

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE**

GUILHERME ANSANELO DA ROCHA

CRIAÇÃO DA VINHETA PROJETO PODCAST.O

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Terapia Ocupacional de Guilherme Ansanelo da Rocha sob orientação da Profa. Dra. Carla Regina Silva, apresentado para o Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos.

**SÃO CARLOS
2022**

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais e minha esposa por me darem todo o suporte necessário ao longo da graduação e me apoiarem até o fim me fazendo concluir com serenidade o curso de terapia ocupacional, ao meu/minha filho/filha que nasce no início de 2023 por me dar uma vontade maior de me formar e terminar essa etapa da minha vida para lhe proporcionar uma boa chegada, à professora Carla por me ajudar em todo o processo de estágio e Trabalho de Conclusão de Curso me proporcionando o material, equipamentos e toda ajuda necessária.

RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em terapia ocupacional foi realizado a partir da experiência em um estágio profissionalizante no campo de terapia ocupacional e cultura, no qual houve a oportunidade de realizar o processo de criação de uma vinheta para o projeto “Podcast.o” vinculado ao grupo de ensino, pesquisa, extensão e cultura Atividades Humanas e Terapia Ocupacional, do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos. Este trabalho tem como objetivo apresentar o relato de experiência da criação e identidade sonora e visual do “Podcast.o. Para tanto, foi utilizado o programa de edição e criação de áudio FI Studio® que permitiu avançar com toda a parte técnica do projeto. A vinheta serviu para chamar atenção de quem começa a assistir o episódio do podcast, os timbres usados foram rigorosamente escolhidos de acordo com a escala musical que mais correspondia ao clima e ambientação, com característica jovial o ritmo da mescla entre hip hop com batidas com referência ao trap music, em 155 bpm se deu de forma coesa. Podemos ressaltar que trabalho contribui para as reflexões e práticas nas interfaces da arte, cultura, educação e terapia ocupacional. Além de ampliar as estratégias de ensino e aprendizagem, baseada no conceito de inclusão e acesso à informação como se trata o podcast, proporcionando aos ouvintes uma nova forma de absorver os conteúdos sobre o campo, práticas e reflexões da terapia ocupacional e cultura explicitados ao longo dos episódios.

Palavras-chaves: Terapia Ocupacional; Educação; Cultura, Podcast; Comunicação

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	5
2. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA.....	6
2.1 Terapia Ocupacional e Cultura	6
2.2 Podcast como ferramenta de difusão comunicativa.....	8
2.3 Podcast - A Vinheta como elemento visual e sonoro.....	11
3. OBJETIVO GERAL	12
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	13
4.1 Criando a vinheta	13
4.2 Criação da vinheta em vídeo.....	19
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	22

APRESENTAÇÃO

Foram necessárias adaptações relacionadas ao ensino superior, dada a demanda produzida pela pandemia¹ e seus efeitos. Neste contexto, o Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos disponibilizou a disciplina e formato remoto – Prática Supervisionada em Terapia Ocupacional em Contextos Diversos I - no campo 'Terapia Ocupacional e Cultura', no segundo semestre de 2021, coordenado pela Profa. Dra. Carla Regina Silva, vinculado ao Grupo de ensino, pesquisa extensão e cultura Atividades Humanas e Terapia Ocupacional - AHTO².

Neste estágio tive a oportunidade de me vincular a diferentes projetos e ações e foi onde nasceu a proposta de criação artística de uma vinheta para um projeto de divulgação do trabalho da Terapia Ocupacional no campo da cultura por meio de *podcasts*.

Assim, esta criação corroborava com a proposta derivada do projeto de Pesquisa de Iniciação Científica “Terapia Ocupacional e Cultura: quais caminhos estamos trilhando? desenvolvido pela estudante Amanda Mendes Molina, sob orientação da Profa. Dra. Carla Regina Silva, entre 01/09/2020 a 31/08/2021, com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e da Coordenadoria de Iniciação Científica e Tecnológica da Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar).

¹ A pandemia de Covid-19 foi reconhecida pela OMS a partir do dia 11 de março de 2020 (WHO, 2020).

² Trata-se de um Grupo de Pesquisa cadastrado no CNPq que possui mais de quinze instituições de ensino superior no Brasil e no exterior.

2. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

2.1 TERAPIA OCUPACIONAL E CULTURA

A terapia ocupacional relacionada ao campo cultural tem como principais objetivos as possibilidades de emancipação, cuidado, participação social e cidadania dos sujeitos em questão em suas abordagens, pensando também a atuação do terapeuta ocupacional em favor do fortalecimento de espaços de criações conjuntas sobre estratégias de minorar as violações e degradações humanas (SILVA et al., 2016).

Suas dimensões nos trazem para a sua concretude e magnitude existente nas atividades humanas, que compreende a dimensão cultural enquanto direito de toda e qualquer pessoa, reconhece a capacidade e a potencialidade da criação de símbolos, significados e múltiplas possibilidades de ser, estar e se relacionar com e no mundo e também como elemento gerador de produtos e valores, contribuindo para o desenvolvimento local, de maneira sustentável e inclusiva (SILVESTRINI; SILVA; ALMEIDA PRADO, 2019, p. 938).

Podemos observar o avanço dos debates em terapia ocupacional a partir do Plano Nacional de Cultura, voltada para a área da cultura como campo de garantia de direitos, ampliação da cidadania e emancipação do ser humano, a atividade em cultura potencializa as relações de inclusão e participação sociocultural de diversas populações, em especial a população em vulnerabilidade e favorecer atuação coletiva dos indivíduos em seus meios sociais atuando e mediando sua participação para melhoria da sociedade (BRASIL, 2013).

el terapeuta ocupacional se revela como un profesional articulado entre la fruición, promoción, producción y gestión cultural para promover de forma amplia e integrada las diferentes dimensiones de la cultura, simbólica, económica y ciudadana, implicadas en las ocupaciones de las personas y de los colectivos, en la promoción de sus propias culturas y en defensa de la ciudadanía, de la pertenencia, de la diversidad y de los derechos sociales y humanos (SILVA et al., 2017, p. 116).

As artes como expressão das culturas podem ser compreendidas como atividades humanas, como formas de conhecimento da realidade e das leis da existência real das pessoas, capaz de transformação desta realidade e de criar novas realidades, é produto da imaginação artística onde se fundem trabalho, conhecimento, comunicação e valoração e deve ser comunicado através das diversas possibilidades de linguagem: verbal, gestual, imagética, sonora, ou arranjos e composições entre elas (CASTRO; SILVA, 2002). “A arte educa o homem, proporciona prazer estético e sua verdadeira finalidade é ser um meio de comunicação entre as pessoas, por sua abrangência ela torna-se uma linguagem especial” (CASTRO; SILVA, 2002, p.3).

A arte como um todo nos transporta para um lugar de potencialidade do sujeito a partir de suas vivências e do imaginário singular do cidadão nos remetendo à possibilidade de transmutar e dialogar com a realidade vivida em cada sociedade, esse papel da arte como ferramenta de sensibilização proporciona a expressão singular e coletiva dentro da terapia ocupacional.

Outro aspecto importante é a facilitação de processos de aprendizagens que arte e cultura proporcionam, e nesse quesito o podcast em questão nesse Trabalho de Conclusão de Curso como relato de experiência tem como objetivo, a ampliação do significado e pertencimento aos debates explicitados para aos consumidores dos episódios que tem como base passar informações acerca da terapia ocupacional e proporcionar para estudantes do curso e outros ouvintes as vivências e experimentação de circunstâncias que permeiam o campo de saber.

Essa foi a ideia do projeto ao disponibilizar aos ouvintes novas formas de se consumir informações, de uma forma despojada, acessível, de roupagem jovial e que possibilita uma aprendizagem coerente, a terapia ocupacional com a visão educacional traz essa nova realidade em encarar o acesso à escola e informações no nosso país com o olhar crítico proporcionando novas práticas de ensino, com uma educação inclusiva para todos.

No projeto em questão a vinheta é vista como uma forma de exprimir uma identidade sonora para o podcast, com uma mensagem leve, com timbres

modernos mesclando sonoridades acústicas e elétricas de forma sucinta com no máximo 30 segundos, para ser usada ao iniciar cada sessão do projeto.

Esta criação corrobora com uma dimensão importante do trabalho no campo da cultura voltado para a comunicação. Assim, a experiência de criação do podcast nos traz a concepção do saber intrínseco às experiências dos convidados aos debates, e proporciona ao consumidor a possibilidade da reflexão sobre os temas abordados ampliando canais de comunicação, oralidades presentes nos processos de aprendizagens, assim como utiliza da música e recursos visuais para ampliar as possibilidades de apreensão sobre a terapia ocupacional e a cultura.

2.2 PODCAST COMO FERRAMENTA DE DIFUSÃO COMUNICATIVA

O acesso à comunicação de setores marginalizados pela mídia de massa reforça a percepção da democratização da informação existente no podcast brasileiro, tornando cada programa, aos olhos dos ouvintes e dos próprios podcasters, responsável por exercer uma certa “militância” na defesa dessa mídia e de sua importância perante a sociedade (LUIZ; ASSIS, 2010, p.13).

Atualmente uma mídia que vem ganhando muita relevância e espaço na internet é o podcast, pela sua forma simples e bastante acessível tanto na produção quanto no consumo do conteúdo (VANASSI, 2007). O podcast pode ser caracterizado principalmente por ser um programa de áudio podendo ou não ser atrelado ao vídeo, o que o diferencia dos programas de rádio são as formas de distribuição e plataformas diferentes, e também na maioria dos casos não haver um compromisso tão assíduo com tempo fechado de entrevista ou pautas específicas, tornando assim uma forma muito mais livre e articulada com as novas propostas de comunicação (Infante, 2006:106). A expressão *podcasting* é oriunda da junção do prefixo ‘*pod*’ (originário do iPod) com o sufixo ‘*casting*’ que vem da expressão ‘*broadcasting*’ (transmissão pública de informação).

Meditich (2001) explicita que a principal diferença do podcast para os programas convencionais de rádio é que nesse formato a transmissão não necessariamente é realizada em tempo real, criando assim uma nova forma de se consumir essas informações quando e onde quiser e puder.

A característica emergente do podcast está ligado ao seu potencial de sustentar uma possibilidade de se pensar em uma rede ampla e territorial que abre caminhos a ideias inovadoras, empreendedoras, e que rompem a lógica de mercado pré-estabelecidas pelos meios de comunicação convencionais, dando assim liberdade, autonomia, novas possibilidades de diálogos, debate de ideias, abrindo caminho para rupturas de formas padrões de se pensar, fazer e criar.

Esses caminhos que são trilhados pela tecnologia têm impactado diretamente na cultura em âmbito mundial, uma vez que a forma de se consumir informações tem se difundido mais democraticamente e difusas em redes sociais, sites, plataformas onde todos que tem acesso à internet podem se apropriar das conversas e diálogos dos mais diversos temas e assuntos que os podcasts tem trazido (LUIZ; ASSIS, 2010)

Com o avanço da tecnologia, aumentaram as oportunidades de acesso a dispositivos que transgridem as fronteiras territoriais e socioculturais, entre outras, o que permite vivências e experimentações antes não viáveis (SILVA et al, 2015).

A ascensão dessa nova mídia no período pandêmico pôde ser percebida no mundo inteiro, pelo fato das orientações sanitárias que promoveram o distanciamento e/ou o isolamento social, para a maior parte da população. Foi percebido que as pessoas tinham necessidade tanto de ouvirem informações quanto de se sentirem acompanhadas mesmo estando sozinhas em suas casas, como uma forma de cuidado com a saúde mental dos que assim consomem esse conteúdo.

Já o uso do podcast como ferramenta educacional pode se dar por diversos meios, como por exemplo pode ser usado como material didático onde o podcast é pensado desde sua origem se baseando e utilizando de características das mídias digitais, assim como o desenvolvimento oral por ser um formato onde possibilita o treino de habilidades auditivas e orais como por exemplo aprender um novo idioma (FREIRE, 2016).

Segundo Freire (2013), o podcast também pode servir como estratégia e recurso pedagógico se usado para despertar o interesse para determinado assunto que o ouvinte não tenha conhecimento, esse despertar do interesse se

deve principalmente pelo formato ter a potencialidade em trazer o lúdico como ferramenta de discussão e ampliação da expressão no qual é pequeno no âmbito escolar e assim criando um local de ampliação das vozes dos sujeitos afim de discutir sobre temas que não são abordados institucionalmente (FREIRE, 2016).

Ainda outra possibilidade que os podcasts trazem é de acessibilidade aos surdos que podem ter acesso à transcrição do que se está sendo dito e assim se faz mais uma vez uma ferramenta de acesso e emancipação social (FREIRE, 2016).

O podcast revela na sua forma uma associação de educação por meio da comunicação, dialogando assim com os aspectos educacionais progressista de Paulo Freire onde o pensamento de “coparticipação no ato de pensar” (FREIRE, 1971, p. 66), onde também o mesmo referencial nos mostra que o ato da comunicação também é um ato de educação, e vice versa.

Nesse sentido, nega-se a afirmativa do senso comum que entende a educação como necessariamente associada à prática escolar. A escola, por esse prisma, constitui importante instrumento de avanço educativo, porém não é o único para o exercício da educação. Tal noção sustenta a relevância dos fenômenos educacionais que ocorrem em contextos não formais, os quais serão considerados no presente artigo. Ainda no marco teórico apresentado, é possível afirmar que, de acordo com a perspectiva freireana, educação e comunicação não são próximas, mas sinônimas (FREIRE, 2017).

Ainda que observemos uma crescente no uso das tecnologias na educação brasileira há questões problemáticas em relação ao acesso, acessibilidade e aproveitamento e uso dessas possíveis ações auxiliadoras no processo de formação e ensino brasileiro.

O papel da oralidade e dos debates propostos em um ambiente saudável de aprendizagem constante é indispensável para ocorrer a elevação do nível pedagógico e conceitual dos ambientes acadêmicos e da educação brasileira em geral, por questões culturais nosso país sempre foi um berço da oralidade, cultura histórica observada desde os primórdios da sociedade brasileira, oralidade essa que por ser tão permeada no cotidiano que justifica o sucesso do

crescimento permanente da cena dos programas de podcasts e rádios.

Essa circunstância exacerba o pouco aproveitamento pela educação formal, de uma tecnologia de oralidade que pode propiciar um aporte significativo para a melhoria das práticas pedagógicas, algo especialmente válido em razão do forte teor oral da cultura do país. Nesse contexto, a história do podcast no país demonstra que essa tecnologia percorreu um caminho que a levou a estar próxima da educação, entretanto, ainda relativamente distante da Escola (FREIRE, 2017).

Para Freire (1996) as pessoas aprendem ao longo de sua vida com atividades ocupacionais que lhe proporcionam a retenção de saberes, resultante de interações com pessoas e todo o contexto que estão inseridos, conhecimentos esses que denominados de informais e diferentes, porém não menos importante que os conteúdos de caráter formal.

2.3 PODCAST - A VINHETA COMO ELEMENTO VISUAL E SONORO

A vinheta tem como objetivo destacar a figura em questão, marcar o início ou o fim de algo, reter a atenção do consumidor para determinadas informações, realçar determinados objetos, fazer o trabalho de indução de determinado sentimento, passar uma mensagem através da sonoridade, referenciar um pensamento ou determinada marca, a fim de persuadir ou educar ao ser assimilado (FREITAS, 2006).

Atualmente quando citamos o termo “vinheta” talvez nossa mente logo nos apresente a imagem de um produto de origem digital, porém esse termo é muito mais antigo, sua função é basicamente servir de elemento de decoração para reforçar, ampliar, exemplificar uma ideia.

Segundo Freitas (2007), sua etimologia, segundo Aznar (1997) advém da palavra “vinha”, que se deriva da videira, que é uma árvore sagrada presente em várias culturas da antiguidade que por sua vez eram politeístas, logo a cultura cristã com caráter monoteísta se apropriou para exprimir a ideia do vinho como bebida sagrada e a imagem da videira como representação de Cristo. O ponto

de ligação dos termos se dá na França quando os cachos e as folhas da videira decoravam peças de louças e móveis, e também como uma simbologia local que passou a ser usada para selar contratos de compra e venda que eram feitos sob a presença de Deus.

Historicamente a função da vinheta era somente de adorno, pois fazia parte de sua definição ser retirada da imagem em que se situava sem que a mesma perdesse sua função. A vinheta passou por diversas adaptações ao longo da evolução tecnológica, por exemplo, as artes gráficas, avanço das possibilidades de se criar imagens e afins, também a evolução das tecnologias de áudios e audiovisual, com o avanço dessas possibilidades veio também novas funções para a vinheta como determinar o início e o fim de um quadro televisivo.

Existem muitos tipos de vinhetas, de acordo com Freitas, 2006, existe vinheta de abertura e encerramento de determinados programas e em oferecimento dos patrocinadores, também tem a vinheta de passagem que é destinada a criar uma grande ligação entre o patrocinador com o programa ou evento que está sendo realizado, definida conforme a necessidade na quantidade e posição dos comerciais; com as mesmas finalidades mudando apenas as características de exibição na programação temos vinheta de quadro e vinheta de bloco.

Ainda há outros tipos como a *fantasiosa* que se destina a aberturas de programas e novelas, *promocionais* que é quando o logotipo da emissora é transformado em vinheta, temos também a vinheta de *reforço* para evidenciar um produto, já a vinheta *musicada* encerra uma publicidade com som dando destaque à marca, e temos também vinheta FM para identificação de emissoras de rádio (FREITAS, 2006).

3. OBJETIVO GERAL

Apresentar o processo de criação e produção de uma vinheta para a divulgação de entrevistas de terapeutas ocupacionais no campo da cultura utilizando os recursos comunicacionais do podcast.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No projeto em questão a vinheta foi vista como uma forma de exprimir uma identidade sonora para o podcast, com uma mensagem leve, com timbres modernos mesclando sonoridades acústicas e elétricas de forma sucinta com no máximo 30 segundos, para ser usada ao iniciar cada sessão de entrevistas.

Todo o processo foi realizado na forma remota, devido ao contexto de pandemia em que nos encontrávamos ainda onde não possibilitava os encontros presenciais através de reuniões via Google Meet®, WhatsApp® e e-mails.

Assim, foram realizados planejamentos conjuntos para a escolha das características da sonorização a ser efetuada, tais como a categorização de instrumentos virtuais, timbres, estilos musicais e discussão sobre preferência de tonalidade.

4.1 CRIANDO A VINHETA

O processo de criação da sonorização da vinheta para o podcast foi realizado através do programa FL Studio 20 editor de áudio®. O FL STUDIO é uma estação de trabalho de áudio digital desenvolvido pela empresa de software Image-Line, sediada na Bélgica, fundada em 1994. Atualmente é um dos softwares mais usados em produções musicais no mundo. A versão de avaliação do FL Studio atualmente é baixada mais de 30.000 vezes por dia e é usada por alguns dos maiores nomes do setor musical como Martin Garrix, Afrojack, entre outro.

A incorporação dos aspectos artísticos foi discutida para a criação da vinheta e os plugins do FL STUDIO utilizados foram: FLEX (MELODIA), FPC (BATERIA), FL KEYS (COMPOSIÇÃO BASE DAS MELODIAS) E BOO BASS (BAIXO).

Para a Mixagem, Masterização e Finalização do projeto, os plugins usados foram: FRUITY REVEERB, SOUNDGOODIZER, FRUITY MULT BAND COMPRESSOR, FRUITY LIMITER, ENTRE OUTROS.

Também foi realizada a revisão do que foi criado, produzindo adaptações de timbres e tonalidades, essa etapa consistiu na audição e comparação do trabalho realizado com o objetivo, através de reunião online via Google Meet.

O primeiro passo para a criação foi a escolha dos timbres como *kick*, *clap*, *hi hats*, ente outros elementos.



Figura 1 – Seleção de timbres

O segundo passo foi a escolha estilos musicais de referência e discussão sobre preferência de tonalidade, o tom da música é importantíssimo para a criação do ambiente sonoro desejado, por exemplo um tom maior como SOL MAIOR, pode remeter à ideia e a sensação de luz, alegria, diversão, enquanto tons menores como LÁ MENOR, remete e traz a sensação de tristeza, mas como isso não é uma regra na música podem haver músicas alegres em tons menores, um exemplo é a música Happy de Pharrell Williams.

Outra escolha muito importante para dar a sonorização e ambientação esperada foi o bpm que é 155, o estilo de referência escolhido foi o hip hop/ rap music, com batidas aceleradas, baterias acentuadas e baixos vibrantes para chamar atenção dos ouvintes.



Figura 2 – Escolha do BPM e referências musicais.

Logo após essas etapas vem de fato a parte de criação, execução da melodia do piano, da guitarra, baixo entre outros instrumentos.



Figura 3 – Início da criação melódica

Depois de todos os instrumentos criados separadamente vem a hora de juntar todos na *timeline* do programa fl Studio e de fato compor a sonoridade musical.



Figura 4 – Organização da *timeline*

Depois de criar e reproduzir as músicas muitas vezes para avaliarmos se havia distorções, tons errados, notas diferentes da escala musical, revisamos se a musicalidade do projeto em questão realmente condizia com o objetivo da função de servir como uma vinheta para o podcast. Esse processo foi realizado juntamente com a estudante de terapia ocupacional integrante do AHTO, responsável pelas entrevistas do podcast, nessa etapa foram realizadas as avaliações e adaptações de timbres, instrumentos faltantes ou que atrapalhavam a boa audição ou que destoavam da função da vinheta.

Com isso, partimos para a finalização da faixa sonora com a mixagem que é a Mixagem, atividade pela qual uma porção de fontes sonoras, no processo de armazenamento de áudio, e é combinada em um ou mais canais fazendo assim com que cada faixa possa soar em um volume diferente para juntas terem coesão.



Figura 5 – Mixagem

Também junto desse processo foi feita a masterização que é a última parte do conjunto de edições para que a faixa sonora se reproduza de forma audível, sem ruídos, dando brilho à sons específicos, compressões, etc.



Figura 5 – Masterização



Figura 6 – Masterização 2.



Figura 7 – Masterização 3



Figura 8 – Masterização 4.

4.2 CRIAÇÃO DA VINHETA EM VÍDEO

Após a criação da sonorização da vinheta foi construído um vídeo para servir de logo e vinheta em imagem para criar assim a identidade visual do projeto, juntamente com a aluna Amanda foi realizado uma série de escolha dos conceitos visuais, fontes, cores, formatos e o resultado do processo foi o seguinte:



Figura 9 – Logotipo PODCAST.O.

Um triângulo centralizado com o nome do projeto “PODCAST.O” no centro, no canto superior direito um ícone de um microfone simbolizando a comunicação e o formato de conversa que o projeto traz, e o fundo usado foi retirado de um dos projetos do AHTO Constelações.

A confecção da imagem foi realizada no aplicativo Canva®, depois da aprovação da identidade visual juntou-se o áudio criado com o logotipo do podcast, criando assim a vinheta em vídeo para ser usada no início e fim dos episódios e como já haviam alguns episódios gravados foi incorporado através da edição dos vídeos, e possibilitando o uso da vinheta nas próximas gravações, trazendo assim o aspecto profissional e com a identidade necessária para a ampliação e formatação do podcast que pensávamos ser necessária.

A vinheta pode ser acessada no link a seguir:

- ✓ <https://drive.google.com/drive/folders/12X-b>
- ✓ CODFMlrhzT1_onVatYMt5NO1OIH

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletindo sobre o processo todo do estágio em cultura e a criação do produto vinheta para o podcast, podemos ressaltar que trabalho contribui para as reflexões e práticas nas interfaces da arte, cultura, educação e terapia ocupacional. Além de ampliar as estratégias de ensino e aprendizagem, baseada no conceito de inclusão e acesso à informação como se trata o podcast, proporcionando aos ouvintes uma nova forma de absorver os conteúdos sobre o campo, práticas e reflexões da terapia ocupacional e cultura explicitados ao longo dos episódios.

A vinheta foi composta, editada, mixada e masterizada de forma exitosa, depois de muitas tentativas e erros conseguimos elaborar uma identidade sonora que corresponde ao projeto do podcast, trazendo assim uma profissionalização e caráter único aos vídeos com as entrevistas dos/as convidados/as.

Com um aspecto leve e que aguça a vontade do telespectador em assistir o vídeo, a vinheta serviu para chamar atenção de quem começa a assistir o

episódio do podcast, os timbres usados foram rigorosamente escolhidos de acordo com a escala musical que mais correspondia ao clima e ambientação, com característica jovial o ritmo da mescla entre hip hop com batidas com referência ao trap music, em 155 bpm se deu de forma coesa e coube na proposta da vinheta, tendo assim uma experiência de sucesso.

No estágio profissional em questão cursado pudemos observar que a junção da visão humana das docentes disponibilizando total apoio, credibilidade, aporte tecnológico, técnicas de trabalho do processo *home office* acarretou em um caminho de positivas conquistas e aprendizagens em relação ao objetivo de se compreender a arte como uma possibilidade viável para a terapia ocupacional e a vivência dos discentes durante todo o tempo que participamos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **As metas do Plano Nacional de Cultura**. Brasília, 2013. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/participacao/images/pdfs/conferencias/IIICNCultura/metas-do-plano-nacional-de-cultura.pdf>

BUFARAH, A. Rádio na internet: convergência de possibilidades. In: INTERCOM, 26, 2003, Belo Horizonte. **Anais do XXVI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2003.

CASTRO, E. D.; SILVA, D. M. Habitando os campos da arte e da terapia ocupacional: percursos teóricos e reflexões. **Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo**, v. 13, n. 1, p. 1-8, jan./abr. 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro-Paz e Terra, 1996.

FREIRE, E. P. A. **Podcast na educação brasileira: natureza, potencialidades e implicações de uma tecnologia da comunicação**. 2013. 338 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/14448>

FREIRE, E. P. A. **PODCAST: breve história de uma nova tecnologia educacional**. **Educação em Revista**, Marília, v.18, n.2, p. 55-70, Jul.-Dez., 2017. Disponível em <<https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/7414>>

FREIRE, E. P. Aguiar. Aprofundamento de uma estratégia de classificação para podcasts na educação. **Revista Linhas**, v. 16, n. 32, p.391-411, 6 jan. 2016. Universidade do Estado de Santa Catarina. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5965/1984723816322015391>>.

FREIRE, P. **Extensão ou comunicação?** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1971.

FREITAS, L. F. A vinheta e sua evolução através da história: da origem do termo até a adaptação para os meios de comunicação. / Leonardo Fialho Freitas. – Porto Alegre, 2006. 120 f.

FREITAS, L. F. A vinheta e sua evolução através da história: da origem do termo até a adaptação para os meios de comunicação. 2007. Porto Alegre. Disponível em

<https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/2233/1/000388581-Texto%2BCompleto-0.pdf>

INFANTE, Isabel - Emissões Livres. In **Revista Exame Informática**, nº 130, Abril, 106-109, 2006.

LUIZ, L; ASSIS, P. O Podcast no Brasil e no Mundo: um caminho para a distribuição de mídias digitais. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Caxias do Sul, RS – 2010**. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-0302-1.pdf>>

MEDITSCH, E. **O rádio na era da informação**. Santa Catarina: Insular, 2001

SILVA, C. R. et al. La terapia ocupacional y la cultura: miradas a la transformación social. **Revista Chilena de Terapia Ocupacional**, Santiago, v. 17, n. 1, p. 105-117, 2017. Disponível em <http://dx.doi.org/10.5354/0719-5346.2017.46383>.

SILVA, C. R. et al. Arte e cultura para a promoção dos direitos humanos junto a usuários de saúde mental. **Cad. Bras. Saúde Mental**. [online]. 2016, vol.8, n.20, pp. 204-218. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-21472016000300013&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 1984-2147.

SILVA, C. R. et al, A utilização do blog e de recursos midiáticos na ampliação das formas de comunicação e participação social. ISSN 0104-4931. **Cad. Ter. Ocup. UFSCar, São Carlos**, v. 23, n. 1, p. 131-142, 2015. 10.4322/0104-4931.ctoAO513

SILVESTRINI, M. S.; SILVA, C. R.; ALMEIDA PRADO, A. C. S. Terapia ocupacional e cultura: dimensões ético-políticas e resistências/Occupational therapy and culture: ethical-political dimensions and resistances. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 27, n. 4, p. 929–940, 2019. DOI: 10.4322/2526-8910.ctoARF1727. Disponível em: <https://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/2244>.

VANASSI, G.C. **Podcasting como processo midiático interativo**. Monografia. Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, 2007

WORLD HEALTH ORGANIZATION - WHO. **Coronavirus disease (COVID-19) pandemic** [Internet]. Geneva: World Health Organization, 2020.