

## A Loja do Tio Nico<sup>1</sup>

Ana Catarina SANTILLI<sup>2</sup>  
Brenda OLIVEIRA<sup>3</sup>  
Gustavo BATISTÃO<sup>4</sup>  
Lucas Costa SANTOS<sup>5</sup>  
Paulo Victor TRAJANO<sup>6</sup>  
Rafael VIANA<sup>7</sup>  
Richard BORGES<sup>8</sup>  
Rodrigo Fonseca FERNANDES<sup>9</sup>

Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, SP

### RESUMO

Programa de áudio infantil, em *podcast*, que busca estimular a audição e a imaginação do seu público. Seu objetivo é criar jogos sonoros espontâneos, que resgatem a capacidade da criança de brincar e de criar, em uma narrativa que busca romper com a forma tradicional de fazer áudio infantil (com um roteiro fixo e linear, sem liberdade criadora). Com base nos estudos de Knobbe e de Wülf, em relação aos sentidos humanos, de Bondía, em relação à aprendizagem a partir da experiência, de Vigotsky, sobre o desenvolvimento infantil, e de Benjamin, Bittencourt e Maia, sobre jogos e brincadeiras foi possível notar a importância do som, do lúdico e da liberdade criadora no desenvolvimento infantil. Por isso a busca de criar uma narrativa com brincadeiras e jogos sonoros, que ofereça a liberdade para a criança criar espontaneamente.

**PALAVRAS-CHAVE:** áudio infantil, lúdico, imaginação, jogos sonoros.

### 1. INTRODUÇÃO

No mercado radiofônico atual, principalmente entre as grandes emissoras, é possível notar uma escassez de programas voltados às crianças. Mesmo a TV aberta, que até pouco tempo dedicava sua programação matutina ao público infantil, vem perdendo espaço para os canais segmentados da TV a cabo. Com forte apelo visual, os novos conteúdos infantis de TV cumprem a função de entreter as crianças em frente ao aparelho, provendo também conteúdo de pretensão educativa. Contudo, é necessário ressaltar, como afirma Dóris Haussen (1988), que não haveria motivos para não existir programação de rádio para o público infantil, visto que esse meio pode ser

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Rádio TV e Internet, modalidade Programa laboratorial de áudio.

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo. Recém-formada no curso de Rádio e TV. Email: anacatsan@hotmail.com.

<sup>3</sup> Recém-formada no curso de Rádio e TV. Email: be\_hankers@hotmail.com

<sup>4</sup> Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: gustavo\_batistao@hotmail.com.

<sup>5</sup> Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: lucaascostasantos@gmail.com.

<sup>6</sup> Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: trajanomathias@gmail.com.

<sup>7</sup> Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: vianar@hotmail.com.

<sup>8</sup> Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: richard.rhd86@gmail.com.

<sup>9</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio e TV. Email: rodrigo.fernandes@uscs.edu.br.

eficaz ao trabalhar com o lado lúdico e com a imaginação, o que é importante na infância e que nem sempre é possível ou efetivamente explorado pelos programas televisivos.

Atualmente é possível encontrar alguns programas de áudio feitos para crianças, principalmente em emissoras de rádio na *web*, mas que ainda são pouco conhecidos pelo público. Neste cenário foi realizada pela aluna Ana Catarina Santilli, do curso de Rádio e TV da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), sob a orientação do Prof. MS. Rodrigo Fonseca Fernandes, uma pesquisa que buscava analisar as linguagens e os formatos que eram utilizados nos programas infantis de rádio atuais, procurando compreender como era trabalhado o lado lúdico e a imaginação através dos sons, como esses programas se dirigiam ao seu público. Esse trabalho resultou em um artigo escrito e apresentado na Intercom Júnior 2012 - VIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, na cidade de Fortaleza. Nessa pesquisa foi possível notar que, na maioria dos casos, os programas são simples, não ousam explorar novos formatos, se limitando a transmitir músicas infantis ou histórias narradas prontas. Em outros casos, o programa é um tanto mais complexo, mais trabalhado, contudo, normalmente utilizam uma linguagem adulta, distante do universo infantil, que oferece pouca liberdade criadora. O que se percebe é que há uma dificuldade em pensar áudio para criança, usando uma linguagem diferente, que soe natural e crie uma identificação com o público.

Com base nesses estudos, o grupo se sentiu instigado a buscar uma nova forma de fazer rádio infantil, que pudesse recorrer ao lúdico e a fantasia, oferecendo uma liberdade para crianças brincarem e se comunicarem com outras crianças através de sons. A partir disso, como Trabalho de Conclusão de Curso de 2013, foi criado “A Loja do Tio Nico”, um programa com cerca de 20 a 25 minutos, que veiculasse em *podcast* na internet, podendo ser ouvido a qualquer hora do dia. A busca desse projeto foi criar uma linguagem que se aproximasse de seu público, que pudesse explorar as brincadeiras, a fantasia e os jogos infantis. Esse é um programa que compartilha sons criados por crianças, um programa que visa estimular a imaginação e a brincadeira.

## **2. OBJETIVO**

Criar um áudio infantil que proporcione o jogo e a experiência sonora para seu público. Produzir um conteúdo que estimule a criação, a invenção e o pensamento autônomo das crianças, através de brincadeira com sons.

### **Objetivos específicos:**

- Desenvolver uma narrativa sem ser inteiramente roteirizada, que permita uma participação mais espontânea e livre da criança, através de jogos sonoros.
- Oferecer um espaço para as crianças brincarem e criarem seus próprios sons, que possam ser compartilhados com outras crianças, que revivam interiormente os jogos.
- Permitir que cada criança imagine os personagens, os ambientes e cada situação da forma desejada, de acordo com suas referências de vida, tornando o conteúdo mais íntimo.
- Incentivar as crianças ouvintes a participarem dos jogos, interajam com o conteúdo, cantando, jogando, dançando, criando seus sons (junto com os pais de preferência).
- Estimular os pais a ouvirem o programa junto com os filhos. Proporcionar um momento íntimo e de recreação entre pais e filhos, para brincar, fantasiar, jogar e trocar experiências.

### **3. JUSTIFICATIVA**

Ao estudar o desenvolvimento infantil a partir de Jorge L. Bondía (2002) e Maria M. Knobbe (2004) é possível notar que é importante o estímulo de todos os sentidos da criança para que ela consiga experimentar, conhecer, compreender e se adaptar ao mundo que a rodeia. Segundo os autores mencionados, apenas os cinco sentidos integrados permitem que a pessoa conheça e se adapte no mundo de maneira autônoma.

Contudo, ao pensar nos meios de comunicação voltados às crianças, é possível notar que existem diversos conteúdos visuais destinados a elas, enquanto são raros os conteúdos que estimulam apenas o ouvido. E é importante que a audição seja estimulada e desenvolvida, pois, de acordo com Christoph Wülf (2007), o sentido do ouvido é o *sentido social*, que traz o mundo externo para dentro da pessoa e que permite que a criança se integre ao mundo que a rodeia. Porém a criança constantemente é saturada de imagens na TV ou na internet, e raramente é estimulada apenas pelos sons.

De tal forma, na maioria das vezes, a criança acaba consumindo um produto distante, que vem pronto e que não lhe permite criar e interagir. O jornalista Douglas L. Rieger Fortes<sup>10</sup> escreveu o artigo “O rádio enquanto veículo de comunicação e o universo infantil” (2006). Ele diz que mesmo os programas de TV com qualidade e com propósito educativo não exigem nenhum esforço do espectador no sentido da imaginação, ao oferecer a imagem, o produto pronto. Fortes valoriza o rádio nesse quesito, pois o rádio leva o ouvinte a participar do programa junto com o locutor, já que o espectador cria uma imagem mental,

---

<sup>10</sup> Jornalista, mestre em Comunicação da UnC, SC.

sendo que cada um cria uma imagem própria, de acordo com suas experiências. Até mesmo o adulto é levado a imaginar. Então, como seria o efeito do rádio na criança, um ser em formação, que tem a mente aberta a tudo que desperta sua imaginação? O rádio tem muito a oferecer a esse público. Afinal, Lev Vigostky (1991) diz que a melhor maneira de a criança desenvolver seu pensamento interno, é lhe oferecendo estímulos (como os sons), para imaginar e pensar sozinha e não lhe oferecer meios prontos e externos (como a TV).

De acordo com Vigotsky, a brincadeira é importante, exatamente porque ela oferece estímulos para a criança criar e desenvolver seu pensamento interno. O brinquedo (que pode ser qualquer objeto) serve como estímulo para a criança imaginar, se desprender do significado concreto do objeto, e inventar no campo simbólico. Uma vassoura pode ser tanto um cavalo, como uma boneca magricela. No brinquedo, a criança traz experiências externas do mundo real e as recria, em um processo mimético. Na mimese, a criança não copia os outros apenas, ela revive ações alheias, transformando-as em experiências íntimas, interiorizando o conhecimento. As psicólogas Maia e Bittencourt (2006), explicam que o brinquedo seria o primeiro trabalho de autoria do ser humano.

Contudo, as psicólogas alertam que os jogos de vídeo games e de computador, não são tão eficientes no desenvolvimento autoral, pois, ao invés de oferecer estímulos para (re)criar, eles oferecem imagens prontas e ações limitadas pelo programa. Tanto para Maia e Bittencourt, quanto para Benjamin (2011), o brinquedo que melhor cumpre sua função é aquele que permite a invenção. Para Benjamin, os melhores brinquedos são os mais puros, que dão a liberdade para criar livremente, que podem tomar qualquer forma na brincadeira, como um pedaço de madeira. Segundo Benjamin, é a brincadeira da criança que deve definir o que é o brinquedo, e não a forma do brinquedo que deve definir a brincadeira. Portanto o autor defende a criação do brinquedo, inclusive valoriza as épocas patriarcais quando os brinquedos eram uma criação e um processo de produção em um conjunto entre pais e filhos. O autor critica os brinquedos industrializados que vêm com uma forma definida por adultos, que podam a imaginação e limitam as possibilidades da brincadeira.

Portanto, ao fazer um programa de áudio infantil, é interessante não estabelecer um roteiro fixo, que limite a criança a repetir frases escritas por adultos, sem possibilidade de inventar. Por isso a ideia de fazer um programa de áudio sem ser inteiramente roteirizado, com jogos sonoros que possibilite que a criança improvise e brinque com sons livremente, fale espontaneamente, compartilhando sua brincadeira com as crianças ouvintes, que também possam brincar, imaginar e criar seus próprios sons, interagindo com o programa.

O mercado midiático para criança vem crescendo muito nos últimos anos, com a publicidade se voltando cada vez mais para tal público. A TV por assinatura possui diversos canais infantis: Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Disney Channel, TV Rá Tim Bum, e cada vez surge novos canais, como a Disney XD e o Globoplay. Existem diversos conteúdos feitos para as crianças, como desenhos, séries, filmes e até mesmo novela, como o Carrossel, que fez muito sucesso. Com esse amplo mercado midiático infantil se abrindo, não haveria porque também não se investir em conteúdos de áudio para criança (que podem ser muito úteis no seu desenvolvimento), como insiste Haussen em sua dissertação (1988).

Vale notar que hoje já existem algumas rádios infantis, como a Rádio Maluca<sup>11</sup> e a Estação Brincadeira<sup>12</sup> da rádio MEC AM, o Assobio49<sup>13</sup>, que era transmitido na Rádio USP, além da IRDEB – Instituto de Rádio Difusão da Bahia, que está com planos de lançar uma emissora de rádio infanto-juvenil<sup>14</sup>. Existem gravadoras que fazem CDs de música ou de histórias para crianças, e na internet pode se notar o surgimento de algumas web rádios infantis, como a Rádio Rá Tim Bum<sup>15</sup>, a WebKids<sup>16</sup>, a Rádio Radinho<sup>17</sup>. Aqui é interessante reparar que a internet abriu um grande espaço para produções independentes, que antigamente não existia.

A internet é um meio conveniente para veicular “A Loja do tio Nico”. Ela é acessível tanto para as crianças quanto para seus pais. Como a intenção é veicular “A Loja do Tio Nico” em *podcast*, os pais podem fazer o download do programa na hora desejada e colocarem para os filhos escutarem quando e onde desejarem: em casa, no carro, ou mesmo na espera de uma consulta médica através de um dispositivo móvel.

Aqui vale ressaltar que a participação dos pais é muito valiosa, pois é através da figura paterna e materna que a criança começa a conhecer o mundo. São eles os principais responsáveis por passar educação, valores, visões de mundo para o filho. E este carece muito de ambos, pois desde o momento em que nasce, precisa do contato, do afeto de quem o cerca, principalmente da mãe e do pai, com explica Knobbe, que diz que a criança começa a sentir o mundo através da mãe. A criança é um ser em fase de conhecimento e adaptação, e os pais trazem a segurança para ela explorar e conhecer o mundo.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://radiomec.com.br/radiomaluca/>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://radiomec.com.br/estacaobrincadeira/>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.radio.usp.br/programa.php?id=94>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.irdeb.ba.gov.br/scia/>>. Acesso em: 23 mai. 2013.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://tvratimbum.cmais.com.br/radio>>. Acesso em: 22 mar. 2013.

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.webkids.radio.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://radioradinho.com.br/>>. Acesso em: 20 mai. 2013.

## 4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

### 4.1. Locação e cenário

Para a criança se sentir à vontade, ter uma liberdade maior e entrar com mais facilidade na brincadeira, a intenção é que o programa não seja gravado em um estúdio de rádio, mas sim em um lugar mais espaçoso e com isolamento acústico, favorecendo a brincadeira e os jogos de sons, como um estúdio de TV, um galpão ou mesmo um auditório. A proposta do programa é montar um cenário simples e lúdico, com tapadeiras, panos, tapetes, almofadas, caixas de madeira, que possam estimular a imaginação da criança.

O programa piloto foi gravado no estúdio de TV da USCS. Recorremos a poucos materiais para montar o cenário, utilizando os elementos que tínhamos a disposição. Fechamos o ambiente com algumas tapadeiras do estúdio, para delimitar melhor o espaço da brincadeira e facilitar o controle para captação de áudio. Usamos um pedaço do palco do estúdio e um lençol para fazer de conta que era um navio. Trouxemos tapetes comuns e E.V.A para delimitar os espaços dos jogos. Penduramos bexigas brancas e azuis no grid para parecer o céu, dando um aspecto de sonho e fantasia. Também recorremos a uma iluminação com gelatinas coloridas, para criar os focos de ação, e criar um clima de magia.

### 4.2. Sonorização

Para a história ser contada através de sons e para a criança resolver os jogos produzindo sons, a ideia é disponibilizar no espaço de cada jogo objetos sonoros, como cartolina, conduíte, apitos, copos. Esses instrumentos servem como estímulo para a criança jogar, passar pelos obstáculos que aparecerem. Por exemplo: se tiver que espantar um fantasma, ela pode recorrer a chocalhos. Se precisar construir uma escada, pode usar blocos que façam barulho. Os atores irão auxiliá-la a usar os instrumentos. A produção também irá recorrer a esses objetos sonoros para ambientar a história e criar conflitos. Por exemplo: para situar a criança em um helicóptero, pode-se usar o barulho de um ventilador. Se um passarinho está chegando, um apito pode ser assoprado.

No programa piloto usamos os seguintes instrumentos e objetos improvisados: conduíte (som de tensão), uma bacia (para bater e criar o som de bomba), um lençol (som do vento), uma tigela com areia e pedrinhas (som do mar), uma roda de bicicleta (som do timão), pedaços de madeira (som das espadas) caixinhas de música, vassouras, garrafas, caixas de madeira, pandeiros, chocalhos, tigelas e uma cítara. A criança também podia usar a própria voz e corpo para responder em alguns jogos, como os atores a estimulassem.

#### 4.4. Oficina de instrumentos

Como a criança chegaria a tocar alguns instrumentos na hora do programa, o grupo achou importante reunir algumas crianças, para realizar uma pequena oficina de sons com elas. A intenção dessa oficina foi que todas tivessem domínio de cada instrumento, conhecendo seus sons e sabendo manuseá-los. De tal forma, quando a criança participasse do programa, ela estaria mais habituada a cada instrumento, sabendo como usá-los na hora.

#### 4.5. Músicas

A intenção é que em todas as edições exista pelo menos uma música. Para o Piloto pensamos em uma música que explorasse os sons presentes no navio e no mar. O grupo escreveu a letra e o músico e produtor musical Edu Berton compôs a melodia e a harmonia, com uma estrutura simples com uma variação de Sol, Ré, Dó. O ator Chris Oliveira interpretou a canção e tocou o violão.

Já a música de abertura do programa foi inspirada na música “Então tá Combinado” do grupo Palavra Cantada, que serve como abertura do programa “Quintal da Cultura”, da TV Cultura. O grupo escreveu a letra da música, o músico Lucas Nascimento compôs a melodia e a harmonia e Núria Cordeiro interpretou a canção. A música foi executada por um violão e por palmas ao fundo, que criam um aspecto de brincadeira infantil.

#### 4.6. Roteiro, edição e finalização

Como a proposta o programa é criar uma grande brincadeira e mais espontâneo, não é preciso criar um roteiro completo e com laudas. Foi realizado um pré-roteiro para os atores, com as indicações de falas que guiam a dramaturgia. Contudo as falas não precisam ser severamente seguidas, podendo sofrer alterações conforme os atores interagissem com a criança. No meio do roteiro também há a indicação da música e dos jogos.

A intenção é que o programa saia praticamente pronto da gravação. A edição é necessária apenas para cortar pausas, barulhos e falas desnecessárias. Na pós-produção também podem ser acrescentados alguns sons que não puderam ser criados na hora, que servem como plano de fundo (som de uma praia, de pássaros, de uma porta abrindo), para que os ouvintes melhor se ambientem e entrem na história. Na pós-produção do Piloto foi utilizado sons produzidos pelo grupo e sons gratuitos adquiridos no Freesound<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://www.freesound.org/>>. Acesso em: 15 mai. 2013.

## 5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

“A Loja do Tio Nico” é um programa de áudio infantil em *podcast* - poderá ser feito o download e escutado a qualquer hora do dia. Ele será destinado a criança dos 4 aos 7 anos de idade. Ele terá entre 20 a 25 minutos (por ser em *podcast* e não precisar ser encaixado em uma grade de programação, cada edição pode ter alguns minutos de diferença).

### 5.1. Sinopse

O programa se passa na loja de brinquedos do Tio Nico. Em cada edição, uma ou duas crianças diferentes aparecem na loja à procura de um brinquedo, ou para visitar o Tio Nico, ou simplesmente para olhar os brinquedos da loja. Quando os adultos se afastam, os brinquedos tomam vida e levam a criança para uma aventura pela imaginação.

### 5.2. Descrição geral do programa

O ponto essencial do programa é que ele não será inteiramente roteirizado. Ele apenas terá um pré-roteiro para ser seguido, que definirá a situação principal, os conflitos, os jogos que serão propostos no programa e seu fechamento.

Quem interpretará os brinquedos e o Tio Nico serão atores que conhecerão o pré-roteiro. Já a criança, será uma ou duas convidadas, que não saberão o que acontecerá na história. A criança terá a liberdade de falar e resolver os conflitos e jogos que surgirem como desejar, a partir das orientações dos atores. O importante é que esses conflitos acontecerão através de sons e exigirão que a criança os resolva criando os seus próprios sons. Por exemplo: se um bichinho de pelúcia está chorando porque está perdido, a criança terá que cantarolar uma melodia para o brinquedo se acalmar. Se a floresta estiver pegando fogo, a criança terá que aprender a fazer a dança da chuva com os outros brinquedos, batendo os pés em uma sintonia até que chova. Em determinados momentos a criança poderá criar sons ambientes: se estiver cavalgando ela mesma poderá produzir o som dos cavalos usando cocos. Em alguns momentos um brinquedo também poderá começar a tocar e cantar uma música, incentivando a criança a participar fazendo sons e cantando junto.

Para guiar a criança no decorrer da história, os atores terão algumas falas pré-definidas para seguirem. Dessa forma, eles podem levar a criança a passar por todas as etapas da história até o seu desfecho. Eles também deverão auxiliar a criança como agir em determinados momentos, ajudando-a a resolver determinadas situações, ou pedindo para que ela resolva um problema, dando algumas indicações de como solucioná-lo através de sons. O roteiro permitirá que os atores improvisem no decorrer da história.

A história começa com o Tio Nico recebendo a criança na loja e dando as boas vindas. Então os brinquedos com vida aparecem e convencem a criança a entrar numa aventura. Ela poderá reconciliar brinquedos que brigaram e estão em guerra, poderá levar uma mensagem de um brinquedo apaixonada para sua boneca amada, poderá ajudar os brinquedos de madeira que estão sendo atacados por cupins, enfim, existirão diversas possibilidades de aventura. E para resolvê-las a criança poderá passar por vários lugares: barcos, aviões, trens, florestas, qualquer ambiente que contenha uma variedade de sons para explorar. A criança será guiada pelos brinquedos a passar por toda a história. No decorrer dessa aventura, é que surgirão os jogos sonoros, em que a criança poderá recorrer à própria voz e ao próprio corpo (batendo palmas, pés, etc.), como também poderá recorrer a objetos sonoros disponíveis para resolver o problema. No final do jogo, os brinquedos deverão levar a criança para a próxima etapa da história. A brincadeira acaba quando o Tio Nico chamar a criança, avisando que está na hora de ir embora, se despedindo.

## **6. CONSIDERAÇÕES**

Na conclusão de sua dissertação sobre rádio e criança, Dóris Haussen afirma que é possível fazer rádio infantil, que existiria um interesse das crianças e dos pais. Para isso a autora acredita que seria necessário que alguém começasse a fazer, testar um conteúdo infantil no rádio, que pudesse ir melhorando e crescendo aos poucos. Hoje é possível encontrar conteúdos de áudio infantil. Porém o que se percebe é que a maioria não inova na linguagem, normalmente transmite músicas infantis, contos narrados e sonorizados, ou são programas com quadros, entrevistas e músicas, em um modelo de rádio adulta.

“A Loja do Tio Nico” é um projeto que busca encontrar um novo jeito de fazer rádio para criança. Através desse trabalho o grupo procurou experimentar uma nova linguagem para falar com o público infantil, uma linguagem que explorasse “o que é ser criança”, que estimulasse a brincadeira, a criação, a invenção, a fantasia, a mimese.

Por ser um projeto muito novo e experimental, o programa exige muito tempo para chegar à forma ideal para veicular comercialmente. Contudo, nesse período que tivemos, conseguimos pesquisar, estudar e fazer alguns testes. No final desse processo, entregamos um episódio piloto que prova que é possível fazer um conteúdo de áudio diferente para as crianças, sem um roteiro rígido que exige ser severamente seguido, um programa que permite a criança participar com mais espontaneidade, que possibilita a brincadeira que possa ser compartilhada apenas por sons.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. “Brinquedo e Brincadeira”. In: *Magia e técnica, arte e política. Obras Escolhidas*. Vol. 1, 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BITTENCOURT, Maria Inês; MAIA, Maria Vitória M. “Do carrinho de rolimã ao vídeo game: reflexões sobre a criatividade e a autoria de pensamento na contemporaneidade”. In: *Revista Vivência*. Nº 31. São Paulo: EDUFERN, 2006.

BONDÍA, Jorge Larrosa. “Notas sobre a experiência e o saber de experiência”. In: *Revista Brasileira de Educação*. Nº 19. São Paulo, 2002.

FORTES, L. R.; JURATTI, Odete; MAZOCCO, J.A. “O rádio enquanto veículo de comunicação e o universo infantil”. In: *UNIrevista*. Vol. 1, nº 3. UNC – SC, jul. 2006.

HAUSSEN, Dóris Fagundes. “*Rádio e Criança: um estudo sobre a ausência de programação infantil nas emissoras de Porto Alegre*”. Dissertação (Mestrado de Ciências da Comunicação). São Paulo: Escola de Comunicação e Artes, USP, 1988.

KNOBBE, Margarida Maria. “A palavra da pele”. In: *Revista FAMECOS*. Nº 25. Porto Alegre: PUC-RS, dez. 2004

VIGOTSKY, Levy. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1991.

WULF, Christoph. “O ouvido”. In: *Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*. Nº 9. São Paulo, mar. 2007.

## REFERÊNCIAS NA INTERNET

INSTITUTO DE RÁDIO DIFUSÃO DA BAHIA. *I Seminário comunicação, infância e adolescência*. Disponível em: <<http://www.irdeb.ba.gov.br/scia>>. Acesso em: 23 mai. 2013.

RÁDIO MEC AM. Disponível em: <<http://radiomec.com.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

RÁDIO RADINHO. Disponível em: <[radioradinho.com.br/](http://radioradinho.com.br/)>. Acesso em: 20 mai. 2013.

RÁDIO USP. *Assobio49*. Disponível em: <<http://www.radio.usp.br/programa.php?id=94>>. Acesso em: 21 mar. 2013.

WEBKIDS. Disponível em: <<http://www.webkids.radio.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2013.