



A FÁBRICA DO CONHECIMENTO

Texto dramático inspirado no livro "GANHE MILHÕES – Desenvolva Infoprodutos e Produtos Educacionais Físicos que Vendem Sozinhos" de Andrea Marques Vanderlei Fregadolli

Andrea Marques Vanderlei Fregadolli
Maria Lusia de Moraes Belo Bezerra
Fábio Luiz Fregadolli

2026



CLASSIFICAÇÃO

Gênero

Drama Contemporâneo

Científico-empresarial



Temática

Conhecimento

Empreendedorismo educacional e autoridade digital

Monetização

Ética, ciência e inovação aplicadas ao mercado

Transformação

Impacto social através do conhecimento estruturado

Estética

Uma experiência sensorial que mistura linguagens artísticas e digitais em um único espetáculo.



Teatro Contemporâneo

Dramaturgia viva, presente e provocadora



Projeções Multimídia

Telões que ampliam o universo cênico



Estética Digital

Linguagem do mundo online em cena



Ritmo Acelerado

Metalinguagem e velocidade do universo virtual



PERSONAGEM

Sofia

Professora universitária e pesquisadora. Inteligente, brilhante, mas invisível digitalmente.

Sofia representa todos os especialistas que acumulam conhecimento profundo, mas ainda não descobriram como fazê-lo circular pelo mundo.

PERSONAGEM

Algoritmo



Figura simbólica. Manipulador, veloz e sedutor.

Representa as plataformas digitais — o novo porteiro da atenção humana.

⚠ Quem não é encontrado pelo Algoritmo... simplesmente não existe.



PERSONAGEM

Conhecimento

Personagem filosófico. Usa roupas híbridas entre ciência e arte — a síntese perfeita entre razão e criatividade.

PERSONAGEM

Mercado

Elegante, pragmático e provocador. O Mercado não é vilão — é o espelho que revela o que o mundo realmente valoriza.

"Charlatões vendem superficialidade para milhões porque aprenderam a comunicar."





PERSONAGEM

Aluna

Representa a nova geração que busca aprender online — curiosa, conectada e ávida por conhecimento acessível e transformador.

PERSONAGEM

Infoproduto

Personagem mutável. Às vezes ebook, curso, jogo, podcast, aplicativo. A forma que o conhecimento assume para alcançar o mundo.



Ebook



Curso Online



Jogo Educacional



Podcast



Aplicativo



PERSONAGEM

Tempo

Narrador simbólico. O Tempo observa, registra e anuncia as transformações que moldam a história do conhecimento humano.

ATO I — CENA 1

A Universidade

Luzes frias. Sons de teclado, páginas e notificações distantes. Sofia escreve freneticamente uma tese.

Sofia

"Anos de pesquisa... Artigos publicados... Congressos... Orientações... E ainda assim... Ninguém fora desta sala sabe que existo."

Tempo

"Milhares de especialistas moram em bibliotecas invisíveis. Produzem conhecimento... Mas não conseguem fazê-lo circular."



ATO I — CENA 2

O Algoritmo

Telões se acendem. Música eletrônica. Algoritmo surge.

Algoritmo

"Dança comigo. Sou o novo porteiro da atenção humana. Se ninguém te encontra... Você não existe."

Sofia

"Mas meu conhecimento é sólido."

Algoritmo

"O mundo digital não recompensa apenas competência. Recompensa comunicação."

ATO II — CENA 1

O Choque Entre Academia e Mercado



Mercado entra elegante.

Mercado: "Você acredita que ciência e dinheiro são inimigos?"

Sofia: "Na universidade nos ensinaram a desconfiar do lucro."

Mercado: "E enquanto isso... Charlatões vendem superficialidade para milhões de pessoas. Porque aprenderam a comunicar."

O Conhecimento Aprisionado

Conhecimento entra carregando livros pesados.

1

Conhecimento

"Fui criado para transformar vidas. Mas me prenderam em PDFs."

2

Sofia

"Eu queria democratizar o que sei... Mas não sabia como."

3

Mercado

"Transforme sua tese em curso. Seu artigo em ebook. Sua aula em podcast. Sua pesquisa em jogo educacional."



ATO III — CENA 1

Nasce o Infoproduto

Infoproduto surge mudando de forma constantemente.

Infoproduto

"Eu sou o conhecimento reorganizado. Sou ponte. Escala. Distribuição."

Sofia

"Mas vender educação não parece errado?"

Conhecimento

"Errado é deixar conhecimento útil inacessível."



ATO III — CENA 2

A Autoridade

Luzes digitais. Redes sociais projetadas.



Algoritmo

"Você não precisa dançar vazio. Precisa construir autoridade."



Mercado

"Com consistência. Estratégia. Valor real."








Infoproduto

"Quando você resolve problemas reais... O mercado responde."

O Ecossistema

O palco se transforma em ambiente híbrido entre laboratório e plataforma digital.



-  Livros & Revistas
-  Cursos Online
-  Jogos Educacionais
-  Aplicativos
-  Comunidades

Tudo conectado. Um ecossistema vivo de conhecimento em constante expansão.

ATO IV — CENA 2

A Nova Economia

Mercado

"A riqueza do século XXI não está apenas em fábricas físicas. Está na capacidade de transformar conhecimento em ativos."

Tempo

"A nova economia não pertence aos que acumulam informação. Pertence aos que sabem organizá-la."





ATO V — CENA FINAL

A Revolução Silenciosa

Todos no palco.

Sofia

"Passei anos acreditando que precisava escolher: Ou ciência... Ou mercado."

Conhecimento

"Mas o verdadeiro futuro... Está na integração."

Algoritmo

"Quem domina a comunicação... Amplifica impacto."

Infoproduto

"Quem estrutura conhecimento... Constrói liberdade."

MONÓLOGO FINAL

Tempo

"Durante séculos... O conhecimento pertenceu a poucos. Depois vieram os livros. Depois a internet. Agora... Estamos vivendo outra transformação."

"A era em que especialistas podem construir seus próprios ecossistemas. Não para manipular. Mas para ensinar. Não para explorar. Mas para ampliar acesso."

"Talvez... A verdadeira riqueza não esteja apenas no dinheiro. Mas na capacidade de transformar conhecimento em legado. E fazer com que aquilo que você sabe... Continue mudando vidas... Mesmo quando você não estiver mais presente."



FIM

A Fábrica do Conhecimento

Inspirado em **"GANHE MILHÕES – Desenvolva Infoprodutos e Produtos Educacionais Físicos que Vendem Sozinhos"**

de **Andrea Marques Vanderlei Fregadolli**