Sandra de Xadantã e Vih Davice, representantes do Tambor de Mina e Mestre Walter França, do Maracatu Nação, foram uma oportunidade de contato direto com repertórios, histórias, corporeidades e modos de transmissão característicos dessas tradições. Nesses encontros, que ressaltaram a importância do pertencimento, da coletividade e do brincar na construção de sentidos musicais, pude ampliar significativamente minha percepção sobre esses modos de fazer e de ensinar música.

O trabalho final, feito em conjunto com o percussionista Ariel Coelho, foi o arranjo da toada de Bumba meu boi (sotaque da Baixada) “Eu vi São Pedro Brincar”, de Juca do Bolo. Essa experiência me permitiu trabalhar composicionalmente com o Bumba meu boi, que é tema do primeiro episódio da audiossérie apresentada aqui. De modo geral, a disciplina foi de extrema relevância para a pesquisa, uma vez que as culturas musicais brasileiras constituem um dos eixos centrais do meu projeto.

E) TÓPICOS ESPECIAIS EM MÚSICA II - DRAMATURGIA INFANTOJUVENIL BRASILEIRA: TÓPICOS DA PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA

Docente: Prof. Dr. Lucas de Carvalho Larcher Pinto

A disciplina foi cursada no Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo. Ela apresentou um panorama sobre inovações formais e temáticas do teatro brasileiro contemporâneo voltado para crianças e jovens. O curso articulou história, crítica e prática artística, examinando desde obras inaugurais da dramaturgia contemporânea até criações recentes marcadas por intercâmbio de linguagens, processos colaborativos e o uso de diferentes disparadores criativos. Questões étnico-raciais, de gênero e sexualidade também foram tratadas, de maneira a ampliar a compreensão sobre a diversidade e a complexidade do campo.

Ao longo das aulas expositivas, seminários e leituras dramáticas, o contato com textos, teorias e propostas cênicas permitiu compreender como a dramaturgia infantojuvenil pode se constituir a partir de múltiplas camadas estéticas e pedagógicas. Além disso, a disciplina estimulou a análise crítica de procedimentos dramatúrgicos, a observação de estratégias de criação textual e a reflexão sobre o papel da infância e da juventude como categorias socioculturais.

Como trabalho final, apresentei uma versão preliminar da bíblia da audiossérie, acompanhada do Livro dos Personagens e da primeira versão do roteiro. Esse percurso formativo forneceu um amplo repertório de referências que contribuíram diretamente para aprofundar meu entendimento sobre narrativa, construção de personagens e organização dramatúrgica, o que colaborou com a criação do universo ficcional da série, especialmente o roteiro do primeiro episódio.

F) PARTICIPAÇÃO NO COLÓQUIO DO PROEMUS

Particpei de forma ativa na edição de 2025 do Colóquio do PROEMUS, realizada em 19 de maio, no Instituto Villa-Lobos da UNIRIO. Além de apresentar meu trabalho, integrei a comissão organizadora do evento, junto aos discentes Camila Moraes, Isabelle Menegasse e Marcelo Saboya, e à Prof.^a Dr.^a Adriana Didier e ao Prof. Dr. Marco Túlio de Paula. A comissão ficou responsável pela organização do evento, incluindo a elaboração de materiais, como o caderno do colóquio e os *banners*, bem como pela condução do evento.

Durante o colóquio, também apresentei meu trabalho de pesquisa. A apresentação ocorreu durante o período de construção do produto, quando a Bíblia da série e o Livro dos Personagens já estavam elaborados, enquanto o roteiro do episódio piloto ainda estava em processo de produção. O momento possibilitou compartilhar com os participantes do programa o projeto e seu desenvolvimento naquele estágio da pesquisa.

3.2 Qualificação

O exame de qualificação foi realizado em 20 de fevereiro de 2026, por meio da plataforma Google Meet, com a participação do Prof. Dr. Eduardo Lakschevitz, orientador, do Prof. Dr. Afonso Claudio Figueiredo e da Prof.^a Dr.^a Valéria Muelas Bonafé. Na ocasião, foi apresentada, com o auxílio de slides, uma síntese da trajetória da pesquisa, seu desenvolvimento e o estado do produto em processo, acompanhada da entrega de uma versão inicial do relatório de pesquisa e de uma versão de demonstração do episódio piloto da Rádio Ticundum. Essa versão já apresentava as vozes gravadas, os temas musicais principais e as vinhetas, porém ainda não contava com a trilha incidental, os efeitos sonoros e a sonorização dos ambientes e espaços. A exposição teve duração aproximada de 20 minutos, seguida de uma arguição oral de cerca de 1 hora e 20 minutos. Após a avaliação, a banca considerou o trabalho aprovado e apresentou sugestões relacionadas à faixa etária do público, à duração dos capítulos e à organização narrativa, além de apontar possíveis questões políticas relacionadas à escolha

de estilos musicais e sugerir caminhos para a produção de vinhetas e ambientes sonoros para os quadros apresentados.

3.3 Orientação

No primeiro semestre, as orientações aconteciam quinzenalmente. Os encontros eram focados na ambientação da pesquisa ao programa, de modo a refinar assunto, tema, subtema e problema da pesquisa, sistematização da metodologia e, sobretudo, a pesquisa sobre o público-alvo. Ampliar a compreensão sobre o público-alvo, a quantificação de potenciais crianças ouvintes do podcast e saber como o mercado de produtos infantis segmenta as faixas etárias da infância foi importante para refletir sobre estratégias de produção e distribuição do produto. Além disso, entender a dimensão do público potencial me ajudou a vislumbrar a viabilidade do projeto, desde a definição da linguagem e dos temas até a abordagem de monetização e alcance do podcast.

Tivemos dois encontros de orientação no segundo semestre, que marcaram a transição do projeto para a fase de produção do artefato. Nessas reuniões, discutimos a necessidade de fundamentar teoricamente a escolha do formato em áudio, buscando estudos que colaborassem com a elaboração de uma justificativa para ela. Avançamos na organização formal do produto, definindo que ele deveria chegar à Qualificação com sua estrutura consolidada, o que inclui a bíblia (universo, história, narrativa, personagens, estrutura dos episódios, temas abordados), o roteiro do primeiro episódio (piloto) e a sua gravação/produção, ainda que não esteja finalizada. Além disso, também elaboramos um cronograma, que previa a Qualificação em setembro de 2025 e a defesa em dezembro do mesmo ano.

No primeiro semestre de 2025 nos concentramos no avanço do aspecto narrativo da audiossérie, o que envolveu a continuação do desenvolvimento da bíblia, a criação do Livro dos Personagens e a elaboração do roteiro. Também foram discutidos temas relacionados a direitos autorais e estratégias para formalizar, com os(as) convidados(as), contratos que definam direitos e deveres de ambas as partes. Paralelamente, trabalhamos sobre a minha apresentação no Colóquio do Proemus, que aconteceu no dia 19 de maio de 2025 e que é um requisito para a conclusão do Mestrado.

As necessidades de produção da audiossérie, que envolveu 14 pessoas até este momento, levaram-me a pedir a prorrogação do prazo para finalizar o Mestrado. Por isso, no segundo semestre de 2025, redesenhamos o cronograma de trabalho. Definimos novos prazos para a conclusão da audiossérie, e, além de organizarmos o planejamento, elegemos prioridades para evitar novos atrasos e seguir com foco na finalização do Mestrado dentro do novo prazo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relatório teve como objetivo tratar do desenvolvimento da pesquisa para a elaboração do episódio piloto da audiossérie infantil *Rádio Ticundum*, concebida como um artefato voltado para a promoção de experiências de escuta e para a aproximação das crianças com diferentes culturas musicais brasileiras. O processo de desenvolvimento do produto evidenciou, tanto as potencialidades, quanto os desafios envolvidos na produção de uma obra sonora ficcional voltada ao público infantil.

Os resultados obtidos na etapa de avaliação indicaram uma boa compreensão da narrativa e adequação da linguagem à faixa etária pretendida. Da mesma forma, observou-se uma resposta positiva em relação ao interesse e ao engajamento das crianças durante a escuta. Os dados também apontaram aspectos que podem ser aprimorados, sobretudo em relação à duração do episódio. Os resultados sugerem que, embora a narrativa seja capaz de manter a atenção do público, a extensão do episódio pode ser repensada em futuras produções, seja por meio da redução de sua duração total, seja pela divisão do conteúdo em partes menores. Nesse sentido, a própria estrutura narrativa da *Rádio Ticundum* apresenta pontos de tensão e momentos de expectativa que poderão ser explorados como ganchos para a segmentação dos episódios.

O desenvolvimento do episódio piloto também evidenciou que a produção de uma audiossérie ficcional com múltiplos personagens, músicas originais, trilha incidental, efeitos sonoros, elenco de vozes e diferentes etapas de pós-produção demanda recursos financeiros significativos. Ao longo da pesquisa, diversas soluções precisaram ser adotadas para compatibilizar as ambições artísticas do projeto com as limitações de orçamento e tempo. Ainda que tais adaptações tenham possibilitado a conclusão do episódio, elas também evidenciaram a importância de ampliar as condições materiais de produção para etapas futuras.

Outro aspecto observado durante o desenvolvimento do artefato diz respeito à própria dinâmica narrativa do episódio. Embora a proposta inicial estivesse centrada na apresentação do Bumba-Meu-Boi, o processo de escrita e produção fez com que a história da *Rádio Ticundum*, de seus personagens e dos conflitos vividos nos bastidores assumisse progressivamente maior protagonismo. Dessa maneira, a narrativa da rádio passou a ocupar o primeiro plano da trama, enquanto a história de Pai Francisco e Catirina e os conteúdos relacionados ao Bumba-Meu-Boi passaram a atuar como fio condutor do episódio. Ainda assim, a presença dessa manifestação cultural permaneceu estruturando a narrativa por meio das músicas, da participação da artista convidada e da própria temática do programa.

Essa constatação também aponta para possibilidades de aperfeiçoamento em episódios futuros. Sem abrir mão da dimensão ficcional e do caráter narrativo da obra, poderá ser interessante ampliar a presença de informações relacionadas às culturas musicais abordadas, incorporando, por exemplo, referências a instrumentos, práticas musicais e outros aspectos que contribuam para enriquecer a experiência de escuta. Da mesma forma, a própria relação entre narrativa ficcional e conteúdo musical constitui um campo ainda aberto para experimentações e refinamentos.

As próximas etapas do desenvolvimento da *Rádio Ticundum* passam, necessariamente, pela busca de financiamento e pelo estabelecimento de parcerias que permitam ampliar as possibilidades de realização do projeto. A obtenção de recursos por meio de editais, fomentos, leis de incentivo à cultura e outras formas de financiamento poderá viabilizar a participação de profissionais especializados em áreas como composição, produção musical, gravação, edição, mixagem, interpretação e design sonoro. Da mesma forma, a construção de parcerias com produtores e outros agentes do campo musical e audiovisual poderá contribuir para o aprimoramento artístico e técnico da audiossérie, bem como para a ampliação de sua circulação e alcance.

Por fim, o desenvolvimento da *Rádio Ticundum* permitiu compreender que a aprendizagem musical em contextos midiáticos não depende necessariamente de abordagens expositivas ou de uma organização dos conteúdos centrada na transmissão direta de informações. Ao privilegiar a narrativa, a escuta e a experiência estética, a audiossérie busca estabelecer formas de aproximação entre as crianças e as culturas musicais brasileiras, valorizando a imaginação, a curiosidade e o envolvimento com os personagens e suas histórias. Nesse sentido, este trabalho não representa um ponto de chegada, mas uma etapa dentro de um processo mais amplo de desenvolvimento do artefato. Os resultados obtidos na avaliação do episódio piloto, as questões identificadas em relação ao formato e à duração e as possibilidades de aprofundamento dos conteúdos musicais oferecem subsídios para novas iterações do projeto, apontando para a continuidade da *Rádio Ticundum* e para o aprofundamento de suas potencialidades artísticas, educativas e culturais.

5. REFERÊNCIAS

ABRINQ. **Fundação Abrinq**. Disponível em: <https://www.fadc.org.br/>. Acesso em 07 de maio de 2024.

A INCRÍVEL NAVE SONORA. Criação e produção: Fernando Cespedes. São Paulo: *Deezer* Originals, 2022. Audiossérie. Disponível em: <https://www.deezer.com/br/show/3582787>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

BABEBI. **Babebi – brinquedos pedagógicos**. Disponível em: <https://brinquedosbabebi.com.br/>. Acesso em 07 de maio de 2024.

BALBINO, Erika. **Num tronco de Iroko vi a Iúna cantar**. Ilustrações de Alexandre Keto. São Paulo: Peirópolis, 2014.

BARBIERI, Stela. **Bumba-Meu-Boi**. Ilustrações de Fernando Vilela. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2024.

BLIM-BLEM-BLOM. Produção e criação: Tim Rescala. Rio de Janeiro: Rádio MEC: Empresa Brasil de Comunicação (EBC), 2024. *Playlist de podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/5UukR1RyRj1prVmx8dKtfk> . Acesso em: 22 de junho de 2026

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, jan./fev./mar./abr. 2002.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Censo Escolar da Educação Básica 2025: painel de indicadores**. Brasília, 2025. Disponível em: <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiN2ViNDBjNDEtMTM0OC00ZmFhLWlyZWYtZjI1YjU0NzQzMtJhIiwidCI6IjI2ZjczODk3LWM4YWMTNGIxZS05NzhmLWVhNGMwNzc0MzRiZiJ9>. Acesso em: 21 de junho de 2026.

BRASIL. Lei nº 11.769, de 18 de agosto de 2008. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para dispor sobre a obrigatoriedade do ensino de música na educação básica. **Diário Oficial da União**, Brasília, 2008.

BRASIL. Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013. Altera a Lei nº 9.394/1996 para dispor sobre a obrigatoriedade da educação básica dos 4 aos 17 anos, a formação dos profissionais da educação e outros pontos. **Diário Oficial da União**, Brasília, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta preliminar, 2ª versão revisada. Brasília: MEC, abril de 2016a. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/bncc-2versao.revista.pdf>.

Acesso em 25 de agosto de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf.

Acesso em: 25 de agosto de 2025.

CALUNGUINHA – O CANTADOR DE HISTÓRIAS. Criação e produção: Lucas Moura e Stela Nesrine. São Paulo: *Spotify Studios*, 2022. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/2aUyIwcGitwiekGLVgg27v?si=22a9822464414f99>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

CARVALHO, Bel. **Do auto do nosso Boi**. São Paulo: Trança Edições, 2022.

CARVALHO, Bel. **Fogueira Doce - Toadas de Bumba-Meu-Boi**. São Paulo: Bel Carvalho, 2024. Álbum digital. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/6Xtp2D3DMG9D015mYlCXNI?si=0fe6700e46e54dd9>. Acesso em: 22 de maio de 2026.

CASTELO RÁ-TIM-BUM. Direção de Cao Hamburger. Produção de TV Cultura. São Paulo: Fundação Padre Anchieta, 1994. Programa de televisão.

CHICO SCIENCE & NAÇÃO ZUMBI (Banda). Da Lama ao Caos [CD]. Rio de Janeiro: Chaos/Sony Music, 1994.

DRESCH, A. LACERDA, D. P. ANTUNES JÚNIOR, J. A. V. **Design Science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia**. [recurso eletrônico] Porto Alegre: Bookman, 2015. 204 p.

EPIDEMIC SOUND. *Epidemic Sound*. Estocolmo, 2026. Disponível em: <https://www.epidemicsound.com>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

FONTEIRADA, Marisa Trench de Oliveira. **De Tramas e Fios: Um Ensaio sobre Música e Educação**. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

FRANÇA, Cecília Cavalieri. BNCC e educação musical: muito barulho por nada? **Música na Educação Básica**, v. 10, n. 12, p. 30 - 47, 2020.

FURNARI, Eva. **Travadinhas**. São Paulo: Moderna, 2011.

GOUVEIA, Cristiano. **Histórias encantadas de pequenos sambistas**. Ilustrações de Tatiana Mões. São Paulo: FTD, 2022.

GROW. **Grow**. Disponível em: <https://www.grow.com.br/>. Acesso em 07 de maio de 2024.

MATTEL. **Mattel – loja oficial**. Disponível em: <https://shop.mattel.com/pt-br>. Acesso em 07 de maio de 2024.

MEC - Ministério da Educação. **Ensino de música será obrigatório**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/222-537011943/11100-sp-433581153>. 2008. Acesso em 4 de agosto de 2025.

MOISES. *Moises*. Salt Lake City, 2026. Disponível em: <https://moises.ai>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

PAVULAGEM. Criação e apresentação: Maickson Serrão. São Paulo: *Spotify Studios*: Trovão Mídia, 2022. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/0IxtNTZ2OvtW0ldsu6OnC>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

PROGRAMA MARITACA. Criação e apresentação: Mariana Piza. São Paulo: Rádio Vozes, 2016. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/1ZdplqVj3oIDHvhRFym08d>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2005.

SOMBRA, Fábio. **Maracatu: A Festa em Cordel**. Ilustrações e bordados de Sabina Sombra. Rio de Janeiro: Escrita Fina, 2011.

SUNO, Inc. **Suno**. Cambridge, 2026. Disponível em: <https://suno.com>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

VELOSO, Andres Rodriguez. **Estratégias de segmentação e posicionamento direcionadas para o mercado infantil**. Tese de doutorado – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

WILLE, Regiana Blank. Educação musical formal, não formal ou informal: um estudo sobre processos de ensino e aprendizagem musical de adolescentes. **Revista da ABEM**, Porto Alegre, v. 13, p. 39-48, set. 2005.

6. ANEXO 1

Rádio Ticundum: o desenvolvimento de uma audiossérie para a aproximação de crianças com culturas musicais brasileiras

Danilo Almeida de Sene

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

danilodesene@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta o processo de pesquisa e desenvolvimento da audiossérie *Rádio Ticundum*, voltada à promoção de experiências de escuta e à aproximação das crianças com culturas musicais brasileiras não-hegemonizadas pela indústria cultural. Desenvolvida a partir da *Design Science Research*, a pesquisa articulou revisão bibliográfica, concepção do produto, produção do episódio piloto e sua avaliação junto ao público-alvo, constituído por crianças a partir de seis anos de idade. O episódio, dedicado ao Bumba-meu-boi, combina narrativa ficcional, músicas originais, trilha incidental e a participação da mestra Bel Carvalho. A etapa de avaliação foi realizada com crianças entre seis e doze anos, por meio das observações de responsáveis e do pesquisador, buscando investigar aspectos relacionados à duração do episódio, ao engajamento dos ouvintes, à clareza narrativa e à adequação da linguagem. A *Rádio Ticundum* busca articular fruição estética e experiências de aprendizagem musical por meio da ficção sonora e da valorização das culturas musicais brasileiras.

Palavras-chave: *Podcast*, Criatividade, Culturas musicais brasileiras, Infância, Música Brasileira

Abstract: This article presents the research and development process of the audio series *Rádio Ticundum*, designed to promote listening experiences and introduce children to Brazilian musical cultures that have not been hegemonized by the cultural industry. Developed through the Design Science Research approach, the study combined a literature review, product design, production of the pilot episode, and its evaluation with the target audience, consisting of children aged six and older. The pilot episode, dedicated to *Bumba-meu-boi*, combines fictional storytelling, original songs, incidental music, and the participation of the artist Bel Carvalho. The evaluation stage involved children aged six to twelve years through observations made by their guardians and by the researcher, focusing on aspects related to episode length, listener engagement, narrative clarity, and language appropriateness. *Rádio Ticundum* seeks to

combine aesthetic appreciation with musical learning experiences through audio fiction and the promotion of Brazilian musical cultures.

Keywords: Podcast, Creativity, Brazilian musical cultures, Childhood, Brazilian music.

1. INTRODUÇÃO

Há mais de 15 anos, parte considerável do meu trabalho como músico e educador musical é ser professor de crianças. Atuei em diferentes ambientes, como escolas de música, projetos (sociais e independentes) e na educação básica, mais especificamente na educação infantil e no ensino fundamental I. Um ponto muito interessante desse meu trabalho é observar o que, em termos de repertório musical, as crianças trazem consigo. A cada início de período letivo, faço com elas uma lista dos tipos de música que cada uma mais gosta de ouvir e, ao longo de todos esses anos, pude perceber como o repertório consumido fora de um ambiente voltado à educação musical, muitas vezes, pode ser homogeneizado pela indústria cultural. Minha ideia com essa atividade não é fazer julgamentos sobre o que as crianças e suas famílias ouvem, mas observar as referências musicais dos meus estudantes para poder, dentre outras coisas, apresentar-lhes músicas que não estão presentes em seus cotidianos. Essa vivência de mais de uma década me traz algumas inquietações enquanto artista e educador: Quais seriam as formas de acesso que as crianças têm a culturas musicais brasileiras não-hegemonizadas pela indústria cultural? Existem produtos em áudio cuja proposta central seja aproximar o público infantil desses mesmos repertórios?

Instigado por esses questionamentos, comecei a imaginar um produto totalmente sonoro, voltado para a infância e que apresentasse aos ouvintes músicas que não são comumente absorvidas pela indústria cultural. Assim, com o propósito de desenvolver uma audiossérie em formato de *podcast* voltada para crianças, em 2024 ingressei no PROEMUS/IVL/UNIRIO¹⁶, onde concebi a *Rádio Ticundum*, cuja pesquisa e desenvolvimento trata esse artigo. A história se passa entre os bastidores e os programas apresentados por uma rádio fictícia e cada episódio, além de abordar um tema advindo de determinada cultura musical, recebe um(a) representante dela. Distanciando-se de um formato informativo, ou do que poderia ser uma aula tradicional de música, o objetivo da audiossérie é proporcionar a imersão das crianças em experiências estéticas relacionadas àquele tipo de música. Dessa forma, o presente artigo tem como propósito apresentar os processos de investigação teórica, técnica e artística que balizaram a criação desse produto.

¹⁶ Programa de Mestrado Profissional em Ensino das Práticas Musicais (PROEMUS), Instituto Villa-Lobos (IVL), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Para viabilizar uma abordagem técnica à pesquisa, o projeto se inspira nos mecanismos metodológicos da *Design Science Research* (DSR), que “fundamenta e operacionaliza a condução da pesquisa quando o objetivo a ser alcançado é um artefato ou uma prescrição.” (DRESCH, 2015, p. 67). De acordo com Dresch et al. (2015, p.67), a DSR é empregada nas pesquisas como um meio para reduzir a distância entre teoria e prática, pois, partindo da compreensão do problema, busca criar e avaliar artefatos com a capacidade de alterar situações, melhorando-as ou levando-as a uma condição desejável. Dentre os métodos formalizados para operar com a DSR, foi escolhido o proposto em 2005 por Robert Cole¹⁷ e colaboradores. Ele busca integrar a *Design Science* com o método qualitativo da pesquisa-ação, propondo uma síntese dos dois (DRESCH, 2015, p.81). Tal combinação “parece interessante, principalmente em relação ao projeto ou construção de um artefato em um contexto ou ambiente real.” (DRESCH, 2015, p.81). Para a condução da pesquisa, o método prevê quatro etapas:

1. Identificação do problema: sistematização da metodologia, formulação da pergunta-problema, revisão bibliográfica, definição do artefato e escolha do público-alvo.
2. Intervenção (construção do artefato): Produção da bíblia¹⁸ da série, contendo a história principal, o universo, personagens e estrutura dos episódios; levantamento de materiais e pesquisas sobre o tema escolhido para o primeiro episódio, criação do primeiro roteiro, gravação de vozes, composições musicais, edição do material, mixagem e masterização.
3. Avaliação: Testagem do produto juntamente a crianças, suas famílias ou responsáveis.
4. Reflexão e aprendizagem (comunicação da pesquisa): Produção deste artigo.

2. IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

Como dito acima, uma das perguntas que me trouxeram ao Mestrado foi sobre quais seriam as formas de acesso que as crianças têm a culturas musicais brasileiras não hegemônicas pela indústria cultural. Tal inquietação levou-me a refletir, inicialmente, sobre o acesso de crianças à educação musical no Brasil e, em seguida, sobre quais tipos de música seriam privilegiadas nas práticas educativas contemporâneas.

O acesso a algum tipo de educação musical pode se dar de maneiras diversas e, embora ainda nos faltem “(...) denominações mais precisas que deem conta de contemplar toda essa diversidade” (ARROYO, 200 p.79 apud WILLE, 2005, p.40), elas podem ser categorizadas em

¹⁷ Universidade de Penn State, localizada no estado da Pensilvânia, nos Estados Unidos.

¹⁸ A bíblia de um projeto audiovisual é um documento que reúne, de forma organizada, todos os elementos fundamentais que estruturam uma obra seriada, como premissa (história), universo ficcional, tom, personagens, arcos dramáticos, estrutura dos episódios, referências estéticas e regras internas do mundo narrativo. É utilizada para garantir coerência, unidade e continuidade durante o processo de escrita, produção e realização da obra.

formais ou informais/não-formais. Segundo a leitura de Wille (2005, p.40) sobre Arroyo (2000), o termo formal abarca uma ampla gama de significados, como “escolar, oficial, ou dotado de uma organização. Assim, a educação musical ‘formal’ pode ser considerada tanto aquela que acontece nos espaços escolares e acadêmicos, envolvendo os processos de ensino e aprendizagem, quanto aquela que acontece em espaços considerados alternativos de música.” (Wille, 2005, p.40). Sobre o termo informal, ou não-formal, Wille (2005, p.40), ao falar sobre Arroyo (2000), diz que algumas vezes ele é considerado como educação musical não-oficial e outras como não escolar, “sendo utilizado para referendar o ensino e a aprendizagem de música que podem ocorrer nas situações cotidianas e entre as culturas populares” (Wille, 2005, p.40)

Como exposto acima, existem muitos meios de acesso à educação musical e seria uma gigantesca tarefa analisar cada um. Por isso, foi preciso fazer um recorte e decidi me debruçar sobre a educação musical formal, mais precisamente aquela(s) que acontece(m) na educação básica. Um dos motivos dessa escolha é o fato de eu atuar como professor de música na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, porém o maior incentivo foi a potencial abrangência que tem esse modelo de educação.

Em 2013, com a promulgação da Lei nº 12.796/2013, a educação básica passou a ser obrigatória dos 4 aos 17 anos, assegurando o direito à pré-escola a todas as crianças do Brasil. Voltando alguns anos, em 2008, foi promulgada a Lei nº 11.769/2008, que tornou o ensino de música obrigatório nas escolas. Portanto, seguindo a lógica das duas leis, as crianças brasileiras a partir dos 4 anos devem estar matriculadas na escola e recebendo algum tipo de educação musical. Mas que educação musical seria essa? Que tipos de música ela privilegia?

Apesar de uma imensa vitória para o campo da educação musical, que havia estado longe das escolas desde 1971, quando, durante a ditadura militar, foi substituída pela atividade de educação artística (FONTERRADA, 2008, p. 218), em 2008, ano em que foi promulgada a Lei nº 11.769/2008, ainda não tínhamos um documento normatizador que apontasse quais rumos deveria seguir a música no âmbito da educação básica. Em 2015 foi lançada a primeira versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que previa um currículo para a música. Apesar da expectativa, o documento fragmentou o componente curricular Arte em subcomponentes, fragilizando as linguagens artísticas. Após mobilização das associações de arte-educação, a versão de 2016 reconheceu música e demais áreas como linguagens, cada uma com campo epistemológico próprio e exigência de formação docente especializada (BRASIL, 2016, p. 112). Contudo, a versão final de 2017 voltou a rebaixá-las a unidades temáticas, refletindo o conflito entre as perspectivas da música como parte integrante da cultura cotidiana

(linguagem) e como mera expressão artística, sugestiva de uma aptidão diferenciada e com conotações potencialmente conservadoras (FRANÇA, 2020, p. 38-39).

A BNCC para a Educação Infantil se baseia em três fundamentos: Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento, Campos de Experiência e Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento (OADs). A interdisciplinaridade é valorizada, enfatizando a interconexão da primeira infância com a cultura, arte, vida e música (FRANÇA, 2020, p. 35), porém, apesar de sua ligação intrínseca com a vivência infantil, a música é abordada apenas no Campo de Experiência Traços, Sons, Cores e Formas. A análise dos OADs para tal Campo revela uma concepção limitada e redundante, tendendo a favorecer práticas empobrecidas e desconectadas do desenvolvimento infantil e dos contextos musicais das crianças (FRANÇA, 2020, p. 35-37). O documento não aborda quais tipos de música devem ser trabalhados ou priorizados, tampouco aponta caminhos metodológicos. Além disso, a desobrigação de professores especialistas na EI e no EFI, muitas vezes coloca a música sob responsabilidade de profissionais com licenciatura em pedagogia, portanto, sem necessariamente terem uma formação musical adequada à prática docente.

A partir da minha experiência como músico e educador atuante no cotidiano escolar, observo os reflexos dessa realidade. Diante das lacunas deixadas pelas diretrizes normativas, a condução de conteúdos que colaborem com o acesso das crianças a esses gêneros fica a cargo da iniciativa do professor e da disponibilidade de material de apoio. Na minha própria trajetória docente, buscando caminhos para apresentar a riqueza das culturas musicais brasileiras e seus gêneros não-hegemonizados, encontrei uma base em publicações do mercado editorial. Trata-se de materiais literários que se dedicam a aproximar o público infantil dessas tradições. Como exemplo, há obras como *Maracatu - a festa em cordel* (SOMBRA E SOMBRA, 2011)¹⁹, *Histórias Encantadas de Pequenos Sambistas* (GOUVEIA E MÓES, 2022)²⁰, *Num tronco de iroko vi a Iúna cantar* (BALBINO E KETO, 2014)²¹ e *Bumba-Meu-Boi* (VILELA E BARBIERI, 2024)²². Essas obras colaboram com o acesso das crianças a essas manifestações musicais ao apresentar histórias e contextos relacionados a elas, no entanto, enquanto as páginas impressas ativam a imaginação visual e textual, o trabalho com a música demanda

¹⁹ Obra infantil que introduz o maracatu através de versos rimados e ilustrações baseadas em bordados. O livro explora os personagens, vestimentas e instrumentos da manifestação com a estética da literatura de cordel.

²⁰ Apresenta contos ficcionais sobre a infância de quatro grandes sambistas (Cartola, Clementina de Jesus, Adoniran Barbosa e Chiquinha Gonzaga), abordando a relação inicial desses artistas com o samba e com o universo musical, além de trazer, ao final de cada narrativa, a biografia de cada um deles.

²¹ Fábula infantojuvenil que une tradições afro-brasileiras, com ênfase na capoeira e tradições indígenas. Através da aventura de três irmãos que defendem a natureza, o livro ensina sobre diversidade, respeito e tradição.

²² Reconta o clássico auto do Bumba-meu-boi baseado na tradição maranhense. A narrativa foca no desejo de Mãe Catirina pela língua do boi e na subsequente ressurreição mágica do animal.

escuta. A partir desse cenário, emerge a segunda questão que me trouxe a essa pesquisa: mesmo conhecendo excelentes livros voltados ao tema, existem produtos em áudio cuja proposta central seja aproximar o público infantil desses mesmos repertórios?

Para responder a essa indagação e mapear o panorama de ferramentas midiáticas sonoras direcionadas à infância no Brasil, realizou-se um levantamento de produções em formato de *podcast* e programas de rádio que utilizam a música ou a narrativa sonora como eixo condutor. A primeira das propostas examinadas é *Blim-Blem-Blom*, programa criado e produzido pelo compositor Tim Rescala, lançado originalmente em 2011 pela Rádio MEC. A atração utiliza dramaturgia radiofônica e o protagonismo de crianças na equipe para a divulgação da música de concerto, apresentando compositores e intérpretes do universo erudito. Nota-se que, apesar de ser uma iniciativa educativa e de formação de público, seu foco é delimitado à tradição clássica ocidental, e, embora possa apresentar compositores e intérpretes brasileiros, não abarca outros gêneros e culturas musicais.

No cenário das produções independentes e de livre acesso nas plataformas digitais, identifica-se o programa *Maritaca*, criado em 2016 pela multiartista Mariana Piza. Veiculado inicialmente na Rádio Vozes e expandido para site e aplicativo próprios, o projeto adota a literatura e a contação de histórias como eixos condutores principais. Cada episódio é estruturado a partir de um tema que está presente no cotidiano infantil, como corpo humano, família, animais, comida, etc. No que diz respeito à dimensão musical, o programa realiza uma curadoria de alta qualidade que transita por artistas de diferentes vertentes do Brasil e do mundo. Contudo, a música atua ali como uma ferramenta de suporte que acompanha a temática de cada episódio, sem se constituir como o objeto central.

Em 2022 foi lançado o *podcast A Incrível Nave Sonora*, um conteúdo original da plataforma *Deezer* Brasil criado pelo produtor Fernando Cespedes. A produção baseia-se em uma narrativa fantástica e interativa guiada pela figura do Capitão, personagem condutor que lidera as crianças em viagens espaciais e terrestres, estimulando-as a imaginar e desenhar os cenários visitados. O foco estrutural do projeto reside na imersão no som e em paisagens sonoras, propondo estimular a escuta para que as crianças imaginem e desenhem os cenários visitados. Trata-se de uma experiência de sensibilização auditiva que envolve uma interlocução com as artes visuais, mas cuja concepção não se direciona ao trabalho com repertórios ou contextos musicais específicos.

Também em 2022, estreou no *Spotify* o *podcast* original *Calunguinha – O Cantador de Histórias*, desenvolvido por Stela Nesrine e Lucas Moura. O enredo acompanha o cotidiano de Calunguinha, um menino negro que, guiado pelas memórias de seu avô ancestral, uma figura

que apenas ele consegue ver, vivencia as trajetórias de personalidades negras. A narrativa combina de forma expressiva a contação de histórias com intervenções musicais para o público infantil, tendo como proposta a afirmação da representatividade negra. Embora o projeto dedique episódios a figuras centrais da história da música nacional, como Tia Ciata, seu eixo estrutural e intencionalidade residem na difusão de memórias biográficas.

Por fim, mapeou-se o *podcast Pavulagem*, lançado em agosto de 2022 também como um original *Spotify*. Idealizado pelo jornalista e antropólogo Maickson Serrão, o projeto utiliza o formato narrativo e de entrevistas gravadas *in loco* para difundir e preservar a tradição oral, os mitos e os seres encantados dos povos indígenas e das comunidades ribeirinhas da Amazônia. Guiada por contadores de histórias locais, a audiossérie avança mata adentro para apresentar figuras do imaginário da floresta, como a Matinta-Perê e o Curupira. Assim como no caso anterior, a trilha sonora original cumpre a função de gerar imersão e ambientação na paisagem amazônica, mas o foco central da obra localiza-se na preservação do patrimônio mitológico e das narrativas tradicionais da região.

O exame dessas cinco iniciativas indica que o mercado brasileiro dispõe de produtos que se preocupam com dimensões estéticas, criativas, educativas e culturais para a infância, cada uma com sua respectiva especificidade narrativa e temática. No entanto, constata-se a lacuna de que nenhum dos produtos mapeados assume como proposta central a imersão nas culturas musicais brasileiras das quais estamos falando. A partir dessa lacuna, surge a pergunta-problema deste trabalho: Como contribuir, através da criatividade, com o acesso de crianças a experiências e conhecimentos musicais relacionados a gêneros musicais brasileiros não-hegemonizados pela indústria cultural?

Buscando uma resposta para essa pergunta, idealizei um produto em formato de *podcast* direcionado ao público infantil, que assume gêneros musicais brasileiros não-hegemonizados como fio condutor da narrativa. A proposta foi conceber um material de caráter educativo, mas que se distancia do formato de um boletim informativo, de maneira que a ideia do *podcast* é privilegiar a experiência das crianças em detrimento da informação. Como nos explica Bondía (2002, p. 22), há diferenças marcantes entre essas duas categorias e é importante separá-las. Segundo o autor, a informação é algo objetivo, que pode ser acumulada, mas que muitas vezes não toca quem a recebe. Já a experiência exige um outro tempo, uma pausa, um espaço de acolhimento e envolvimento, ela é subjetiva e tem a capacidade de transformar quem a vive.

[...] fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma. Quando falamos em “fazer” uma experiência, isso não significa precisamente que nós

a fazemos acontecer, “fazer” significa aqui: sofrer, padecer, tomar o que nos alcança receptivamente, aceitar, à medida que nos submetemos a algo. Fazer uma experiência quer dizer, portanto, deixar-nos abordar em nós próprios pelo que nos interpela, entrando e submetendo-nos a isso. Podemos ser assim transformados por tais experiências, de um dia para o outro ou no transcurso do tempo. (HEIDEGGER, 1987, apud BONDÍA, 2002, p. 25.)

Mas como seria a experiência no contexto do meu trabalho? Não posso fazer com que as crianças de fato vivam uma Festa do Boi, um Maracatu, uma Capoeira, muito menos que elas tenham contato direto com essas culturas, participando de grupos, etc. Então, quais seriam as experiências que uma criança poderia ter com o meu produto? Ou, melhor, quais seriam os meus objetivos/expectativas em relação a essas experiências de escuta das crianças ouvintes?

Em busca disso, fui resgatar na memória a minha própria experiência como espectador infantil de um programa de TV que eu amava quando era criança, o *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994), exibido pela TV Cultura. A primeira coisa que me veio quando busquei por essas lembranças foi uma sensação de encantamento. A narrativa era muito cativante, a história de um menino bruxo e seus amigos, que, aliás, veio antes de *Harry Potter*. Com características fantásticas, a trama envolvia personagens como animais e objetos falantes e seres encantados, além de aproximar as crianças de poesias, artes, músicas, culturas, ciências e histórias. O programa tinha um caráter educativo, mas não era informativo, as crianças aprendiam na medida em que, interpeladas e deixando-se alcançar pela história, iam, enquanto assistiam, participando dela, ainda que como espectadoras. E aprendíamos muito. Dessa maneira, *Castelo Rá-Tim-Bum* foi para mim e para muitas outras crianças uma experiência artística, poética, de encantamento, de envolvimento e de consequentes aprendizagens e aproximações de conhecimentos e culturas. Respondendo à última pergunta, esses também são os meus objetivos/expectativas em relação a essas experiências de escuta das crianças ouvintes.

A partir daí, tive a ideia de criar uma história que se passasse em uma rádio. A narrativa seria uma espécie de *mise en abyme*²³, na qual a história principal aconteceria nos bastidores de uma rádio, entre os personagens, e as outras narrativas corresponderiam aos programas apresentados por ela.

Como parte da primeira fase da pesquisa, além da sistematização da metodologia, da identificação do problema e da revisão de produtos disponíveis no mercado, foi feita a escolha do público-alvo. No Brasil, considera-se criança pessoas até 12 anos (BRASIL, 1990, p. 10), o

²³ Um recurso de escrita que consiste em construir uma narrativa dentro da outra, como em *Mil e Uma Noites*, por exemplo, em que *Sherazade* conta histórias dentro da história principal para manter o Sultão interessado e, assim, salvar sua vida

que é uma faixa muito muito abrangente e heterogênea. Por isso, foi necessário fazer um levantamento em sites de produtos infantis, com a intenção de entender melhor como o mercado segmenta esse público. Visitei os sites das empresas Grow, Mattel, Babebi e da Abrinq (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos). A Abrinq não cita esse tema em seu site. A Grow estabelece apenas uma idade inicial (a partir de x anos), já a Mattel, divide seus produtos como sendo para 6 a 12 meses, 12 a 24 meses, 2 a 4 anos e 5 anos ou mais. A Babebi, marca de brinquedos pedagógicos, além do filtro “idade”, que é bem específico (12 meses, 18 meses, 2 anos, 3 anos, 4 anos, 5 anos e 6 anos), utiliza o filtro “Estímulo” (alfabetização, cores, autodescoberta, por exemplo).

Posteriormente, realizei uma busca na BDTD/IBICT²⁴ com as palavras-chave “segmentação de mercado” e “crianças” e foi selecionada a tese de Andres Rodriguez Veloso²⁵. Ela estuda a literatura de *marketing* com o intuito de identificar as estratégias de segmentação e posicionamento no setor infantil, além de buscar verificar se as empresas do ramo seguem as sugestões da literatura. Através da pesquisa, o autor percebeu que o campo “ainda não foi alvo dos estudos necessários para que se possa afirmar que existe um corpo teórico consistente sobre o tema” (VELOSO, 2008, p. 269). Como conclusão, ele escreve:

De forma resumida, é possível concluir que a resposta ao problema de pesquisa colocado - Quais são as estratégias de segmentação e posicionamento adotadas por empresas focadas no mercado infantil? - é que as empresas não conduzem esforços estruturados de segmentação, preferindo tomar decisões com base na tradição da empresa ou no *feeling*. Além disso, os esforços de posicionamento são bastante restritos, sendo decididos pela experiência prática dos executivos e pela observação de mercados internacionais. (VELOSO, 2008, p. 273-274).

Como mostra Veloso, as empresas escolhem suas faixas etárias de referência a partir de critérios próprios, muitas vezes baseados mais em tradição e na sua percepção do que em segmentações estruturadas. Considerando esse cenário, optei por definir como público-alvo crianças a partir de 6 anos, faixa que também aparece com frequência nos referenciais do mercado infantil. Além disso, a escolha dialoga com minha experiência docente e com o desejo de produzir para esse público. Embora este projeto não parta de uma visão que privilegia a fisiologia para compreender o desenvolvimento infantil, mas sim de um entendimento

²⁴ Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), que é vinculada ao Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

²⁵ “Estratégias de segmentação e posicionamento direcionadas para o mercado infantil”, defendida em 2008 na FEA-USP.

sociológico da infância, que enxerga a criança como “sujeito encarnado, contextualizado”, “sujeito de direitos e de histórias singulares” (SARMENTO E VASCONCELLOS apud RAMOS, 2022, p. 4), a definição dessa faixa etária responde tanto às referências do mercado quanto às minhas vivências profissionais, sem limitar, contudo, o alcance do produto, que pode ser apreciado por diferentes públicos, de crianças menores a pessoas adultas.

Definida a faixa etária do público a que se destina o *podcast*, levantei dados para quantificar, de maneira aproximada, as crianças que tenham 6 anos ou mais no Brasil. Para isso, recorri ao Censo Escolar 2025 feito pelo INEP. Ele foi escolhido, pois, de acordo com a já citada Lei 12.796/2013, a educação básica é obrigatória dos 4 aos 17 anos. De acordo com o Censo, existe um contingente expressivo de 17.433.266 crianças brasileiras entre 6 anos e 11 anos e 11 meses matriculadas na educação básica, número que evidencia, não apenas a amplitude dessa população, mas também seu potencial enquanto público para o *podcast*. Considerando que o produto pretende ser acessível a pessoas e/ou instituições com acesso à internet, as escolas podem se configurar como importantes mediadoras entre ele e as crianças, contribuindo para ampliar o alcance e a efetividade da proposta educativa da *Rádio Ticundum*.

Diante desse percurso, a criação da *Rádio Ticundum* surge como uma possível resposta à pergunta-problema deste projeto: como contribuir, através da criatividade, com o acesso de crianças a experiências e conhecimentos musicais relacionados a gêneros musicais brasileiros não-hegemonizados pela indústria cultural? Dessa maneira, a pesquisa visa, não apenas compreender um problema, mas agir sobre ele por meio da criação desse artefato sonoro pensado para a infância.

3. DESENVOLVIMENTO DA RÁDIO TICUNDUM

3.1 A ideia

Quando ingressei no Mestrado, já sabia que desejava produzir um *podcast* infantil em formato de programa de rádio, com dois apresentadores, no entanto, eu ainda não tinha clareza sobre como construir essa história. O que me mobilizava desde o início era um incômodo: eu não queria criar um produto que se aproximasse de um boletim informativo ou de uma aula de música disfarçada de entretenimento. Desejava que as crianças pudessem imergir em uma experiência estética, não em uma sequência de conteúdos musicais.

A leitura do texto já citado de Jorge Larrosa Bondía (2002), veio ao encontro dessa inquietação ao aprofundar o entendimento sobre a dualidade entre informação e experiência. Percebi, então, a necessidade de priorizar a construção de uma narrativa que fosse capaz de gerar envolvimento e afetar as crianças ouvintes, em vez de simplesmente transmitir dados

sobre música. Nesse sentido, decidi investir na criação de um universo ficcional mais complexo, povoado por personagens com profundidade e conflitos próprios.

A partir dessa reflexão, passei a reimaginar os personagens que eu já havia concebido anteriormente, como Felipe Antônio (um cantor de ópera egocêntrico) e sua dupla, que, à época, ainda não tinha nome nem função dramática definida, que seriam os protagonistas/apresentadores. Também já havia concebido uma dupla de jornalistas que falava em rimas e gêneros literários de tradição oral e uma banda de taturanas inspirada em uma ilustração do livro *Travadinhas*, de Eva Furnari (2011). Essas primeiras ideias me conduziram ao formato final: um *podcast* que seria, na verdade, uma audiossérie ficcional, cujo nome se consolidaria, alguns meses depois, como *Rádio Ticundum*.

3.2 A Narrativa

3.2.1 Primeiras decisões, assessoramento profissional e um refinamento inicial

Apesar de sempre ter gostado de escrever e de inventar histórias, eu nunca exerci essa atividade de maneira profissional, nem tive uma formação nesse sentido. Reconhecendo a ausência de conhecimentos específicos sobre dramaturgia, recorri ao apoio de duas amigas que atuam na área: Rita Catunda, roteirista especializada em animação, e Luana de Lucca, atriz, artista visual e dramaturga. Organizei as ideias que já possuía e realizamos uma primeira reunião de alinhamento. A partir dali, estabelecemos um modo de trabalho no qual eu seria responsável pela criação integral do universo e dos elementos narrativos, enquanto elas fariam uma consultoria criativa, participando de reuniões de *brainstorm* e dando suporte técnico ao processo de escrita.

Nesse primeiro encontro Rita me apresentou o livro *Save the Cat!* de Blake Snyder (2005). Trata-se de um manual que sistematiza a escrita de roteiros e serve como uma ferramenta para que o roteirista possa mapear, estruturar e executar o projeto narrativo de um filme. A obra se tornou central para o desenvolvimento deste trabalho, pois ela apresenta um modelo de estruturação direto e eficaz, o que foi muito importante para mim, porque me ajudou a transformar ideias soltas em uma história consistente.

Antes de iniciar o trabalho de escrita em si, percebi que a ideia ainda necessitava de maior refinamento. Snyder destaca a necessidade de criar vilões, responsáveis por gerar conflito, movimento e tensão dramática (SNYDER, 2005, p. 97). Como ainda não havia antagonistas definidos, percebi que isso precisava ser resolvido antes de qualquer escrita. Assim nasceu o Trio Traça Treco, um trio de traças que sabotava o rádio e tenta impor ao mundo sua música, o *Trash Traça*. A criação desse trio foi determinante para a construção do conflito

central da série, que são as traças tentando sabotar o funcionamento da rádio para impor sua música.

3.2.2 *Logline*

Um conceito trazido por Snyder (2005, p. 1-6) é o de *logline*, uma frase curta e impactante que deve responder à pergunta *O que é?* e resumir a essência da história de forma clara e atrativa. Ele defende que toda boa história precisa de uma *logline* forte antes mesmo de ser escrita. Segundo o autor (2005, p. 16-17), para formular uma resposta eficaz a tal pergunta, o roteirista deve ser capaz de sintetizar a história em uma ou duas frases que despertem o interesse e comuniquem sua essência. Para isso, a *logline* deve contemplar quatro elementos fundamentais:

- Ironia: apresentar uma situação dramática que desperte curiosidade e gere uma tensão capaz de prender a atenção do público.
- Uma imagem mental envolvente: ser formulada de modo a evocar imediatamente uma imagem clara e marcante na mente de quem a ouve.
- Público e custos: indicar o tom da obra, seu público-alvo e oferecer uma noção de sua escala de produção, tornando-se útil tanto para atrair espectadores quanto para apresentar o projeto a possíveis compradores.
- Um título matador: a eficácia da *logline* é reforçada por um título capaz de comunicar, de forma criativa e objetiva, a essência da história.

Seguir as instruções do autor foi um excelente exercício, pois me obrigou a condensar o eixo dramático da série em apenas uma frase, o que me ajudou a esclarecer a ideia central e a garantir coerência interna ao desenvolvimento posterior. A *logline* passou por modificações ao longo do processo, mas sua existência guiou todo o percurso. Ao final, essa frase que resume toda a história ficou assim: “Uma jovem prodígio perfeccionista e um cantor egocêntrico precisam unir forças para salvar uma rádio decadente ameaçada por traças caóticas.”

3.2.3 *Bíblia: estrutura, narrativa, universo e personagens*

Com o conflito central definido, iniciei o processo de escrita a partir de um modelo de bíblia que foi definido juntamente com Rita Catunda. A estrutura do documento seria: capa (contendo também a quantidade e a minutagem dos episódios), *logline*, público-alvo, história, universo, personagens, estrutura e temas dos episódios da primeira temporada.

A escolha da minutagem foi um desafio. Inicialmente, baseando-me em observações pessoais sobre o tempo de atenção das crianças com as quais tive contato, estabeleci uma duração entre 15 e 20 minutos. Porém, até o momento, não encontrei referências que pudessem colaborar com essa escolha, então a decisão foi tomada com base na minha experiência enquanto professor (e também tio, padrinho, primo, amigo...) de crianças a partir dos 6 anos. Recorri então à análise da duração dos episódios dos *podcasts*/programas de rádio analisados durante a pesquisa²⁶. A média entre eles é de aproximadamente 29 minutos e abrange um espectro que varia entre 3 minutos e 1 hora. A partir dessa pesquisa e após o processo de criação do roteiro e trabalho com a equipe cênica, chegamos à conclusão de que, como *Rádio Ticundum* é um produto em áudio e que fala sobre música, além de a narrativa dever ser mais descritiva (não temos imagens para corroborar com o que estamos falando), os temas musicais e a trilha sonora também deveriam tomar um tempo importante. Esses fatores fizeram com que o episódio piloto chegasse aos atuais 36 minutos.

A criação da história começa com a definição dos personagens. A dupla de Felipe Antônio já tinha nome, sobrenome, personalidade e objetivos dentro da trama: Rebeca Maria da Silva. Todos os outros, traças, taturanas e jornalistas, também tinham esses atributos. Então, com esse arsenal de estrutura, conflito central e personagens, finalmente comecei a construção da história em si. Iniciei o texto com a intenção de convidar quem estiver lendo para imaginar um universo no qual traças podem pensar, sentir, falar, etc, para depois começar a narrativa de fato.

O trabalho de aprofundamento dos personagens se confunde com o da história da rádio. Fiz um texto curto para cada um (com um tamanho maior para os protagonistas) num processo de vai-e-vem com a narrativa principal, pois a escrita em uma às vezes causava necessidades de ajustes na outra. Posteriormente, como forma de aprofundar as personalidades e conferir tridimensionalidade a cada um a partir de suas histórias de vida, motivações, qualidades, defeitos e funções dramáticas específicas, escrevi o Livro dos Personagens, que reúne as suas histórias. A relação entre Felipe Antônio e Rebeca, por exemplo, foi construída a partir do contraste entre suas personalidades, o que gera, tanto humor, quanto cumplicidade ao longo da série. Também foi elaborada a relação entre traças e taturanas, que tem a ver com a rivalidade das duas bandas em um concurso promovido pela Rádio. De maneira geral, as histórias individuais dos personagens estão relacionadas com a principal.

²⁶ *Blim-blem-blom*: aproximadamente 1h; *Maritaca*: entre 20 e 30 minutos; *A incrível nave sonora*: entre 3 e 20 minutos; *Calunguinha*: aproximadamente 30 minutos; *Pavulagem*: aproximadamente 20 minutos.

3.2.4 - Escolha do tema do primeiro episódio

A definição de que o primeiro episódio abordaria o Bumba-Meu-Boi veio de um motivo prático e afetivo: morei por 18 anos no bairro do Butantã em São Paulo e lá residem vários integrantes da família Carvalho, meus amigos e vizinhos. Trata-se de uma família de artistas e brincantes de Boi, cuja origem é Cururupu, no interior do Maranhão e que representam, no Sudeste, a cultura popular daquele estado.

Convidei, então, Bel Carvalho, mestra de Bumba-Meu-Boi, educadora e autora do livro *Do Auto do Nosso Boi* (2022), que, além de trazer informações sobre a brincadeira (instrumentos, indumentária, personagens, etc), narra a vivência da autora como brincante desde a infância. O livro também apresenta uma versão do auto do Bumba-Meu-Boi, que foi utilizada como base para a escrita do roteiro do nosso primeiro episódio.

3.2.5 *Beat sheet*, escaleta e roteiro

Seguindo a metodologia de Snyder, antes de escrever o roteiro propriamente dito, seria preciso desenvolver uma *beat sheet*, (SNYDER, 2005, p. 67) um guia prático e estrutural que lista os 15 principais pontos de virada ou eventos dramáticos de uma história. Segundo o autor, esses *beats*, ou batidas, funcionam como marcos narrativos que orientam o desenvolvimento da trama, permitindo que o roteirista controle o ritmo e a progressão dramática de forma clara e eficiente (SNYDER, 2005, p. 68-69). Cada batida²⁷ representa um momento-chave que impulsiona a narrativa adiante e garante sua coerência estrutural. Então, realizei uma reunião de *brainstorm* com Rita Catunda e com a atriz Thais Grootveld, convidada para interpretar Rebeca, e ali criamos a *beat sheet*. Vale dizer que nesse ponto a convidada Luana de Lucca não pôde estar presente, mas ela voltaria depois, como atriz.

Nesse momento entre a *beat sheet* e a próxima etapa (escaleta), tive, novamente, de reconhecer que eu não conseguiria escrever o roteiro sozinho e propus à Rita que ficasse responsável por essa etapa e que eu trabalhasse conjuntamente com ela, fazendo uma espécie de direção, sugerindo e apontando caminhos.

Depois disso, avançamos para a criação da escaleta, uma etapa intermediária entre a *beat sheet* e o roteiro, que organiza as cenas em ordem lógica e descreve brevemente sua função, podendo, inclusive, conter falas. Rita escreveu o documento, que eu revisei e sugeri ajustes de ritmo, ampliação dos momentos dedicados ao Bumba-Meu-Boi e maior protagonismo às convidadas.

²⁷ As 15 batidas propostas por Blake Snyder (2002, p. 70-71) são: Imagem de Abertura, Tema Declarado, Apresentação, Catalisador, Debate, Virada para o Ato Dois, História B, Diversão e Jogos, Ponto Central, Vilões Se Aproximam, Tudo Está Perdido, Noite Escura da Alma, Virada para o Ato Três, Final e Imagem Final.

Rita então escreveu a primeira versão do roteiro. Alguns ajustes foram feitos, era necessário valorizar mais explicitamente o Bumba-Meu-Boi e as convidadas, reorganizar a progressão dramática, acelerar algumas transições e enxugar o roteiro. Após nova rodada de revisões, chegamos à segunda versão, que corrigiu esses problemas.

3.2.6 Trabalho cênico e gravação das vozes

Com o roteiro pronto, escalei, a partir de indicações de Thaís Grootveld e Luana de Lucca um elenco formado por diretor de voz, atrizes e atores²⁸. Seguindo o modelo de trabalho proposto, fizemos dois ensaios e duas diárias de gravação.

No primeiro ensaio houve uma leitura e ela trouxe novas percepções acerca do roteiro. Notamos que Bel e Catirina, representantes do Bumba-Meu-Boi, poderiam aparecer mais vezes no decorrer do episódio, portanto incorporamos ajustes que reforçavam a presença delas, especialmente na segunda metade da história. Também foram cortadas algumas cenas para enxugar ainda mais o roteiro e garantir, além do cumprimento do tempo estipulado, mais dinamismo à trama. Assim consolidou-se a terceira versão do roteiro, que serviu de base para a gravação das vozes. Ela foi feita em duas diárias no estúdio *Dream Sound*, na cidade de São Paulo.

3.3 A música

3.3.1 A Banda das Taturanas Tatuadas

A maior referência para as Taturanas Tatuadas é Nação Zumbi e Chico Science, sobretudo o disco *Da lama ao caos* (1994). A banda pernambucana, integrante do movimento Manguebeat, propunha uma renovação cultural combinando gêneros musicais tradicionais (sobretudo o Maracatu) com gêneros da chamada cultura de massa (sobretudo o Rock'n'roll) e usando a imagem do mangue como símbolo de fertilidade criativa. Inspiradas nessas sonoridades, o conceito estético das Taturanas combina elementos da cultura popular brasileira com influências do rock.

A música composta para esse episódio, intitulada *Rock'n'Boi* utiliza o ritmo do Boi de Zabumba (sotaque de Bumba-Meu-Boi) e conta, em sua letra, a história de Catirina e Pai Francisco. A gravação foi feita em *home studio* e produzida juntamente com a compositora Sarah Alencar. Posteriormente, contratei o músico e produtor Pedro Rosa para realizar a mixagem da faixa.

²⁸ Fazem parte do elenco, além de Luana (Rosenilda e Trici Im) e Thaís (Rebeca): Rodrigo Martim (diretor de voz e ator – voz da produção), Flávia Teixeira (atriz – Catirina, Trici Tris e Tatizumba), Rani Guerra (Felipe Antônio), Isadora Borges (Trici Diis e Tatiscreide), Jonas Falcão (Cornélio e Tatielen) e a mestra Bel Carvalho.

3.3.2 Demorei Garota (Bel Carvalho)

A toada de Bel Carvalho (sotaque da baixada) foi selecionada para integrar o episódio justamente por dialogar de maneira direta com a dinâmica viva e contemporânea do Bumba-Meu-Boi. Durante as conversas realizadas com a artista, ela destacou um aspecto essencial dessa cultura, que é a dificuldade de preservar um repertório de domínio público. Isso ocorre porque os compositores e brincantes estão constantemente renovando as toadas, criando músicas inéditas a cada ciclo, como se as composições antigas fossem “roupas que envelhecem” e precisam ser substituídas. Essa lógica de constante criação e atualização faz parte da identidade do Boi e reafirma sua vitalidade estética. Assim, ao optar por utilizar uma composição autoral contemporânea, em vez de uma toada tradicional ou de domínio público, procurei manter fidelidade a essa lógica interna do próprio gênero, ao mesmo tempo em que estabeleci uma coerência conceitual com a proposta da série, que é valorizar a produção cultural viva, atual e feita por artistas que continuam expandindo e transformando suas tradições.

3.3.3 Vinhetas

A vinheta de abertura, posteriormente adaptada também como vinheta de encerramento, foi concebida a partir de uma lógica musical centrada na percussão. Inicialmente, compus letra e melodia e em seguida, juntamente com o percussionista Ariel Coelho, desenvolvi o conceito rítmico da peça. A proposta consistiu em criar uma percussão híbrida, resultado da combinação de elementos do baião, do boi de zabumba, do maracatu e do ijexá, articulando trechos característicos de cada ritmo para formar uma textura sonora que representasse a diversidade musical brasileira. Essa escolha buscou produzir uma identidade sonora para a abertura da série, que, ao mesmo tempo em que anuncia o universo narrativo da rádio, afirma a centralidade das linguagens musicais populares no projeto.

Cada programa da rádio também recebeu uma vinheta própria, construída para refletir tanto suas características dramatúrgicas, quanto a identidade musical geral da rádio. Assim, por exemplo, o *Cante Você* recebeu uma vinheta inspirada em um jazz mais clássico, o *Taturanas no Tom* incorpora elementos de rock com percussões brasileiras, o *Jornal Genial* apresenta uma vinheta que remete ao universo das programações jornalísticas e o *Disse Que Disse* explora estruturas mais percussivas e vocais. Em todas elas, a presença da percussão, ainda que em diferentes configurações, funciona como eixo unificador, reforçando a proposta estética do trabalho. Assim como em *Rock ‘n’ Boi*, as gravações foram feitas em *home studio* e posteriormente mixadas por Pedro Rosa.

3.3.4 *Trash Traça*

A criação do *Trash Traça*, gênero musical fictício associado ao Trio Traça Treco, partiu da necessidade de construir uma identidade sonora própria para os antagonistas da série. Para isso, realizei gravações e busquei na plataforma *Epidemic Sound*²⁹, materiais que apresentassem características timbrísticas frequentemente percebidas como irritantes, como sons muito agudos e estridentes, sons de furadeira e liquidificador, dentre outros. A partir desse repertório sonoro, compus uma peça estruturada, organizando esses materiais em uma narrativa musical coerente.

No caso do episódio piloto, o *Trash Traça* se manifesta por meio de uma peça instrumental, sem a utilização de palavras ou de uma pulsação rítmica regular. O resultado aproxima-se de determinadas práticas da música experimental, privilegiando texturas, contrastes e combinações de timbres em detrimento de uma organização melódica ou rítmica convencional. Entretanto, essa aproximação não deve ser entendida como um juízo de valor em relação a esse repertório ou às práticas musicais experimentais. O *Trash Traça* é um gênero ficcional e sua caracterização está subordinada às necessidades dramáticas da narrativa. Além disso, a peça composta para este episódio representa apenas uma amostra desse universo musical. Ao longo da série, o gênero incorporará diferentes referências e procedimentos composicionais, podendo incluir letras, pulsação regular e características associadas a outros tipos de música, mas sempre mantendo a busca por sons que podem ser percebidos como irritantes.

3.3.5 Trilha incidental e sonorização

A composição da trilha incidental foi realizada por meio da combinação de ferramentas de inteligência artificial, do uso de plataforma de licenciamento musical e de gravações originais. A adoção dessas soluções esteve relacionada principalmente a questões práticas. Após os investimentos realizados nas etapas de roteiro, trabalho cênico e gravação das vozes, tornou-se necessário reduzir custos de produção. Além disso, os prazos de conclusão do Mestrado exigiam uma maior agilidade na execução do projeto e a otimização do processo de produção.

Para a criação das trilhas dos programas internos da rádio, utilizei a versão paga da ferramenta de inteligência artificial *Suno*. O processo consistia em fornecer à plataforma as vinhetas já compostas para cada quadro, utilizando-as como referência estética e apresentar

²⁹ Biblioteca digital de músicas e efeitos sonoros voltada para produções audiovisuais.

ideias melódicas, rítmicas ou harmônicas, orientando os caminhos composicionais desejados. Dessa forma, o trabalho ocorreu de uma maneira que eu conseguia guiar e refinar os resultados gerados pela ferramenta até alcançar soluções compatíveis com a identidade musical de cada programa.

Já para as cenas ambientadas nos bastidores da rádio, recorri ao catálogo da *Epidemic Sound*, também em sua versão paga. A plataforma permite o acesso às faixas em canais separados (*stems*), o que possibilitou um trabalho de montagem e adaptação. A partir desse material, realizei colagens e reorganizações dos elementos musicais, ajustando-os às necessidades dramáticas e à duração de cada cena.

Além das trilhas musicais, utilizei também efeitos sonoros e ambiências disponíveis na plataforma, como sons de passos e diferentes paisagens sonoras. Esses materiais foram igualmente reorganizados e combinados em um processo de montagem, buscando contribuir para a construção dos espaços ficcionais e para a sensação de imersão da narrativa.

A trilha incidental também incorporou músicas do álbum *Fogueira Doce* (2024)³⁰, de Bel Carvalho. Paralelamente, foram utilizadas gravações instrumentais realizadas pelo percussionista Ariel Coelho, contendo *loopings* com padrões rítmicos e instrumentos de dois sotaques de Bumba-meu-boi, da Baixada e de Zabumba.

3.4 Finalização

A mixagem do episódio foi realizada por mim, envolvendo o balanceamento entre vozes, trilhas incidentais, efeitos sonoros e ambiências. As vinhetas e Rock'n'Boi, já possuíam tratamento próprio e, portanto, foram integradas posteriormente ao restante do material. O trabalho consistiu em organizar e equilibrar os diferentes elementos sonoros, procurando garantir inteligibilidade às falas e coerência entre os diversos planos sonoros que compõem a narrativa.

Para a etapa de masterização, utilizei a versão paga da ferramenta de inteligência artificial *Moises*. O processo consistia em submeter o episódio à plataforma, que gerava uma primeira proposta de masterização. A partir desse resultado, eu realizava ajustes e novas exportações, repetindo o procedimento até chegar a uma versão que atendesse às necessidades do projeto.

3.5 Investimento

³⁰ A saber: Mutuca de primeira, Catirina e Eu tô brincando.

O desenvolvimento da *Rádio Ticundum* foi financiado exclusivamente com recursos próprios, sem qualquer tipo de apoio financeiro externo, edital, bolsa ou patrocínio. O primeiro investimento ocorreu na etapa de escrita do roteiro. Inicialmente, Rita Catunda atuaria voluntariamente como consultora criativa, participando das reuniões de *brainstorm* e oferecendo suporte técnico ao processo de escrita. No entanto, tornou-se evidente que seria necessário ampliar sua participação para a elaboração da escaleta e do roteiro. Nesse momento, o trabalho extrapolou o escopo inicialmente previsto e estabelecemos um valor de R\$3.000,00 para essa etapa.

Na sequência, foi formada a equipe artística responsável pela gravação das vozes. O investimento de R\$6.900,00 contemplou Rodrigo Martim, diretor de voz (R\$2.400,00); Bel Carvalho (R\$1.500,00); e os intérpretes Rani Guerra, Flávia Teixeira e Jonas Falcão, com cachês de R\$1.000,00 cada. As atrizes Luana de Lucca, Thaís Grootveld e Isadora Borges participaram voluntariamente. As gravações foram realizadas em duas diárias no estúdio *Dream Sound*, em São Paulo, totalizando R\$1.800,00.

Na área musical, houve aporte de R\$2.500,00 para que o produtor musical Pedro Rosa realizasse a mixagem da canção *Rock'n'Boi* e das vinhetas. Além disso, foi paga a quantia de R\$200,00 para que o percussionista Ariel Coelho gravasse os instrumentos de percussão utilizados na produção musical. A compositora Sarah Alencar colaborou voluntariamente na produção musical de *Rock'n'Boi*.

Ao todo, o desenvolvimento do episódio piloto demandou um investimento de R\$14.400,00. Com a conclusão das etapas de escrita do roteiro, produção musical, trabalho cênico e gravação das vozes, esgotaram-se os recursos financeiros disponíveis para o projeto. Em consequência, a composição da trilha incidental, a sonorização, a mixagem do episódio e sua masterização precisaram ser assumidas totalmente por mim. Para viabilizar a conclusão do produto, recorri a soluções de menor custo, como ferramentas de inteligência artificial, plataformas de licenciamento musical e a gravações realizadas por mim e pelos colaboradores do projeto.

A experiência mostrou que a produção de uma audiossérie ficcional com elenco profissional e música original demanda investimentos significativos e que a limitação de recursos financeiros impactou o resultado final. Além de impossibilitar a contratação de profissionais especializados para a mixagem e a masterização do episódio, também restringiu o tempo que pude dedicar à composição das trilhas incidentais e à sonorização. Essas etapas exigem um investimento considerável de horas, que precisaram ser conciliadas com outras demandas profissionais e pessoais.

4. TESTAGEM

A etapa de testagem do episódio piloto da *Rádio Ticundum* teve como objetivo investigar a recepção do produto pelo público-alvo e identificar possíveis ajustes necessários para o aprimoramento da audiossérie. A testagem foi realizada com dois grupos e obteve um total de 23 respostas. O primeiro foi composto por oito crianças com idades entre 6 e 12 anos, cujos responsáveis foram convidados a acompanhar a escuta do episódio. O segundo grupo foi constituído por quinze alunos com idades entre 6 e 10 anos do Conservatório Estadual de Música Renato Frateschi, em Uberaba (MG), onde atualmente atuo como professor de flauta transversal e flauta doce.

O episódio piloto foi disponibilizado aos responsáveis, juntamente com um questionário elaborado especificamente para a avaliação do produto. O instrumento não foi respondido pelas crianças, mas pelos adultos que acompanharam a escuta. No primeiro grupo, os responsáveis responderam às questões objetivas e registraram suas observações acerca das reações, comentários e comportamentos das crianças durante a audição. Já no segundo grupo, eu mesmo respondi ao instrumento a partir das observações realizadas durante a escuta nas aulas, considerando as falas espontâneas dos alunos, suas reações ao episódio e respostas a perguntas que eu fazia, buscando responder ao questionário.

O questionário, que continha questões objetivas e abertas, buscou investigar aspectos relacionados ao ritmo e à duração do episódio, ao interesse e à manutenção da atenção das crianças ao longo da escuta, à clareza narrativa e à compreensão das transições entre os bastidores da rádio e os programas apresentados pelos personagens. Também foram avaliadas a adequação da linguagem à faixa etária, a compreensão geral do enredo, a relação das crianças com os personagens e a apreciação global do episódio.

Embora o questionário contemplasse questões subjetivas (comentários livres, pontos que as crianças mais gostaram e pontos que menos gostaram), o foco principal da avaliação concentrou-se em quatro aspectos: a adequação da duração do episódio, a capacidade de manter o interesse e a atenção dos ouvintes, a clareza da narrativa e das mudanças de ambiente e a adequação da linguagem e do nível de complexidade da história para a faixa etária pretendida.

Em relação à duração do episódio, os resultados revelaram uma divisão nas respostas. Para 31,25% dos participantes, a duração foi considerada adequada, não sendo percebida como excessivamente longa ou curta. Outros 31,25% avaliaram que a duração foi parcialmente adequada, considerando o episódio um pouco longo. Já 37,5% dos respondentes consideraram a duração inadequada, apontando que o episódio era excessivamente longo. Esses dados

sugerem que a extensão do episódio constitui um aspecto que merece atenção em futuras revisões do produto.

No que se refere ao interesse e à atenção das crianças ao longo da escuta, os resultados foram predominantemente positivos. Em 43,75% dos casos, os responsáveis ou o pesquisador observaram que as crianças mantiveram atenção e interesse do início ao fim do episódio. Em outros 31,25%, verificou-se atenção e interesse durante a maior parte da audição. Apenas 12,5% das crianças demonstraram interesse em poucos momentos, enquanto outros 12,5% não demonstraram interesse ou atenção significativos. Considerando que 75% das crianças mantiveram interesse durante todo ou quase todo o episódio, os resultados indicam uma boa capacidade de engajamento da narrativa, embora também evidenciem a necessidade de ajustes capazes de favorecer a manutenção da atenção em parte do público.

Quanto à clareza narrativa, especialmente no que se refere às transições entre os bastidores da rádio e os programas apresentados pelos personagens, os resultados mostraram uma elevada compreensão por parte das crianças. Em 81,25% dos casos, os responsáveis ou o pesquisador relataram que as mudanças de ambiente foram compreendidas. Outros 12,5% indicaram que as crianças compreenderam a maior parte das transições, embora tenham apresentado algumas dúvidas pontuais. Apenas 6,25% dos respondentes observaram dificuldades mais significativas na compreensão desses deslocamentos narrativos e nenhum participante indicou ausência total de compreensão. Esses resultados sugerem que os recursos utilizados para diferenciar os ambientes sonoros foram, em geral, eficazes.

Em relação à adequação da linguagem e à compreensão do enredo, os resultados foram unânimes. Em 100% dos questionários, os respondentes consideraram que a complexidade da narrativa e a linguagem utilizada eram adequadas à faixa etária das crianças. Dessa forma, os dados indicam que o episódio conseguiu estabelecer um nível de complexidade compatível com o público pretendido, favorecendo a compreensão da história e dos acontecimentos narrados.

Em conjunto, os resultados indicam que o episódio piloto da *Rádio Ticundum* apresentou boa inteligibilidade narrativa e adequação da linguagem ao público-alvo. A principal limitação identificada refere-se à duração do episódio, aspecto que poderá orientar ajustes no futuro.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo tratar do desenvolvimento do episódio piloto da audiossérie infantil *Rádio Ticundum*, concebida como um artefato voltado para a promoção de experiências

de escuta e para a aproximação das crianças com diferentes culturas musicais brasileiras. O processo de desenvolvimento do produto evidenciou tanto as potencialidades quanto os desafios envolvidos na produção de uma obra sonora ficcional voltada ao público infantil.

Os resultados obtidos na etapa de avaliação indicaram uma boa compreensão da narrativa e adequação da linguagem à faixa etária pretendida. Da mesma forma, observou-se uma resposta positiva em relação ao interesse e ao engajamento das crianças durante a escuta. Os dados também apontaram aspectos que podem ser aprimorados, sobretudo em relação à duração do episódio. Os resultados sugerem que, embora a narrativa seja capaz de manter a atenção do público, a extensão do episódio pode ser repensada em futuras produções, seja por meio da redução de sua duração total, seja pela divisão do conteúdo em partes menores. Nesse sentido, a própria estrutura narrativa da *Rádio Ticundum* apresenta pontos de tensão e momentos de expectativa que poderão ser explorados como ganchos para a segmentação dos episódios.

O desenvolvimento do episódio piloto também evidenciou que a produção de uma audiossérie ficcional com múltiplos personagens, músicas originais, trilha incidental, efeitos sonoros, elenco de vozes e diferentes etapas de pós-produção demanda recursos financeiros significativos. Ao longo da pesquisa, diversas soluções precisaram ser adotadas para compatibilizar as ambições artísticas do projeto com as limitações de orçamento e tempo. Ainda que tais adaptações tenham possibilitado a conclusão do episódio, elas também evidenciaram a importância de ampliar as condições materiais de produção para etapas futuras.

Outro aspecto observado durante o desenvolvimento do artefato diz respeito à própria dinâmica narrativa do episódio. Embora a proposta inicial estivesse centrada na apresentação do Bumba-Meu-Boi, o processo de escrita e produção fez com que a história da *Rádio Ticundum*, de seus personagens e dos conflitos vividos nos bastidores assumisse progressivamente maior protagonismo. Dessa maneira, a narrativa da rádio passou a ocupar o primeiro plano da trama, enquanto a história de Pai Francisco e Catirina e os conteúdos relacionados ao Bumba-Meu-Boi passaram a atuar como fio condutor do episódio. Ainda assim, a presença dessa manifestação cultural permaneceu estruturando a narrativa por meio das músicas, da participação da artista convidada e da própria temática do programa.

Essa constatação também aponta para possibilidades de aperfeiçoamento em episódios futuros. Sem abrir mão da dimensão ficcional e do caráter narrativo da obra, poderá ser interessante ampliar a presença de informações relacionadas às culturas musicais abordadas, incorporando, por exemplo, referências a instrumentos, práticas musicais e outros aspectos que contribuam para enriquecer a experiência de escuta. Da mesma forma, a própria relação entre

narrativa ficcional e conteúdo musical constitui um campo ainda aberto para experimentações e refinamentos.

As próximas etapas do desenvolvimento da *Rádio Ticundum* passam, necessariamente, pela busca de financiamento e pelo estabelecimento de parcerias que permitam ampliar as possibilidades de realização do projeto. A obtenção de recursos por meio de editais, fomentos, leis de incentivo à cultura e outras formas de financiamento poderá viabilizar a participação de profissionais especializados em áreas como composição, produção musical, gravação, edição, mixagem, interpretação e design sonoro. Da mesma forma, a construção de parcerias com produtores e outros agentes do campo musical e audiovisual poderá contribuir para o aprimoramento artístico e técnico da audiossérie, bem como para a ampliação de sua circulação e alcance.

Por fim, o desenvolvimento da *Rádio Ticundum* permitiu compreender que a aprendizagem musical em contextos midiáticos não depende necessariamente de abordagens expositivas ou de uma organização dos conteúdos centrada na transmissão direta de informações. Ao privilegiar a narrativa, a escuta e a experiência estética, a audiossérie busca estabelecer formas de aproximação entre as crianças e as culturas musicais brasileiras, valorizando a imaginação, a curiosidade e o envolvimento com os personagens e suas histórias. Nesse sentido, este trabalho não representa um ponto de chegada, mas uma etapa dentro de um processo mais amplo de desenvolvimento do artefato. Os resultados obtidos na avaliação do episódio piloto, as questões identificadas em relação ao formato e à duração e as possibilidades de aprofundamento dos conteúdos musicais oferecem subsídios para novas iterações do projeto, apontando para a continuidade da *Rádio Ticundum* e para o aprofundamento de suas potencialidades artísticas, educativas e culturais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRINQ. **Fundação Abrinq**. Disponível em: <https://www.fadc.org.br/>. Acesso em 07 de maio de 2024.

A INCRÍVEL NAVE SONORA. Criação e produção: Fernando Cespedes. São Paulo: *Deezer* Originals, 2022. Audiossérie. Disponível em: <https://www.deezer.com/br/show/3582787>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/bncc-2versao.revista.pdf>.

Acesso em 25 de agosto de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf.

Acesso em: 25 de agosto de 2025.

CALUNGUINHA – O CANTADOR DE HISTÓRIAS. Criação e produção: Lucas Moura e Stela Nesrine. São Paulo: *Spotify Studios*, 2022. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/2aUyIwcGitwiekGLVgg27v?si=22a9822464414f99>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

CARVALHO, Bel. **Do auto do nosso Boi**. São Paulo: Trança Edições, 2022.

CARVALHO, Bel. **Fogueira Doce - Toadas de Bumba-Meu-Boi**. São Paulo: Bel Carvalho, 2024. Álbum digital. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/6Xtp2D3DMG9D015mYICXNI?si=0fe6700e46e54dd9>. Acesso em: 22 de maio de 2026.

CASTELO RÁ-TIM-BUM. Direção de Cao Hamburger. Produção de TV Cultura. São Paulo: Fundação Padre Anchieta, 1994. Programa de televisão.

CHICO SCIENCE & NAÇÃO ZUMBI (Banda). *Da Lama ao Caos* [CD]. Rio de Janeiro: Chaos/Sony Music, 1994.

DRESCH, A. LACERDA, D. P. ANTUNES JÚNIOR, J. A. V. **Design Science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia**. [recurso eletrônico] Porto Alegre: Bookman, 2015. 204 p.

EPIDEMIC SOUND. *Epidemic Sound*. Estocolmo, 2026. Disponível em: <https://www.epidemicsound.com>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

FONTEIRADA, Marisa Trench de Oliveira. **De Tramas e Fios: Um Ensaio sobre Música e Educação**. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

FRANÇA, Cecília Cavalieri. BNCC e educação musical: muito barulho por nada? **Música na Educação Básica**, v. 10, n. 12, p. 30 - 47, 2020.

FURNARI, Eva. **Travadinhas**. São Paulo: Moderna, 2011.

GOUVEIA, Cristiano. **Histórias encantadas de pequenos sambistas**. Ilustrações de Tatiana Móes. São Paulo: FTD, 2022.

GROW. **Grow**. Disponível em: <https://www.grow.com.br/>. Acesso em 07 de maio de 2024.

MATTEL. **Mattel – loja oficial**. Disponível em: <https://shop.mattel.com/pt-br>. Acesso em 07 de maio de 2024.

MEC - Ministério da Educação. **Ensino de música será obrigatório**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/222-537011943/11100-sp-433581153>. 2008. Acesso em 4 de agosto de 2025.

MOISES. **Moises**. Salt Lake City, 2026. Disponível em: <https://moises.ai>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

PAVULAGEM. Criação e apresentação: Maickson Serrão. São Paulo: *Spotify Studios*: Trovão Mídia, 2022. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/0IxtNTZ2OvtW0ldsu6OnC>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

PROGRAMA MARITACA. Criação e apresentação: Mariana Piza. São Paulo: Rádio Vozes, 2016. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/1ZdplqVj3oIDHvhRFym08d>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

SNYDER, Blake. **Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need**. Studio City: Michael Wiese Productions, 2005.

SOMBRA, Fábio. **Maracatu: A Festa em Cordel**. Ilustrações e bordados de Sabina Sombra. Rio de Janeiro: Escrita Fina, 2011.

SUNO, Inc. **Suno**. Cambridge, 2026. Disponível em: <https://suno.com>. Acesso em: 22 de junho de 2026.

VELOSO, Andres Rodriguez. **Estratégias de segmentação e posicionamento direcionadas para o mercado infantil**. Tese de doutorado – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

WILLE, Regiana Blank. Educação musical formal, não formal ou informal: um estudo sobre processos de ensino e aprendizagem musical de adolescentes. **Revista da ABEM**, Porto Alegre, v. 13, p. 39-48, set. 2005.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
PRO-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DAS PRÁTICAS MUSICAIS
PROEMUS

ATA DE EXAME DE QUALIFICAÇÃO DE MESTRADO

LOCAL:	Plataforma Google Meet
--------	------------------------

REALIZADA EM:	20/02/2026	HORÁRIO:	14:00:00
---------------	------------	----------	----------

CANDIDATO:	Danilo Almeida de Sene
------------	------------------------

BANCA EXAMINADORA	
Prof. Dr. Eduardo Lakschevitz	PROEMUS/UNIRIO (orientador)
Prof. Dr. Afonso Claudio Figueiredo	PROEMUS - UNIRIO
Prof. ^a Dr. ^a Valéria Muelas Bonafé	Universidade de São Paulo - USP

TÍTULO DO PRODUTO:	<i>Rádio Ticundum: uma aventura musical para crianças de zero a mil</i>
--------------------	---

A sessão foi iniciada às 14 horas e vinte minutos. Após a exposição de cerca de 20 minutos, o candidato foi arguido oralmente pelos membros da banca durante 1 hora e vinte. A Banca, após a avaliação, considerou o candidato **APROVADO**, tecendo os seguintes comentários:

A banca considerou o trabalho bem construído, sugerindo ajustes na faixa etária do público, no tempo de duração dos capítulos e também na organização narrativa, alertando para possibilidades de questões políticas que podem eventualmente surgir a partir da escolha de estilos musicais. Por fim, sugeriu caminhos para produção de vinhetas e ambientes sonoros para os quadros apresentados.

A sessão foi encerrada às 16 horas. Na forma regulamentar foi lavrada a presente ata que é assinada pelos membros da Banca e pelo candidato.

Documento assinado digitalmente
 **EDUARDO LAKSCHEVITZ XAVIER ASSUNCAO**
Data: 20/02/2026 17:07:05-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
 **AFONSO CLAUDIO SEGUNDO DE FIGUEIREDO**
Data: 21/02/2026 14:07:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
 **VALERIA MUELAS BONAFE**
Data: 20/02/2026 17:20:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
 **DANILO ALMEIDA DE SENE**
Data: 23/02/2026 20:55:50-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

7. APÊNDICE

Estão disponíveis, [neste link](#), para leitura e escuta, os materiais que compõem o produto final desta pesquisa: o episódio piloto da Rádio Ticundum, a Bíblia da série, o Livro dos Personagens, e o roteiro do episódio. Sugere-se, como percurso de apreciação, a leitura da Bíblia da série, seguida do Livro dos Personagens e da escuta do episódio piloto.