



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

ÉRIKA ANTUNES THOMAZINI GRIGIO

**PRÁTICAS EDUCATIVAS COM O PODCAST NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

LONDRINA
2022



LONDRINA
2022

ÉRIKA ANTUNES THOMAZINI GRIGIO

*PRÁTICAS EDUCATIVAS COM O PODCAST NO ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Dirce Aparecida Foletto de Moraes

Londrina
2022

ÉRIKA ANTUNES THOMAZINI GRIGIO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dra. Dirce Aparecida
Foletto de Moraes
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dra. Diene Eire de Mello
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profa. Simone Lucena
Universidade Federal de Sergipe - UFS

PRÁTICAS EDUCATIVAS COM O PODCAST NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Grigio, Erika Antunes Thomazini .

PRÁTICAS EDUCATIVAS COM O PODCAST NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL / Erika Antunes Thomazini Grigio. - Londrina, 2023. 93 f. : il.

Orientador: Dirce Aparecida Foletto de Moraes.

Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2023.

Inclui bibliografia.

1. Podcast - Tese. 2. Práticas Educativas - Tese. 3. Tecnologias Digitais - Tese. 4. Educação Básica - Anos Iniciais - Tese. I. Moraes, Dirce Aparecida Foletto de. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

Dedico este trabalho a meu Pai Celestial, ao meu marido Matheus, minha filha Elóra e a minha família.

AGRADECIMENTOS

À meu Pai Celestial por me conceder forças, sabedoria e coragem para trilhar esta jornada de conhecimento, foi Sua paz que me trouxe esperança para continuar.

À meu amado marido, pela parceria, incentivos, amor e apoio durante esta etapa importante dos estudos. À meus amados pais e irmãos, Gisele, Airton, Alvin e Álvaro, por também estarem ao meu lados nos momentos mais difíceis e pelo apoio despendido.

À minha querida orientadora que é minha inspiração, professora Dr^a. Dirce Aparecida Foletto de Moraes, por sua gentileza, e pela condução humana e acolhedora durante todo o desenvolvimento do trabalho, seu senso de empatia e compreensão fizeram toda a diferença para o desenvolvimento deste trabalho.

Às queridas professoras que aceitaram o convite para serem a Banca deste trabalho, prof. Dr^a Simone Lucena e prof. Dr^a Diene Eire de Mello, por todas as ricas contribuições, por todo cuidado, atenção e tempo despendido na leitura desta pesquisa, minha admiração a vocês.

À todos os meus professores do Programa de Pós Graduação da Universidade Estadual de Londrina - UEL, que são inspirações com seus trabalhos relevantes para a constituição de uma sociedade que têm a educação como uma prioridade.

Aos alunos da turma do 4º ano do Colégio de Aplicação da UEL (2022), que participaram da pesquisa com entusiasmo. Muito obrigada pela colaboração, pelos sorrisos e pelo acolhimento. À professora regente da turma Thainara, pelo apoio e por abrir as portas para que a pesquisa pudesse se concretizar.

Por fim, meu agradecimento às minhas queridas amigas e parceiras nesse momento tão importante em nossas vidas, Cleo, Simone e Vanessa, vocês fizeram essa caminhada ser muito mais colorida e nem um pouco solitária, admiro cada uma de vocês.

À minha filha Elóra, que estamos alegremente esperando, sua vida, me trouxe ânimo e vontade de mostrar que é possível **sim** fazermos coisas desafiadoras em nossas vidas.

À todos que me inspiraram a prosseguir.

A Polegarzinha procura e encontra o saber na sua máquina.

Michel Serres

GRIGIO, Érika Antunes Thomazini. ***Práticas Educativas com o Podcast no Anos Iniciais do Ensino Fundamental***. 2023. 94f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

RESUMO

O presente estudo está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina, inserido na linha de pesquisa - Docência: Saberes e Práticas, do núcleo Formação de Professores, como também no Grupo de Estudos em Tecnologias, Didática e Aprendizagem – DidaTic, e tem como objetivo compreender de que maneira a produção de *podcast* pode potencializar as práticas educativas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Este faz parte do Projeto de Pesquisa intitulado “Ambiências Formativas Com o Uso de Tecnologias Digitais”, foi desenvolvido com uma turma do 4º ano no Colégio de Aplicação da UEL – Universidade Estadual de Londrina e se compõe como Dissertação de Mestrado. O caminho metodológico foi constituído pela abordagem qualitativa na modalidade interventiva. Os dados foram coletados com o apoio da observação participante, questionário inicial, registro em diário de pesquisa, análise documental das produções escritas e dos *podcasts*. Os resultados demonstraram que quando utilizados de maneira intencional, planejada e contextualizada, a produção dos *podcasts* pelas crianças proporciona novas experiências, interação com seus pares e professores, a participação ativa na construção dos conhecimentos que potencializam diversas experiências de aprendizagem, como aperfeiçoamento da língua escrita, da oralidade, da comunicação e da interação com outros estudantes. Além disso, oportunizou o engajamento nas atividades, a criatividade, a reflexão, atenção, a cooperação, a colaboração, a atuação das crianças como produtoras de conteúdos (criação e cocriação) e a autonomia. Em relação ao aperfeiçoamento da língua escrita, a criação de *podcasts* proporcionou um contexto propício para que as crianças pudessem praticar a escrita de roteiros, desenvolver argumentos estruturados e comunicar suas ideias de forma coesa. Ao se envolverem na produção dos *podcasts*, elas foram incentivadas a refletir sobre a organização e formato do texto, escolher o vocabulário adequado para tornar a mensagem mais cativante. No que diz respeito à oralidade, os *podcasts* permitiram que as crianças desenvolvessem sua expressão verbal, aprimorando a entonação, articulação das palavras, a pronúncia e a dicção. Durante o processo de criação do *podcast*, elas precisaram trabalhar em equipe, negociar ideias, tomar decisões em conjunto e compartilhar responsabilidades. Ao assumirem o papel de produtores de conteúdos, elas sentiram necessidade de se envolver de forma mais intensa nas tarefas propostas e precisaram assumir a responsabilidade pela criação do conteúdo que seria compartilhado. As crianças tiveram a liberdade de explorar diferentes estilos de narração, uso de efeitos sonoros e musicais. No decorrer do processo criativo, elas foram desafiadas e refletir sobre os conteúdos abordados, analisar diferentes perspectivas e tomar decisões. Em suma a produção de *podcasts* proporcionou uma experiência educativa enriquecedora que ampliou as possibilidades de aprendizagem e promoveu a construção do conhecimento de forma lúdica aos alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Educação Escolar. *Podcast*. Prática educativa. Anos Iniciais. Tecnologias digitais. Aprendizagem

GRIGIO, Érika Antunes Thomazini. **Educational Practices with Podcast in the Elementary School**. 2023. (94)pp. Dissertation (Master's degree in Education) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

ABSTRACT

This study is bound by postgraduate program in Education at the Universidade Estadual de Londrina (State University of Londrina) , in the line of research - Teaching: Knowledge and Practices of the Teacher Centre Training, as well as the Study Group on Technologies, Didactics and Learning - DidaTic and, has as a purpose to understand how podcast production can enhance educational practices in the Early Years of Elementary School. This work is part of the research project entitled "Ambiências Formativas Com o Uso de Tecnologias Digitais" (Formative Environments with the Use of Digital Technologies"). In which was carried with a 4th grade class at the Colégio de Aplicação da UEL – Universidade Estadual de Londrina,(Application School of UEL - State University of Londrina), in which qualifies as a Master's Degree Dissertation. The methodological path was constituted by the qualitative approach in the interventional modality. The data were collected with the support of participant observation, registration in a research diary, documentary analysis of written productions and podcasts. The results showed that when used in an intentional, planned and contextualized way, the production of podcasts by children provides new experiences, interaction with their peers and teachers, active participation in the construction of knowledge that enhances various learning experiences, such as improvement of written language, orality, communication and interaction with other students, engagement in activities, creativity, reflection, attention, cooperation and collaboration, children as producers of content, (creation and co-creation) and autonomy .In relation to the improvement of written language, the creation of podcasts provided a favorable context for children to practice script writing, develop structured arguments and communicate their ideas in a cohesive way. By engaging in the production of the podcasts, they were encouraged to reflect on the organization and format of the text, choose the appropriate vocabulary to make the message more engaging. With regard to orality, the podcasts allowed the children to develop their verbal expression, improving intonation, articulation of words, pronunciation and diction. During the podcast creation process, they had to work as a team, negotiate ideas, make decisions together and share responsibilities. As a result the attractive format of podcast production encouraged children's active participation in the intervention. By taking on the role of content producers, they felt the need to be more intensely involved in the proposed tasks and needed to take responsibility for creating the content that would be shared. The children had the freedom to explore different styles of narration, use of sound effects, music, to make their podcast episodes more interesting. Throughout the creative process, they were challenged to reflect on the content covered, analyze different perspectives and make informed decisions. In briefly summarise, the production of podcasts provided an enriching educational experience, in which expanded learning possibilities and promoted the construction of knowledge in a playful way for students in the Early Years of Elementary School.

Keywords: Podcast. Educational practice. Elementary School. Digital technologies. Learning

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABPOD	Associação Brasileira de <i>Podcasters</i>
CECA	Centro de Educação Comunicação e Artes
CNPQ	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia.
RCAAP	Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal
SCIELO	Scientific Electronic Library Online
TDIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
UEL	Universidade Estadual de Londrina

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	–	Notícia (criança aprendendo a programar).....
Figura 2	–	Programadores infantis.....
Figura 3	–	Programador de 11 anos.....
Figura 4	–	Colégio de Aplicação - UEL.....
Figura 5	–	Crianças produzindo texto para podcast.....
Figura 6	–	Barra de ferramentas do Anchor.....
Figura 7	–	Explorando o Anchor.....
Figura 8	–	Áudio do grupo 11 produzido na plataforma.....
Figura 9	–	QRCode do Podcast editado pelas crianças.....
Figura 10	–	Edição do Podcast.....
Figura 11	–	Edição do Podcast.....
Figura 12	–	Arte do Podcast da turma.....

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	A Relação da Criança com as Tecnologias Digitais em Suas Práticas Sociais e Educativas	21
3	A TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL E A PRODUÇÃO DE <i>PODCASTS</i> NOS ANOS INICIAIS	30
3.1	<i>As Potencialidades do Podcast nas Práticas Educativas</i>	32
4	Metodologia	41
4.1	O <i>PROCESSO DA PESQUISA</i> 42	
4.2	<i>Participantes e cenário da pesquisa</i>	44
4.3	<i>Etapa das intervenções</i>	45
5	Potencialidade da Produção de <i>Podcast</i> Sobre Doenças Transmissíveis pela Água Contaminada	48
5.1	CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO E SUA FAMILIARIDADE COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	48
5.2	PRIMEIRA ETAPA DE INTERVENÇÃO – CONVERSA INICIAL E APRESENTAÇÃO DOS TIPOS DE <i>PODCAST</i>	52
5.3	SEGUNDA ETAPA DE INTERVENÇÃO – PESQUISA E PRODUÇÃO DO <i>PODCAST</i>	56
5.3.1	Pesquisa e Escrita do Texto.....	57
5.3.2	Gravação e Edição do <i>Podcast</i>	64
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
	REFERÊNCIAS	79
	APÊNDICES	84
	ANEXOS	89

1 INTRODUÇÃO

Nos dias em que vivemos, as tecnologias da informação e comunicação estão, cada vez mais, fazendo parte da vida de crianças e adolescentes. A pesquisa TIC KIDS (2020), destaca que, além do aumento expressivo do consumo de conteúdos em vídeo, difundidos pela indústria cultural, como os videocliques, animações e desenhos, os vídeos dos *influencers* digitais, as videoaulas e os videogames também se fizeram presente no dia a dia das crianças e jovens brasileiros e que, comparadas aos indivíduos adultos, as crianças e adolescentes também estão presentes nas práticas sociais on-line. Seja assistindo filmes, séries, programas de tv e outros vídeos na internet, ou, participando ativamente como criadoras de conteúdo.

Cada vez que realizamos uma “postagem”, comentamos ou compartilhamos algum conteúdo da e na rede, atuamos como produtores e distribuidores de informações, isso não é diferente com as crianças, pois quando produzem, escrevem, criam e compartilham com e na internet, seus interesses e conhecimentos, também são ativos no ciberespaço e fazem parte deste cenário cibercultural.

Segundo a pesquisa TIC KIDS (2020, p. 59) entre as atividades mais realizadas por crianças e adolescentes na Internet, destacam-se as práticas multimídia. O estudo aponta que “84% da população de 9 a 17 anos reportou ter ouvido música on-line; 83%, assistido a vídeos, programas filmes ou séries on-line; e 57%, jogado on-line, com conexão a outros jogadores.

De acordo com a mesma fonte, a proporção de usuários da rede entre 10 e 17 anos que afirmaram ter postado textos, imagens, fotos, vídeos ou músicas que tenham criado na Internet foi de 30%. Tais dados evidenciam que as crianças são participantes da cultura digital e desenvolvem atividades on-line de criação e não só de consumo.

No ambiente da *web*, além de interagir com os diversos aplicativos as crianças podem estabelecer comunicação, trocar informações, compartilhar e criar dados, (conteúdos que ficam disponibilizados on-line), jogar, assistir filmes, ver vídeos, ouvir *podcasts* disponíveis no ciberespaço, com acessos mediados pelas tecnologias digitais. Levy (2010, p. 94) define o ciberespaço como “[...] espaço de comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias

dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicas”.

Essas funções do ciberespaço estão conectadas, as informações são uma espécie de enciclopédia viva, na qual, cada vez que realizamos uma busca na barra de pesquisa do *Google* por exemplo, utilizando simples palavras-chave, os resultados se conectam, se interligam entre as palavras escritas, levando a diversas outras notícias, muitas vezes disponíveis no mesmo texto de forma hipertextual, fluída.

Ao olharmos o nosso entorno nesse início do novo século, nos deparamos com um contexto em que os artefatos digitais romperam barreiras geográficas e temporais, ganhando espaço e status na sociedade. Além de uma nova configuração cultural, estes ocupam um lugar central na vida dos jovens e no processo de socialização.” (MORAES, 2017, p. 30)

Tendo em vista tal característica, não se pode então ignorar que o aumento dos números de acessos a internet tanto por jovens quanto por crianças (TIC KIDS, 2021) se dá, em partes pelas funções do ciberespaço, o qual é capaz de propiciar diversas maneiras de interação e de acesso a informação de maneira global e ubíqua, no qual as crianças em particular estão cada dia mais imersas e interessadas, tornando-as parte do seu dia a dia, de suas atividades e da sua cultura.

As crianças nascidas na era das tecnologias digitais, percebem com naturalidade o que as autoras Belloni e Gomes (2008) chamam de “máquinas maravilhosas”, elas consideram-nas parceiras de suas vivências e experiências de aprendizagem. “Apropriadem-se delas a partir das mesmas estratégias que utilizam para apreender outros elementos de seus universos de socialização, sejam objetos, pessoas ou animais de estimação: agindo, apropriando-se, estabelecendo diálogos e relações”. (BELLONI e GOMES, 2008, p. 720-721)

Dentre todas as tecnologias então desenvolvidas pelo homem, as tecnologias digitais de produção e criação de conteúdos ganham força, pois permitem tanto a produção, quanto a disseminação de conteúdos e ideias pelos usuários. Uma das tecnologias digitais que se destacaram nesses últimos anos são as que possibilitam a criação de **podcasts**, bem como aquelas que propiciam a reprodução dos áudios desse arquivo, que são conhecidos popularmente por

“streamings”, como é o caso do *Spotify*.¹

Um *podcast* resumidamente, é um arquivo de áudio que é disponibilizado na internet, este pode ser de diversos temas e conteúdos e pode ser produzido por qualquer pessoa ou grupo que possua acesso às plataformas de produção. Uma característica importante é que esse formato de áudio, perpassa tanto a possibilidade *on-line*, quanto a *offline*, ou seja, a pessoa que deseja escutar um *podcast*, pode fazer o download para seu dispositivo, ou escutar diretamente na plataforma digital de forma *on-line*.

Como fruto do contexto, o interesse em estudar este tema tem sua origem desde o processo formativo da graduação enquanto integrante do grupo de pesquisa DidaTic (Didática, Aprendizagem e Tecnologia), no qual foram elaborados trabalhos e pesquisas didáticas que envolviam as tecnologias na educação bem como no aperfeiçoamento teórico e no desenvolvimento da escrita acadêmica. Vale ressaltar que o DidaTic é um grupo de ensino, pesquisa e extensão da Universidade Estadual de Londrina que atua no campo do uso didático das tecnologias digitais registrado no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico - CNPQ.

Neste processo formativo, o trabalho de conclusão de curso realizado em 2019 buscou investigar as tecnologias digitais na educação, mais especificamente, compreender quais eram os limites e as possibilidades da utilização de TDIC nos anos iniciais.

No trabalho de conclusão de curso, foram desenvolvidas intervenções pedagógicas que relacionaram a produção de vídeos, histórias em quadrinhos o *Google Maps*² e o *Canva*³. A realização dessa pesquisa instigou o desejo de continuar estudando acerca do tema e suscitou novos interesses e indagações que se transformaram em interesse de pesquisa e o interesse por estudar outras plataformas digitais foi crescendo. Uma das interfaces que despertou muita curiosidade foi a criadora de *podcasts*. A pesquisadora escuta *podcast* regularmente, acompanha alguns canais, mas nunca tinha pensado na possibilidade

¹ O Spotify é um serviço digital que dá acesso instantâneo a milhões de músicas, *podcasts*, vídeos e outros conteúdos de criadores no mundo todo. Fonte: <https://support.spotify.com/br-pt/article/what-is-spotify/>.

² *Google Maps*: É um serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite da Terra gratuito para navegadores, iOS e Android fornecido e desenvolvido pela empresa estadunidense Google

³ *Canva*: É uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações.

de o *podcasts* ser utilizado com intenção didática.

Entretanto, ao conhecer mais sobre a plataforma e buscar pesquisas sobre a temática, entende-se que o *podcast*, principalmente seu processo criativo, pode ser um grande aliado no processo de ensino e aprendizagem e que as plataformas criadoras englobam diversas características que podem mobilizar diversas capacidades psíquicas. Deste modo, o desejo em continuar os estudos na área e compreender um pouco mais como os *Podcasts* poderiam ser potencializadores das práticas educativas cresceu, e se materializou neste estudo.

É válido constar também, que a presente pesquisa está vinculada ao Programa de Pós-Graduação da UEL (Universidade Estadual de Londrina) e à linha de pesquisa à qual se relaciona é a 2, “Docência: Saberes e Práticas. Este estudo compõe o projeto maior desenvolvido pelo Grupo de pesquisa DidaTic, intitulado “Ambiências formativas com o uso de tecnologias digitais” aprovado pelo comitê de ética número 5.219.193.

As constatações das pesquisas realizadas como integrante do grupo DidaTic, instigaram a continuidade dos estudos na área. É importante ressaltar a relevância da discussão e da realização de pesquisas acerca dos diferentes artefatos e suas potencialidades para a educação, de forma a compreender as possíveis contribuições para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças e jovens para que não sejam inseridas no meio educacional somente como sinônimo de inovação ou progresso. (PEIXOTO, 2015)

Peixoto (2015), traz uma reflexão acerca das tecnologias digitais na educação e aponta as principais visões apresentadas por diversos autores que estudam as relações das TDIC com a educação, como por exemplo a visão determinista e a visão instrumental, enquanto no determinismo tecnológico a tecnologia estabelece efeitos positivos ou negativos que ela induz na sociedade, a visão instrumental postula uma tecnologia neutra, flexível e totalmente adaptável ao uso do homem. Entretanto, a tecnologia não é neutra, e nem pode ser sozinha, capaz de resolver todos os problemas educacionais da sociedade, é preciso levar em conta fatores macroestruturais.

Entende-se que é urgente e importante aprofundar o conhecimento sobre as tecnologias alinhadas à educação. Embora acredite-se que a pesquisa e o estudo sejam processos contínuos para os professores, é fundamental estudar as tecnologias digitais como instrumentos poderosos na educação. Quando utilizadas

de forma intencional, planejada e reflexiva, essas tecnologias têm o potencial de proporcionar as crianças experiências com interfaces completas, capazes de auxiliar no processo de aquisição de conhecimentos e habilidades humanas.

Acreditamos então que pesquisar sobre as tecnologias digitais na educação, mais especificamente sobre as potencialidades dos instrumentos de produção dos *podcasts*, é importante, pois além de ser um tema de bastante expansão na sociedade, abre possibilidades para que as crianças criem conteúdos e vivenciem diversas experiências nas práticas educativas.

Diante do exposto, elaboramos a seguinte problemática: **Como o podcast pode ser potencializador das práticas educativas dos anos iniciais?**

Com o propósito de responder à questão apresentada temos como objetivo geral deste estudo: **Compreender de que maneira a produção de *podcast* pode potencializar as práticas educativas nos anos iniciais do ensino fundamental.** Ao propósito desta compreensão, de uma forma sintetizada, nossos objetivos principais nessa pesquisa foram:

- a) Entender a relação da criança com as tecnológicas digitais em suas práticas sociais e educativas.
- b) Identificar as potencialidades do *Podcast* nas práticas educativas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.
- c) Delinear propostas didáticas com uso do *podcast* que possam potencializar as práticas educativas dos anos iniciais do ensino fundamental.

Os objetivos acima citados, são necessários para compreendermos e ampliarmos o debate e a reflexão acerca dos processos didáticos mediados pelas tecnologias digitais, e se faz importante tendo em vista a característica da participação ativa das crianças em todo o processo da pesquisa, pois não poderíamos discutir assuntos tão complexos sem ouvirmos e conhecermos as crianças e entendermos o contexto em que vivem, bem como as experiências com tais tecnologias em suas atividades educativas.

Isto posto, dividimos a dissertação em seis seções, sendo a primeira esta introdução. A segunda seção é dedicada a apresentar um pouco sobre o contexto das tecnologias digitais na educação e a relação da criança com as tecnologias digitais. A terceira seção trata especificamente do *podcast* e de sua produção pelas crianças (da pauta à edição), buscando elucidar ao leitor as principais funções das plataformas de criação, assim como o processo por trás da

publicação dos episódios. Já a quarta seção, trata do caminho da pesquisa, da natureza da investigação, abordagem da pesquisa, bem como todo o processo de desenvolvimento deste trabalho.

Na quinta seção dedicamo-nos a apresentar os resultados da pesquisa, mostrando os dados analisados e discutidos em conformidade com os referenciais teóricos escolhidos para este trabalho. Por último, elaboramos as considerações finais que retomam os objetivos e apontam os principais resultados da pesquisa.

2 A RELAÇÃO DA CRIANÇA COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS EM SUAS PRÁTICAS SOCIAIS E EDUCATIVAS

Historicamente, o homem busca maneiras de manutenção da vida e da espécie e as tecnologias digitais criadas, desenvolvidas, aperfeiçoadas modificam a forma como pensa e se desenvolve e pode viabilizar a continuidade da espécie. Na primeira parte do filme de 1968, “Uma Odisseia no Espaço”, um macaco encontrou um osso e descobriu que com ele, poderia quebrar com mais facilidade uma carcaça de animal que estava no chão, nesse caso, transformou um objeto natural em uma ferramenta para facilitar sua ação. Este exemplo ilustra a capacidade do homem ultrapassar o uso daquilo que a natureza lhe oferece e transformá-la para atender suas necessidades e objetivos.

No decorrer da cena, o macaco que descobriu a ferramenta, aparentemente adentrou um território que não lhe pertencia, mas com o osso na mão golpeou o macaco dominante deste território e ele caiu no chão, após este momento, outros macacos se “armaram” e utilizaram a ferramenta para continuar a golpear o macaco que já estava no chão. A cena acaba com o osso sendo jogado para cima, e esse osso se “transformou” em uma nave espacial.

Podemos comparar essa cena ao desenvolvimento dos seres humanos, na medida em que transformam, criam e descobrem novas tecnologias digitais vão se tornando cada vez mais complexos. Com a criação de diversos artefatos, o homem não só transforma o meio, mas também se transforma, pois suas ações passam a ser mediadas por suas invenções, como explicitado por Moraes e Lima (2019, p. 245) ao expressarem que “em cada época histórica, as atividades socioculturais, as interações, os artefatos físicos e simbólicos e suas formas de uso irão incidir decisivamente no processo cognitivo dos sujeitos, chegando a transformá-los”.

No filme, o macaco que dominou a ferramenta obteve uma vantagem sobre os demais, pois ao invés de utilizar apenas as mãos utiliza-se da ferramenta, no desfecho desse primeiro momento a nave espacial representa a evolução das tecnologias criadas pelo homem, que nesse contexto é capaz de levar o homem à Lua. Portanto, os instrumentos criados pelo homem possibilitam mudanças externas pois ampliam a capacidade do homem de agir sobre meio em que vive, transformar e criar instrumentos para realização das atividades diárias e intervenção na natureza. (MARTINS e MOSER 2012).

Em nossas atividades cotidianas e, principalmente no trabalho, utilizamos diversos instrumentos e ferramentas que nos impulsionam a realizar diferentes atividades, como por exemplo, um pintor, que para pintar uma parede pode utilizar ferramentas, como tintas diversas, pincéis, rolos de pintura, lixa e outros. Esses instrumentos facilitam o trabalho a ser desenvolvido, minimizam o tempo despendido na atividade e proporcionam um resultado satisfatório.

Santaella (1995 p.34), ressalta que “diferentemente dos utensílios, entretanto, as ferramentas são artefatos projetados como meio para se realizar um trabalho ou uma tarefa. Funcionam por isso mesmo, como extensões ou prolongamento de habilidades.” É importante destacar que o desenvolvimento de artefatos ao longo da história está diretamente ligado ao desenvolvimento das habilidades humanas. À medida que o homem enfrenta desafios e necessidades, ele busca soluções e cria ferramentas que o auxiliem em suas tarefas e aumentem sua eficiência.

As ferramentas, como mencionado por Santaella, agem como extensões das habilidades humanas, permitindo que o indivíduo realize tarefas com mais facilidade. Essa capacidade de aprimoramento e ampliação dessas habilidades, é fundamental para o desenvolvimento da humanidade, pois impulsiona a capacidade de inovação, a criação de tecnologias e o avanço em diversas áreas do conhecimento.

De acordo com Engels (1876) o trabalho impulsionou o homem ao desenvolvimento de suas características e habilidades, o homem transforma e modifica a natureza a fim de encontrar formas de facilitar a vida, cria-se cultura, cria-se instrumentos diferenciados e meios de produção desses instrumentos e objetos.

Destaca-se então a importância das ferramentas como meios para a realização do trabalho humano, como formas de potencializar e expandir as habilidades individuais e como impulsionadoras do desenvolvimento humano ao longo da história. É nítido que nos preocupemos não só com nossa sobrevivência, mas também com a qualidade da vida que levamos o que nos faz buscar cada vez mais artefatos e instrumentos que nos ajudem na realização das tarefas do dia a dia, o que chamamos de tecnologia.

[...] a expressão “tecnologia” diz respeito a muitas outras coisas além de máquinas. O conceito de tecnologias engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações. (KENSKI 2012 p. 22 e 23)

Leontiev (1978) afirma que o produto da cultura material não é apenas um

objeto que possui uma determinada forma, é um objeto social, pois nele estão incorporados e fixados os conhecimentos historicamente produzidos e acumulados, não são objetos vazios, mas são carregados de conhecimentos humanos, são objetivações humanas pois o conhecimento adquirido antigamente continua fixado nos objetos que utilizamos hoje para a mesma função.

Desse modo, as descobertas e criações humanas vêm mudando periodicamente. Conforme os humanos aprendem e se desenvolvem, novos instrumentos são criados, a capacidade de pensar e refletir amplia-se, levando a elaboração de instrumentos para realizar as atividades diárias “[...] a atividade humana serve-se dos instrumentos para relacionar-se com a natureza” (AZEVEDO, 2013 p. 37).

De acordo com Vigotski (2010), esses instrumentos desenvolvidos e criados pelo homem proporcionam mudanças externas e internas pois potencializam sua ação. De acordo com Moraes e Lima (2019, p. 246) “[...]os artefatos são as tecnologias digitais/instrumentos físicos, signos e símbolos que medeiam as ações dos seres humanos em suas diferentes formas, constituindo a cultura.”

Neste sentido entendemos estes artefatos culturais criados pelo homem, que fazem parte da vida das crianças atualmente, carregam conhecimentos históricos e culturais simbólicos, que permitem a mediação e contribuem para mudanças na forma como a sociedade se estrutura. Pode-se dizer que a criança da nossa sociedade tem como característica um contexto social cada vez mais permeado por tecnologias digitais, acesso a telefones celulares e a internet.

Considerando o contexto do século XXI, é importante ressaltar que as crianças e adolescentes não estão alheios ao advento da cibercultura, muito pelo contrário, todas as experiências por elas vivenciadas e o contato com uma sociedade cada dia mais conectada, pode gerar mudanças na forma como elas pensam e agem no mundo, mesmo aqueles que não possuem acesso à internet, sentem os efeitos do crescimento avassalador da conexão em massa da população mundial.

Sendo assim, não se pode ignorar o crescimento exponencial da utilização dos telefones celulares, aparelhos móveis com conectividade à internet que cresce entre as crianças dessa geração. De acordo com a pesquisa Tic Kids Online Brasil (2020) 92,5% das crianças e adolescentes utilizam o celular para se conectar à internet.

Um exemplo que podemos citar em meio ao cenário cibercultural, é o de que muitas crianças sonham em ser “*Youtubers*”. O Brasil é o segundo maior consumidor de vídeos na plataforma *Youtube*, de acordo com uma pesquisa coordenada pela Media Lab da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)⁴ e as crianças são um dos principais públicos que acessam a plataforma. Em 2018 a revista “VEJA” publicou uma matéria que destacava o desejo de crianças de se tornarem produtoras de conteúdo, criando seus próprios canais.

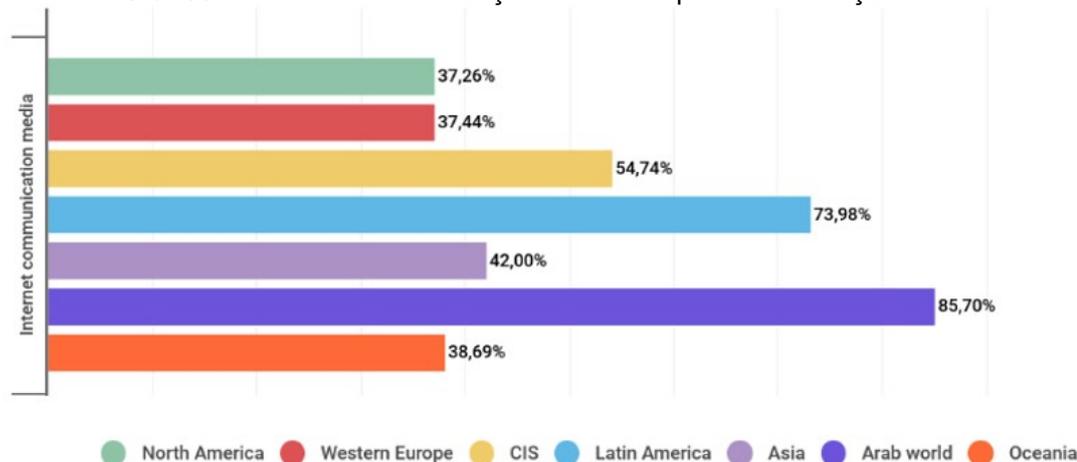
Não é difícil encontrar na plataforma crianças pequenas apresentando seus próprios canais e criando seus próprios vídeos. Essas crianças são chamadas de “*youtubers mirins*”. De acordo com Araújo (2021, p.70) após uma análise da lista dos 250 youtuber com mais inscritos, percebe-se que 17 canais de sucesso são de youtubers mirins, (ao considerar crianças de até 13 anos, sendo dentre esses canais, 12 de meninas apresentando, 4 de meninos e 1 de irmãos. A autora aponta também para a característica das crianças que são as criadoras de conteúdo, além de haver uma predominância de meninas, todas são brancas e aparentam ser privilegiadas financeiramente.

De acordo com dados coletados pela empresa de Software, Kaspersky Safe Kids (2018)⁵, que desenvolve sistemas que filtram as pesquisas realizadas pelas crianças nos mais diversos aparelhos, e que se utilizou das buscas feitas por idiomas podemos, em alguma medida, tomar consciência dos maiores interesses *on-line* das crianças e jovens inseridos no ciberespaço. A pesquisa demonstra que 17,25% das crianças do mundo todo, fazem pesquisas diárias sobre mídias de vídeo, que fica dividido entre os acessos ao *Youtube* e outros serviços de *streaming*, como por exemplo a *Netflix*.

A segunda pesquisa com maior popularidade e interesse entre as crianças com 13,58%, são os tradutores (*on-line*), como o “*Google tradutor*”, estes softwares, são muito utilizados pelas crianças principalmente para traduzir sua língua nativa para o inglês. Um aspecto que chama a atenção nessa pesquisa, é que as crianças brasileiras ficam em 2º lugar no gráfico de interesse em utilização da internet para comunicação, como sites e programas que permitem utilização de mensagens instantâneas, o WhatsApp é um exemplo, como demonstrado no gráfico abaixo:

⁴ “Esse laboratório investiga, através de pesquisas básicas aplicadas, as principais transformações na comunicação contemporânea e na cultura digital.” <<https://pesquisa.espm.br/pesquisa-espm/>>

⁵ A pesquisa completa e detalhada pode ser acessada pelo link: <https://securelist.com/kids-report-2018/85912/>

Gráfico 1 - Interesse em utilização da internet para comunicação.

Fonte: Kaspersky Safe Kids (2018).

De acordo com Lévy (2010, p. 97) acerca da cibercultura “as funções de troca de mensagens encontram-se entre as mais importantes e mais usadas do ciberespaço”. Percebe-se então, que grande parte das crianças e jovens brasileiras, estão inseridas nas práticas ciberculturais pois além de utilizarem as tecnologias digitais em seu dia a dia para realizar as mais diversas atividades, eles participam ativamente das práticas da cultura digital.

Nos anos 2000, autores como Belloni e Gomes, já pesquisavam a relação entre a infância, as mídias e a aprendizagem. As autoras destacam que as crianças e jovens da época tinham pouco, ou nenhum acesso a aparelhos digitais e tecnológicos e, muito menos, acesso à internet, mas que ainda assim, aqueles que de alguma forma conseguiam se conectar, eram usuários assíduos, interessados e entusiastas destas tecnologias. É importante destacar que, ainda hoje, temos muitos crianças e jovens que não possuem livre acesso as redes, devido a circunstâncias sociais, políticas e econômicas.

Entretanto, conforme demonstrado nos dados das pesquisas apresentados no gráfico acima, o número de crianças e jovens conectados está aumentando a cada ano. Essa realidade é resultado da utilização de dispositivos móveis, que oferecem uma conectividade mais facilitada à internet, por meio de chips móveis com essa tecnologia. Esse fenômeno ocorre devido à ubiquidade desses dispositivos.

Conforme descrito por Santaella (2013, p. 17), “[...] entende-se por ubiquidade a coordenação de dispositivos inteligentes, móveis e estacionários para prover aos

usuários acesso imediato e universal a informação e novos serviços, de forma transparente, visando aumentar as capacidades humanas.”

Dessa forma, a ubiquidade dos dispositivos móveis permite que as pessoas estejam constantemente conectadas, independentemente de sua localização. Através dos chips móveis e da tecnologia disponível nesses dispositivos, o acesso à internet, se torna mais fácil e generalizado. Isso implica que as crianças e os jovens, têm maior acesso a informações, serviços e interações online.

Portanto, os dados do gráfico evidenciam o crescimento do número de crianças e jovens conectados, impulsionado pela popularidade e facilidade de uso dos dispositivos móveis. A ubiquidade desses dispositivos desempenha um papel fundamental nesse aumento, permitindo acesso rápido à informação e a novos serviços, visando ampliar as capacidades humanas.

É importante destacar que a criança desta terceira década do século XXI, que está conectada, é participante de uma rede de trocas coletivas, no qual conexões são estabelecidas por meio de diferentes interfaces, símbolos, signos etc., possibilitados pela *web 2.0*. Estas conexões estão presentes no ciberespaço onde as crianças atuam socialmente, frente a instituições e com outras pessoas, principalmente por serem seres pensantes, que possuem suas próprias vontades e características (SANTOS, 2019).

De acordo com Muller e Fantin (2022, p. 5):

Assim como as crianças reinterpretem aspectos da cultura mais ampla em suas culturas de pares, elas também (re)produzem sentidos como atores sociais nas relações intra e intergeracionais. Elas influenciam e também são influenciadas e, desse modo, podem tanto homologar como alterar os espaços da infância.

Deste modo, as crianças não apenas reinterpretem e reproduzem aspectos da cultura digital, mas também são agentes ativos na construção e negociação de significados e práticas relacionadas à cultura digital. Elas participam de comunidades *on-line*, criam conteúdo, exploram diferentes formas de linguagem e interação, e, assim, contribuem para a produção ou reprodução da cultura digital.

As crianças podem reproduzir os padrões estabelecidos pela cultura digital dominantes, mas também podem desafiar esses padrões, criando formas de uso e significado das tecnologias digitais e redefinindo a cultura digital de acordo com suas próprias necessidades e interesses.

As crianças então, apresentam suas preferências e desejos quanto a

utilização das tecnologias digitais que, de acordo com Oliveira e Lucena (2021 p.286) são: “[...] assistir a desenhos e filmes, acessar jogos, sites da internet, vídeos de tutorias e brincadeiras de outras crianças, navegar para buscar informações on-line, interagir com os pares por meio de ligações, produzir seu próprio conteúdo”. Nesta perspectiva entende-se que as crianças não só utilizam os dispositivos móveis para jogar, assistir filmes etc. mas para produzir e criar diversas possibilidades de conteúdo, como até mesmo os próprios jogos e os próprios vídeos.

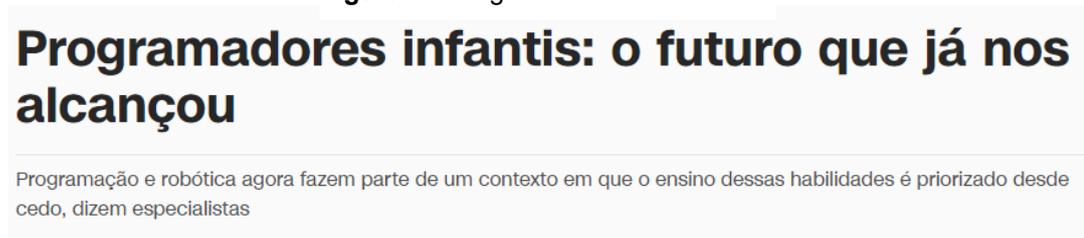
De acordo com um recorte de notícias obtido por meio de pesquisa no *Google*, tem sido observado que as crianças estão sendo incentivadas cada vez mais cedo a aprender a produzir e programar seus próprios jogos, bem como a conhecer a tecnologia por trás dessas criações. Isso reflete uma tendência atual no envolvimento das crianças no processo criativo de jogos e dispositivos online.

Figura 1 - Notícia (Crianças aprendendo a programar)



Fonte: (Diário Gaúcho, 2021).⁶

Figura 2 - Programadores Infantis



Fonte: (CNN, 2021).⁷

Figura 3 - Programador de 11 anos.

Menino de 11 anos já programou mais de 100 videogames

Antonio García Vicente desenvolve projetos para seus professores e desafios do Clube de Jovens Programadores da Universidade de Valladolid

⁶ [Programadores mirins: crianças de cinco anos já aprendem a desenvolver games e aplicativos no RS - Notícias \(clicrbs.com.br\)](https://www.clicrbs.com.br)

⁷ [Programadores infantis: o futuro que já nos alcançou \(cnnbrasil.com.br\)](https://www.cnnbrasil.com.br)

Fonte: (Olhar Digital, 2019).⁸

Não é incomum encontrarmos este tipo de notícia circulando pelo ciberespaço. Esta característica não está presente apenas na programação de jogos, mas na criação de vídeos para o *Youtube*, *podcasts*, nas postagens em redes sociais, e em todos os espaços virtuais, o que reforça a atuação social das crianças em rede.

Pode-se dizer então que as crianças, cada vez mais atuantes no cenário *on-line* produzem e criam conteúdo que é compartilhado na rede, assumindo um papel de autoria e co-criação na construção de novos conhecimentos e narrativas digitais.

A autoria das crianças como aponta Girardello (2014, p. 22) é uma característica cada vez mais presente na cultural digital. Ao criar e compartilhar conteúdo na rede, as crianças assumem um papel de protagonismo na construção de narrativas digitais, contribuindo para a produção de conhecimento e para a formação de comunidades virtuais. Essa autoria também permite que as crianças expressem suas opiniões, valores e identidades, “[...] na qual o sujeito se responsabiliza por seus pensamentos, sentimentos e ações”, o que pode ser um aspecto importante para seu desenvolvimento social e emocional. Além disso, a autoria também ajuda a promover a criatividade e o pensamento crítico e reflexivo, habilidades que são importantes para a formação de cidadãos digitais conscientes e responsáveis.

A cultura digital favorece também uma concepção colaborativa de autoria, em que a entrega da criança a uma parte de um processo coletivo democrático – sugerindo ideias para o roteiro, tirando uma foto, modelando um bonequinho para animação – é tão ou mais importante para ela quanto ter seu nome próprio assinando sozinho um resultado final. (GIRARDELLO, 2014, p. 23)

As tecnologias digitais são instrumentos culturais que têm um impacto direto nas práticas sociais, possibilitando novas formas de comunicação e ampliando as possibilidades de práticas colaborativas, socialização e aprendizado. A autoria das crianças na produção e compartilhamento de conteúdo *on-line* é um exemplo dessas práticas sociais influenciada pela era digital.

Conforme destacado por Silva et al. (2021, p.24), é importante reconhecer que “computadores e celulares não são neutros, pois possuem valores e modos de uso implícitos.” Embora as crianças e os jovens tenham certa flexibilidade, agência,

⁸ [Menino de 11 anos já programou mais de 100 videogames - Olhar Digital](#)

experimentação e capacidade de apropriação das tecnologias digitais, é necessário fornecer mediação e promover o uso crítico e reflexivo dessas tecnologias.

Portanto, a cultura digital fomenta uma abordagem colaborativa da autoria, na qual as crianças são encorajadas a participar de forma coletiva, valorizando suas contribuições individuais. Além disso, as tecnologias digitais desempenham um papel significativo na promoção de práticas sociais mais colaborativas, mas é importante que haja também a mediação adequada para que as crianças possam fazer um uso crítico e reflexivo das tecnologias.

3 A TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL E A PRODUÇÃO DE PODCASTS NOS ANOS INICIAIS

A produção de *podcasts* tem se destacado como uma forma de comunicação e possível potencializador da aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Nesse contexto, é fundamental compreender como essa prática pode potencializar as práticas educativas nessa etapa da educação básica.

Vigotski (2009), renomado pesquisador da psicologia do desenvolvimento humano e precursor da teoria Histórico-Cultural, contribuiu significativamente para a compreensão do papel da aprendizagem no desenvolvimento dos indivíduos. De acordo com sua teoria, a aprendizagem precede o desenvolvimento e ambos os processos estão inter-relacionados. Para Vigotski, a “aprendizagem e o desenvolvimento não coincidem imediatamente, mas são dois processos que estão em complexas inter-relações. A aprendizagem só é boa quando está à frente do desenvolvimento”. (Idem, p.334)

Para esta teoria, o sujeito aprende para assim se desenvolver, ao longo das experiências, das interações com e no meio em que vive, sendo esse aprendizado e desenvolvimento, um processo, que não é inato, não irá “desabrochar”, mas é construído nas relações com o mundo por meio dos signos da cultura, das objetivações humanas, isto é, o ser humano é um ser histórico e cultural que se relaciona e transforma o mundo em que vive. (VIGOTSKI, 2009).

A teoria Histórico-Cultural, tem suas bases no materialismo histórico-dialético, o qual defende que o homem é um ser social, ou seja, “um ser que a princípio não dispõe de propriedades que lhe assegurem, por si mesmas, a conquista daquilo que o caracteriza como ser humano” (MARTINS, 2011 p. 212). Nesta perspectiva, a formação e o desenvolvimento das qualidades humanas ocorrem por meio da educação, que se dá pela mediação de sujeitos mais experientes, grupos sociais e da cultura disponibilizada.

[...] entender quem é o homem e como ele se desenvolve de acordo com

Teoria Histórico-Cultural, significa então, conceber o processo de desenvolvimento das qualidades humanas como um processo de educação, já que o indivíduo não nasce com as capacidades tipicamente humanas, mas com a mediação do outro, seja um sujeito mais experiente e/ou um grupo social e mediante a cultura a ele disponibilizada, há então contribuições para o desenvolvimento das aptidões, habilidades e capacidades humanas no sujeito. (OLIVEIRA, 2016 p. 26)

Dessa forma, compreender o desenvolvimento humano conforme a Teoria Histórico-Cultural, implica conceber o processo de desenvolvimento das capacidades humanas como processo educativo. O indivíduo não nasce com essas capacidades, mas as adquire por meio da mediação de outros sujeitos e da cultura. As interações e as experiências vivenciadas pelas crianças, desempenham um papel fundamental nesse processo, como destacado na citação acima.

No caso dos anos iniciais do ensino fundamental, o desenvolvimento das crianças está intrinsecamente ligado às interações e experiências que elas vivenciam no dia a dia (Vigotski, 2009). Ao desenvolver funções superiores, como memória, atenção, percepção, pensamento abstrato e raciocínio, a criança é capaz de compreender o mundo de forma mais complexa e de internalizar os processos e as funções sociais atribuídas aos objetos criados pelo ser humano.

É importante ressaltar que o processo educativo desempenha um papel crucial no desenvolvimento de cada criança, sendo que a aprendizagem é essencial para o desenvolvimento. No entanto, isso não significa que o professor seja detentor de todo o conhecimento, mas sim que é fundamental valorizar as vivências e experiências de cada criança para impulsionar seu desenvolvimento. Nesse sentido, a criança aprende para assim se desenvolver. (Vigotski, 2009)

Considerando a concepção de criança adotada nesse contexto, ou seja, uma criança que não nasce com capacidades inatas, mas que é ativa, criativa, aprende com a cultura e se desenvolve por meio das experiências com o meio, é relevante destacar aspectos importantes para seu desenvolvimento. Para isso, é necessário compreender o contexto da cibercultura em que as crianças estão inseridas no seu cotidiano. (Levy, 2010)

É nesse contexto de cibercultura em que, as crianças estão imersas no seu cotidiano que surge a possibilidade de explorar novas práticas educativas, como a produção de *podcasts*, como forma de potencializar a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.

Os avanços tecnológicos e a crescente presença da tecnologia na vida de grande parte das crianças, oferecem novas oportunidades para a educação. Os

podcasts, por exemplo, são uma forma de mídia digital que permite a criação e compartilhamento de conteúdo em áudio. Essa potente tecnologia possibilita que as crianças participem ativamente do processo de aprendizagem, como abordaremos mais detalhadamente nas próximas seções do trabalho.

Ao produzir *podcasts*, as crianças são incentivadas a pesquisar, organizar ideias, elaborar roteiros, trabalhar em equipe e utilizar recursos tecnológicos. Além disso, a produção de *podcasts* pode promover o desenvolvimento da expressão oral, da criatividade e pode oportunizar também à criança vivências educativas que a coloquem como protagonista do processo de aprendizagem, o que fortalece sua autonomia.

Vigotski (2009) afirma que a formação e o desenvolvimento das qualidades humanas estão intimamente ligados às interações e às experiências que cada criança vivencia dia após dia. É importante destacar que esses aspectos não são considerados inatos, mas adquiridos e aprendidos ao longo da vida. A criança então atua em seu contexto, aprende com a cultura e assim, desenvolve suas funções superiores. Ao produzir e ouvir *podcasts*, as crianças podem desenvolver habilidades e expandir seu repertório cultural, contribuindo, assim, para seu desenvolvimento cognitivo e social.

Ao desenvolver essas novas funções como a memória, atenção, percepção, pensamento abstrato, raciocínio, a criança é capaz de compreender o mundo em que vive de maneira cada vez mais complexa, no sentido de entender que está inserida em uma sociedade diversa o que nos torna complexos. Desta maneira, não é possível ignorar que a criança apresentada a diferentes experiências que são oportunizadas pela cultura em que vive, adquire costumes e internaliza processos e funções sociais atribuídas aos diferentes objetos criados pelo homem.

3.1 As Potencialidades do Podcast Nas Práticas Educativas

De acordo com os dados apresentados na pesquisa Pod Pesquisas (2021), 8% da população brasileira ouve *podcasts*, 34,6 milhões de brasileiros para ser mais exato, escutam *podcasts* todos os dias. Apesar deste número parecer pequeno comparado ao número populacional do Brasil, a busca de conteúdos por áudio cresce, o que de acordo com a revista é justificado principalmente pelo formato, que permite o acesso à informação e a realização de atividades simultâneas.

De acordo com Silva (2019, p. 47), [...] “o *podcast* teve um aumento de 85% em suas receitas publicitárias, sendo considerada a mídia que mais ampliou sua receita vinda de publicidade entre 2016 e 2017”. O autor atribui este aumento ao “[...] reflexo da consolidação das TDIC móveis, como os smartphones, principal instrumento para consumo de *podcasts* na atualidade” (p. 47).

A pesquisa ABPOD⁹ (2021) primeira pesquisa brasileira focada exclusivamente na cadeia produtiva de *podcast*, aponta que, dos 626 participantes da investigação em 24 das 27 UF do Brasil, 70,3% dos produtores, iniciou seus *Podcasts* no ano de 2018, no qual ocorreu um grande aumento da quantidade de *Podcasts* em português. Entretanto há produtores de *Podcasts*, os *Podcasters*, desde 2004.

Um dado interessante é que 65,70% dos participantes desenvolvem a atividade como *hobby*, ou seja, criam, inventam e reinventam *Podcasts* com os mais variados temas por gostarem de desenvolver tal atividade, porém, os *Podcasts* produzidos na área da comunicação são os mais recorrentes, com cerca de 13%, e logo em seguida o de ensino/educação com 12% dentre 9 categorias.

Neste contexto um dos *Podcasts* mais famosos e antigos do Brasil é o programa “Jovem Nerd”, que foi criado em 2006 e começou como um blog para falar do lançamento de filmes e séries no ano de 2002, mas se tornou um grande portal de notícias e entretenimento, que abriga *Podcasts*, videocasts e uma central de notícias que abordam temas sobre a cultura pop, como quadrinhos, filmes, séries, games, tecnologia, ciência e outros. O site possui mais de 1 bilhão de *downloads* semanais dos episódios produzidos, batendo também a marca de um milhão de *downloads* por episódio (JOVEM NERD, 2021).

⁹ Associação Brasileira de *Podcasters*. Disponível em: ><https://abpod.org/podpesquisa/><

De acordo com o contexto apresentado, fica evidente que os *podcasts* têm conquistado grande espaço na internet graças a sua facilidade de criação e distribuição proporcionadas pelas práticas da cibercultura (LÉVY, 1999). Os autores Luiz e Assis (2009, p. 1), definem o *Podcast* como programas de áudio, “[...] cuja principal característica é um formato de distribuição direto e atemporal chamado “*podcasting*”. Isso os diferencia dos programas de rádio tradicionais e até *audioblogs* e similares.”

Luiz e Assis (2009, p. 1), explicitam o termo “*podcasting*”, que vem da:

[...] junção do prefixo “pod”, oriundo de iPod, (nome do mais popular tocador de mídia digital, fabricado pela empresa norte americana Apple Computer), com o sufixo “casting”, originado da expressão *broadcasting*, transmissão pública e massiva de informações que, quando feita através de ondas eletromagnéticas de rádio, também podem ser chamadas de radiodifusão.

Em poucas palavras, o *Podcast* é um arquivo de áudio (MP3), disponibilizado na internet para ser escutado tanto via *download* quanto *on-line*, o que permite ao ouvinte escolher quando, onde e de que maneira ouvirá e em qual dispositivo. Entretanto, além das características técnicas dos *podcasts*, eles também são considerados uma nova forma de “[...] comunicação multidirecional, assumindo um papel de grande importância na divulgação de informações, conteúdos e saberes, a um público diversificado e oriundo de contextos socioculturais muito diferenciados” (JUNIOR, LISBOA e COUTINHO, 2009 p. 292).

Atualmente o acesso a esses *podcasts* têm se popularizado cada vez mais pelas plataformas de *streaming*, semelhantes à *Netflix*, que permitem a realização dos *downloads* dos arquivos de áudio, que ficam salvos em nuvem e podem ser acessados *off-line*, bem como o acesso *on-line*. Essa característica é encontrada em aplicativos como *Spotify*, *Sound Cloud* e *Deezer*, que são os mais acessados nos dias de hoje (SILVA, 2019, p.49).

Levando em consideração as características como a facilidade de acesso, a enorme pluralidade de assuntos dos programas existentes e as variadas oportunidades de criação, os *podcasts* têm sido vistos cada vez mais como instrumentos que podem ser utilizados nas práticas educativas de maneira intencional com o intuito de potencializar e possibilitar diferentes experiências de aprendizagens.

De acordo com Silva (2019) ao utilizar um *podcast* na prática educativa, o professor associa informações, entretenimento, dinamismo e rapidez ao processo de ensino e de aprendizagem e ainda possibilita aos alunos a aprendizagem de diversos conteúdos, escuta das gravações várias vezes e em qualquer ambiente, o que transcende o espaço escolar para outros tempos e espaços.

O autor também apresenta que o fato de os alunos gravarem os próprios *Podcasts*, faz com que eles dediquem muito mais atenção à escrita do texto que vai ser lido e gravado. Silva (2019) complementa que a reprodução desses *podcasts* de autoria dos estudantes, permite a autocorreção, potencialização da leitura e escrita dos textos, o que pode proporcionar o desenvolvimento da comunicação, da livre expressão, da leitura, a criação e cocriação de conteúdo.

Em relação às práticas culturais com o *Podcast* no cenário educativo, um exemplo a ser citado é o da professora Elen Alves da Rede Municipal de São Paulo que criou um programa de *Podcast* que envolvia as crianças e suas famílias, o projeto desenvolvido é intitulado como “Criança Pod(e)cast”¹⁰. Neste trabalho as crianças apresentam uma série de episódios em áudio com entrevistas, músicas e histórias com a participação das famílias e da professora. A ação envolveu 20 crianças com idades entre 3 e 7 anos, de acordo com a professora:

A ação tem por objetivo divulgar a voz de meninos e meninas, para que outras crianças e suas famílias possam ouvir e participar, expressando suas ideias e pensamentos sobre diversos temas (Portal SME, 2020).

É interessante notar que os alunos participavam por meio do *WhatsApp*, e que inicialmente os programas eram disponibilizados apenas para as crianças participantes de um pequeno grupo da escola, entretanto outras crianças começaram a ouvir os *podcasts* e se interessaram em participar. Essa característica demonstra as práticas culturais destas crianças. Hoje, o projeto abrange outras escolas do município de São Paulo.

A experiência desta professora, demonstra que o *podcast* foi utilizado como um instrumento para potencializar aprendizagem no contexto de Pandemia da COVID-19, além de se apresentar como uma alternativa didática no que concerne à apropriação de diversas capacidades psíquicas que foram mobilizadas nas crianças a partir da produção dos *podcasts*.

¹⁰ [Criança Pod\(e\)Cast 01 - O que é o corona vírus? - YouTube](#)

Assim, na tentativa de compreender ainda mais as potencialidades do *podcast* no contexto educativo, buscamos mapear trabalhos acadêmicos como artigos e dissertações, que evidenciassem práticas desenvolvidas com os *podcasts*. Para tanto, utilizou-se de uma busca de produções em base de dados eletrônicas (SciELO - *Scientific Electronic Library Online*, Portal de Periódico da CAPES; Google Acadêmico; IBICT; RCAAP), no período de 2006 a 2020. A opção por este período de buscas, se deu pela quantidade de trabalhos produzidos acerca dos *Podcasts* na educação, bem como por se tratar de um momento pandêmico, onde muitas pesquisas na área da tecnologia da educação foram desenvolvidas.

Em todas as páginas eletrônicas das bases de dados foi utilizada a busca avançada adotada pelos seguintes descritores: *podcast*; educação; tecnologias digitais; aprendizagem. Para refinar a busca foram utilizados filtros, como: ano de publicação, título, leitura do resumo e das palavras-chave. Após o levantamento das produções, organizamos uma tabela com os seguintes elementos: Título em hiperlink; Base de Dados utilizada; Autores; Palavras-chave; Ano de publicação; Objetivo; Resumo.

É importante ressaltar que pesquisamos a educação de maneira geral, e não especificamente os anos iniciais, pois buscávamos variadas potencialidades do *Podcast*, e por isso as pesquisas não ficaram limitadas a um único público.

Para fins de inclusão e exclusão, o critério estabelecido foi de que os estudos apresentassem situações didáticas no contexto escolar que utilizassem as tecnologias digitais, especificamente os *podcasts*, com o intuito de reunir produções que expressassem práticas e iniciativas com o uso do *podcast* de maneira a potencializar a prática educativa.

Na primeira etapa do trabalho foram selecionadas vinte e uma produções completas. Após a leitura dos resumos, foram considerados para o estudo seis produções, de acordo com os critérios pré-estabelecidos. Dentre as produções escolhidas, cinco foram encontradas no “*Google Acadêmico*”, e uma na base de dados IBICT. No SciELO, RCAAP e no Portal de Periódicos da CAPES, não encontramos nenhum artigo que contemplasse os descritores selecionados.

Os procedimentos de análise consideraram a leitura na íntegra de todos os artigos incluídos e a leitura do terceiro capítulo da dissertação de mestrado

encontrada no IBICT. Na sequência buscamos realizar uma caracterização de cada estudo na tentativa de identificar se as tecnologias digitais foram consideradas potencializadoras da prática educativa a partir do uso dos *podcasts* em cada contexto, e possíveis alterações e/ou contribuições na forma como os estudantes aprendem. Os resultados foram apresentados de maneira descritiva, com o objetivo de apontar os principais dados analisados e suas características. Organizamos os dados dos artigos selecionados em forma de quadro.

Quadro 1 - Caracterização e classificação dos artigos selecionados nas bases de dados utilizadas.

Título	Autores	Ano de Publicação	Base de Dados
1 - <i>Podcast</i> : Uma ferramenta para usar dentro e fora da sala de aula.	MOURA Adelina Maria C. CARVALHO. Ana Amélia A.	2006	Google Acadêmico
2 - <i>Podcast</i> em Educação: Um contributo para o Estado da Arte.	JUNIOR, João Batista B. COUTINHO, Clara P.	2007	Google Acadêmico
3 - <i>Podcast</i> : Produções de áudio para educação de forma crítica, criativa e cidadã.	BARROS, Gílian C. MENTA, Eziquiel	2007	Google Acadêmico
4 - O <i>Podcast</i> no Ensino Básico.	CRUZ, Sónia Catarina	2009	Google Acadêmico
5 - <i>Podcast</i> e Educação: Um Estudo de Caso (Dissertação de Mestrado)	JESUS Wagner, B.	2014	IBICT
6 - Cultura digital e formação de professores: conhecendo o <i>Podcast</i> e seu potencial para o ensino.	MATIAS, Joseane	2020	Google Acadêmico

Fonte: Organizado pelas autoras a partir dos dados encontrados nas bases de dados Google Acadêmico e IBICT.

No processo de seleção das produções acadêmicas, nota-se que a maior concentração de trabalhos foi encontrada no Google Acadêmico, dentre os cinco artigos analisados desta base de dados, três foram escritos em Universidades de Portugal.

O artigo de Moura e Carvalho (2006) explicita sobre a utilização dos *Podcasts* dentro e fora de sala de aula. Neste, as autoras abordam o contexto dos alunos universitários de algumas universidades dos Estados Unidos que relatam escutar *Podcasts* disponibilizados por seus professores, sobre suas aulas, enquanto andam de bicicleta pelo campus e consideram esta experiência muito positiva.

As autoras falam sobre a criação de *Podcasts* pelos professores que tinham como objetivo ajudar os alunos, com dificuldades de aprendizagem, ou estudantes que não conseguiam estar presencialmente na escola a acompanhar os conteúdos curriculares da disciplina de Português. Entretanto, todos os alunos usufruíam dos episódios produzidos. Desta maneira, Moura e Carvalho (2009, p. 3) relatam que “com o *podcast*, cria-se um ambiente de aula diferente do tradicional, o que vem a provocar uma nova redefinição à concepção do papel do professor.”

No artigo, “*Podcast em Educação: Um contributo para o Estado da Arte*”, Junior e Coutinho (2007, p. 836) apresentam uma contribuição ao Estado da Arte sobre o tema *podcast* na educação, eles começam apresentando o *podcast* e suas funcionalidades como ferramenta de produção, edição e distribuição de áudio na Internet. A seguir, os autores abordam o potencial educativo e apresentam alguns estudos já realizados que nas palavras dos autores “[...] dão um primeiro *feedback* tanto sobre formas de exploração didática da ferramenta como de resultados obtidos na sua utilização em contexto de sala de aula.”

Junior e Coutinho (2007) ainda destacam o potencial educativo da ferramenta *Podcast*. De acordo com a investigação, uma das potencialidades que os autores destacam é a participação ativa dos estudantes, pois quando são incentivados a gravar episódios “aprendem muito mais”, pois terão uma maior preocupação em preparar bons textos, por exemplo, e disponibilizar um material correto para os colegas. Outra potencialidade apontada pelos autores é o trabalho em grupo. O estudo por eles desenvolvido, demonstrou que “[...] a aprendizagem colaborativa tem vantagens sobre a individualizada” o que no contexto de utilização dos *Podcasts* o trabalho colaborativo é muito importante (JUNIOR e COUTINHO, 2007 p. 841).

No artigo, “*Podcast: Produções de áudio para educação de forma crítica, criativa e cidadã*”. Barros e Menta (2007) iniciam o texto com uma reflexão acerca do silêncio. Os autores relatam que a escola deve ser um espaço de silêncio reflexivo e não tolhedor e tratam da importância da livre expressão dos estudantes e das oportunidades que o educador deve oferecer a eles no que diz respeito à expressão.

Este estudo buscou apresentar apontamentos advindos da pesquisa vivenciada no projeto intitulado “PodEscola”, que por meio de levantamento e análise de questões sobre direitos autorais, visava a participação crítica de educandos e educadores na construção da própria aprendizagem, tendo nas mídias,

“[...] uma forma de expressão que busca calar o silêncio tolhedor das descobertas, pesquisas e aprendizagens de forma colaborativa”. Desta maneira, os autores relatam que o Projeto PodEscola, tenta tornar possível a inserção do *podcast* em ações escolares.

Deste trabalho, Barros e Menta (2007) relatam diversas ações realizadas pelos professores e alunos das escolas participantes do projeto, como por exemplo a produção de um programa com curiosidades das disciplinas, criados por professores e alunos. Os autores ainda relatam que se o foco das produções fosse apenas a mídia em si, no caso o *Podcast*, os educandos estariam apenas reproduzindo programas de rádio comuns como observam em suas vidas, o que não potencializaria a aprendizagem deles. Entretanto, quando “[...] a ênfase dada às produções de áudio é a discussão em ações colaborativas, sem dúvida a percepção e construção deste saber, através do desenvolvimento de uma visão crítica pode ser oportunizada” (BARROS e MENTA, 2007 p. 8).

O estudo realizado por Cruz (2009) intitulado “*O Podcast no Ensino Básico*”, apresenta uma reflexão sobre as potencialidades que o *podcast* possibilita no contexto de sala de aula como ferramenta didática. A autora relata exemplos e oferece algumas sugestões para criar *Podcasts* em contexto escolar, apresentando de maneira bem detalhada como se deu a construção do trabalho com *Podcast* em uma turma. Num primeiro momento da aula, o professor criou episódios sobre o conteúdo de História, e os disponibilizou para os estudantes. Cada episódio possuía uma tarefa que o aluno deveria realizar, como por exemplo, após escutar determinado episódio, os alunos precisavam escrever pequenos textos e compartilhar com os colegas da turma publicando na internet.

No segundo momento do projeto, os alunos da turma foram convidados a criar seus próprios *podcasts*. Em pares eles trabalharam conteúdos como I e II Guerras Mundiais e tiveram em média, 8 a 10 aulas, para começar a preparação dos textos do *podcast*, os alunos pesquisavam na internet sobre o tema em questão e produziam um texto que seria gravado na aula seguinte. Desta maneira precisavam colocar os áudios produzidos *on-line*. Um dado interessante apontado pela autora é que 85,2% dos alunos participantes da pesquisa afirmaram que criar e publicar os próprios *podcasts* os ajudaram a produzir textos. Tal estudo revela o potencial do *Podcast* no cenário da cibercultura como instrumento de autoria e co-autoria. (CRUZ, 2009).

No Dissertação de Mestrado intitulada “*Podcast e Educação: Um Estudo de Caso*”, (Jesus, 2014) busca apresentar os *Podcasts*, suas características e potencialidades educacionais. De acordo com as pesquisas do autor, os *Podcasts* podem ser utilizados na educação a fim de potencializar a construção do conhecimento pelos próprios alunos, ou pelos educadores. Jesus (2012, p.35) afirma que o “[...] processo de produção pode promover a interação entre a equipe de produção, instigar a discussão entre pontos divergentes sobre determinado tema, além de propiciar um motivo concreto para a sua produção”.

O autor afirma ainda que, o *Podcast* não deve ser encarado como uma solução definitiva para os problemas educacionais e sim como instrumento que pode proporcionar o desenvolvimento dos estudantes principalmente combinado a outros métodos de ensino. Ele ainda destaca que, interação, linguagem, conteúdo e temporalidade, são características que podem demonstrar como o *Podcast* pode ser utilizado em sala de aula ou em qualquer outro espaço (JESUS, 2014).

No artigo, “*Cultura digital e formação de professores: conhecendo o Podcast e seu potencial para o ensino*”, a autora Matias (2020) apresenta uma reflexão sobre as possibilidades do uso de *Podcasts* em sala de aula, mais especificamente sobre as aulas de Língua Portuguesa ao longo do Ensino Fundamental. A autora traz discussões acerca dos gêneros textuais pertencentes a práticas culturais contemporâneas. Ela discute acerca do potencial do *Podcast*, no qual centra sua característica entre consumo e produção.

Quando diz respeito ao consumo de *Podcasts* para a educação de acordo com a autora, “[...] o potencial está na ampla divulgação das informações por meio dessa mídia e na possibilidade de ir e voltar aos episódios tantas vezes quanto for necessário para a aprendizagem ou discussão de determinado conteúdo. (MATIAS 2020, p. 308)”. Já no que diz respeito à produção de *Podcasts*, a autora relata que: “[...] o potencial está, tanto na possibilidade de criação colaborativa quanto na necessidade de uma preparação prévia (roteirização), que requer pesquisa e planejamento” (idem).

De posse dos dados coletados e analisados, verificamos que as seis produções apresentaram maneiras pelas quais os *Podcasts* podem ser considerados potencializadores da prática educativa na medida em que oportunizam novas experiências de aprendizagem, exercícios cognitivos, a participação ativa do estudante, autoria, o trabalho coletivo e colaborativo e a atribuição de sentidos à

aprendizagem. De acordo com os dados obtidos, as experiências com a utilização do *Podcast* proporcionaram aos estudantes que participaram das pesquisas momentos de criação e reflexão, fatores que contribuíram na forma como eles aprenderam os conteúdos escolares.

Os artigos selecionados expressam considerações acerca da utilização dos *podcasts* no contexto educativo. As publicações apresentaram o aumento expressivo do uso dos *podcasts* em todos os contextos, principalmente, no escolar. Entretanto, constatamos que a utilização dos *podcasts* transcende o espaço escolar e quando o estudante é diretamente envolvido nessa produção o potencial dessa tecnologia se eleva, no sentido de que mobilizou nos estudantes o desenvolvimento da escrita, a livre expressão, o pensar criticamente, o trabalho colaborativo e autoral, pois para criar um *podcast*, é necessário preparação, dedicação, leitura e pesquisa em fontes de informação que sejam relevantes e confiáveis, interação com os colegas e professores e o trabalho colaborativo.

Desta maneira a troca de saberes entre os colegas é muito importante no que concerne a produção do *podcast*. As pesquisas também demonstraram que é possível pensar os *podcasts* como potencializadores, pois podem promover aprendizagens para o desenvolvimento.

Vigotski (2009), enfatiza a importância da interação social e cultural no processo de aprendizagem. Segundo a teoria histórico-cultural, o conhecimento é construído em um contexto social e cultural, por meio da interação entre os indivíduos e a cultura. Assim, a utilização de *Podcasts* no contexto educativo pode ser compreendida como uma forma de explorar os potenciais da tecnologia digital para ampliar as possibilidades de aprendizagem, levando em conta a importância do papel ativo do sujeito na construção do conhecimento.

4 METODOLOGIA

A presente seção detalha o processo da pesquisa e os procedimentos para responder ao objetivo de compreender de que maneira a produção de *podcast* pode potencializar as práticas educativas nos anos iniciais do ensino fundamental.

Sendo assim, a pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa quanto aos meios de investigação por focalizar o processo e priorizar “[...] a interpretação no lugar da mensuração, a descoberta em lugar da constatação, valoriza a indução e assume que fatos e valores estão intimamente relacionados, tornando-se inaceitável uma postura neutra do pesquisador” (ANDRÉ, 2004, p. 17). Os autores Bodgan e Biklen (1994) relatam aspectos característicos desta abordagem de pesquisa: A investigação qualitativa é descritiva, isso significa que os dados recolhidos são em forma de palavras ou imagens e não de números.

Os mesmos autores ainda relatam que os resultados escritos da investigação contêm citações feitas com base nos dados para ilustrar e substanciar a apresentação. Os dados incluem transcrições de entrevistas, notas de campo, fotografias, vídeos, documentos pessoais, memorandos e outros registros oficiais. No desenvolvimento da presente pesquisa, realizamos observações, entrevistas informais com os alunos e suas transcrições, fotografias, bem como as gravações dos *podcasts* realizados pelas crianças ao longo do processo de pesquisa.

Outro aspecto relevante, ressaltado pelos autores, é a importância do campo de estudo, da preocupação com o contexto e do entendimento de que o pesquisador, ao estar imerso no campo de pesquisa, favorece o processo de compreensão das ações que melhor podem ser realizadas.

Os investigadores qualitativos frequentam os locais de estudo porque se preocupam com o contexto. Entendem que as ações podem ser mais bem compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência. Os locais têm de ser entendidos no contexto da história das instituições a que pertencem (BODGAN e BIKLEN, 1994, p. 48).

Em outras palavras, é importante que o pesquisador conheça seu contexto de estudo, a fim de identificar ações que possam ser desenvolvidas e compreendidas. Quando adentramos uma realidade para realizar uma pesquisa, conseguimos visualizar aspectos que poderiam passar despercebidos de outra maneira, como por exemplo, as características dos alunos participantes da pesquisa, o comportamento dos sujeitos, as atividades realizadas naquele contexto, as práticas culturais daquele público.

4.1 O processo da pesquisa (Projeto Ambiências)

O presente estudo, está vinculado ao projeto de pesquisa desenvolvido pelo grupo Didatic intitulado: “Ambiências Formativas com a Utilização das Tecnologias Digitais”, aprovado pelo comitê de ética número 53275621.4.0000.5231. O projeto tem como objetivo promover ações formativas mediadas pelas tecnologias digitais, em um ambiente que seja favorável e propício para experiências pedagógicas formativas.

Desta maneira, este projeto foi desenvolvido por meio de ações formativas com professoras e interventivas com estudantes. As ações interventivas com os estudantes tinham como objetivo mobilizar ideias em conjunto com os docentes, ações pedagógicas envolvendo a utilização das tecnologias digitais como promotoras de ambiências formativas e mediadoras das aprendizagens dos estudantes. (MELLO e MORAES, 2021).

As ações formativas foram constituídas de encontros formativos com os professores da Escola Professor José Aloísio Aragão, Aplicação – UEL, anos iniciais do ensino fundamental, no período de fevereiro a novembro de 2022, com o objetivo de aprofundar o conhecimento dos professores acerca da utilização das tecnologias digitais. Esses encontros ocorreram quinzenalmente, tanto de forma presencial quanto on-line durante o período de fevereiro a novembro de 2022. O propósito dos encontros era planejar ações e acompanhar o trabalho dos professores participantes da pesquisa.

Uma das ações iniciais do projeto, era a de que as pesquisadoras acompanhassem as ações desenvolvidas pelos professores durante o processo de formação, oferecendo suporte no desenvolvimento das aulas do dia a dia, que

contemplassem experiências com tecnologias digitais.

Os encontros formativos abordaram temas como a Teoria da Cognição Distribuída, *podcast* na escola, Atividades autorais com edição de vídeos e Histórias em Quadrinhos como práticas colaborativas entre alunos. As professoras participantes frequentaram essas formações e buscaram colocar em prática o aprendizado e as experiências vividas nos encontros formativos em seus planejamentos. As pesquisadoras acompanharam o trabalho das professoras e buscaram sanar dúvidas, oferecer sugestões e auxiliar em outros aspectos conforme solicitado pelas professoras.

Na presente pesquisa, a professora do quarto ano do período matutino foi selecionada como participante principal para o desenvolvimento de propostas envolvendo a criação de *podcast*. A escolha da docente, baseou-se na característica etária da turma e na sua receptividade em acolher as propostas, bem como em sua disposição em se envolver no processo com os alunos. A proposta inicial consistiu em permitir que a professora, juntamente com seus alunos, elaborasse um *podcast* da turma, assumindo um papel central no processo, enquanto recebia orientação e acompanhamento das pesquisadoras.

No entanto, ao longo dos encontros formativos, surgiram desafios que limitaram a concretização da proposta da presente pesquisa da forma anteriormente planejada. A professora selecionada não possuía experiência prévia na criação de *Podcasts* e argumentou que enfrentaria grande dificuldade para orientar os alunos nesta atividade. Além disso, devido ao seu contrato temporário e outras responsabilidades durante os horários dos encontros formativos, ela não pôde continuar participando do projeto *Ambiências*. Portanto, a pesquisa não foi realizada conforme planejado inicialmente, ou seja, conduzido totalmente pela professora. Vale ressaltar que, a professora permaneceu ministrando aulas para a turma.

Dessa maneira, a pesquisa adquiriu um caráter interventivo, uma vez que a pesquisadora passou a assumir o planejamento e condução das intervenções diretamente com as crianças da turma da professora. É relevante ressaltar que, apesar das alterações na trajetória da pesquisa, a professora titular da turma sempre nos acolheu de forma hospitaleira e reservou espaço em seu planejamento para a realização das intervenções com as crianças sob sua responsabilidade.

Levando em consideração os aspectos citados anteriormente, neste estudo, a opção foi pela pesquisa-intervenção como modalidade de pesquisa, pois

entendemos que atenderia o objetivo da pesquisa.

De acordo com Rocha e Aguiar (2003, p 67), “[...] o processo de formulação da pesquisa-intervenção aprofunda a ruptura com os enfoques tradicionais de pesquisa e amplia as bases teórico-metodológicas das pesquisas participativas, enquanto proposta de atuação transformadora da realidade”. Logo, a pesquisa de cunho interventivo é uma modalidade que busca melhorias, mudanças ou transformações nos processos de formação dos sujeitos que participam das intervenções didáticas elaboradas. Pesquisadores e sujeitos envolvidos na pesquisa trabalham juntos na construção dos conhecimentos e soluções para os problemas identificados.

4.2 Etapa das intervenções

A intervenção foi organizada em duas etapas, com encontros periódicos que ocorreram semanalmente ou a partir da disponibilidade da professora. As etapas foram: (1) Conversa inicial e apresentação dos tipos de *Podcast*; (2) Pesquisa e produção do *Podcast* com as crianças, conforme descrito no quadro a seguir:

Quadro 1: Etapa das intervenções

Primeira etapa da intervenção	Conversa inicial e apresentação dos tipos de <i>Podcast</i>	Atribuição da pesquisadora	<ul style="list-style-type: none"> - Separar a turma em dois grupos grandes, e destes dois grupos separar duplas ou trios para gravação dos episódios. - Conduzir a conversa sobre a criação do <i>Podcast</i>, apresentação de alguns tipos de <i>podcasts</i> para a turma, auxílio na escolha do tipo de <i>podcast</i> de cada grupo.
		Atribuição dos estudantes	<ul style="list-style-type: none"> - Visita ao laboratório de informática para pesquisa e escrita do texto a ser gravado para o episódio. - Produzir um texto escrito baseado nas pesquisas realizadas na internet em sites confiáveis.
Segunda etapa da intervenção	Pesquisa e produção do <i>Podcast</i>	Atribuição da pesquisadora	<ul style="list-style-type: none"> - Divisão da turma. - Levar Notebooks para a escola para realização das gravações.
		Atribuição dos	<ul style="list-style-type: none"> - Escolher a melhor forma o tipo de <i>podcast</i> para apresentar para o público as produções e descobertas das pesquisas.

		estudantes	- Gravar e editar os <i>podcasts</i> com a plataforma <i>Anchor</i> , utilizando-se das possibilidades da ferramenta da forma que preferirem.
--	--	------------	---

Fonte: As autoras (2022).

A primeira etapa foi composta de 3 encontros de 2 horas com a turma e consistiu em uma conversa, onde discutimos acerca do conhecimento prévios das crianças sobre *podcasts* e se conheciam ou acompanhavam algum. Também foi o momento de apresentação alguns *podcasts* que existem atualmente e dos tipos de *podcasts* que podemos encontrar disponíveis em várias plataformas.

Já na segunda etapa, que foi composta por um número superior a 10 encontros em que realizamos a construção de todo o percurso do *Podcast*: produção do texto, gravação e edição dos episódios.

Vale salientar que na segunda etapa da intervenção, mais especificamente nos momentos de gravação e edição dos episódios do *podcast*, as crianças foram divididas em pequenos grupos e trabalharam apenas com a pesquisadora, em sala separada, mas dentro da escola, tanto os encontros com o grupo completo quanto com os grupos menores, duraram em média uma hora e vinte minutos, podendo variar para mais, ou para menos, dependendo do tempo que cada grupo levou para gravar e editar o *podcast*, totalizando uma média de 40 horas de trabalho.

4.3 Participantes e cenário de pesquisa

Este estudo se fez possível por meio da imersão e intervenção na realidade mais especificamente na escola Estadual Professor José Aloísio Aragão – Aplicação da UEL, em que tivemos a oportunidade de conhecer algumas turmas e professores da escola.



Figura 4 - Colégio da Aplicação - UEL

Fonte: Acervo da UEL, 2020

Os participantes escolhidos para esta pesquisa, foram as crianças da turma do 4º ano do período matutino. Essa seleção foi baseada na receptividade positiva demonstrada pelas crianças assim como na característica da professora regente que apesar de não ter conseguido participar diretamente das propostas, demonstrou abertura para as intervenções.

A turma era composta por 30 alunos com faixa etária entre 9 e 10 anos. O projeto, após aprovação do comitê de ética, foi apresentado e aprovado pelos pais e responsáveis de grande parte das crianças da turma. De 30 alunos, 26 responderam positivamente quanto a participação das crianças na pesquisa, 4 famílias não assinaram o termo de assentimento. (Disponível no Apêndice 1). Os responsáveis então tiveram conhecimento de todos os procedimentos que seriam realizados na pesquisa. Vale salientar que, a escola não possui um laboratório de informática, só há disponível seis computadores no ambiente da biblioteca e que não comportam um trabalho desenvolvido com uma turma completa. Esse cenário, dificultou a realização da proposta com a utilização das tecnologias digitais nas ações didáticas desenvolvidas neste estudo.

4.4 Procedimentos de coleta de dados

Os dados foram coletados com o apoio da observação participante; questionário inicial, registro em diário de pesquisa; análise das produções escritas e dos *podcasts* produzidos pelas crianças. Na sequência vamos apresentar a relação de cada instrumento com o foco da pesquisa.

A observação participante foi realizada durante as atividades de produção dos *podcasts*, permitindo uma compreensão mais aprofundada das interações, comportamentos e dinâmicas presentes no contexto da pesquisa. Por meio dessa

abordagem, foi possível observar diretamente as habilidades mobilizadas pelas crianças ao longo do processo. (ANDRÉ, 2013).

Questionário inicial: O questionário foi aplicado no início da pesquisa com o objetivo de coletar informações acerca das crianças participantes da pesquisa, como idade, gênero, interesses, quais atividades realizam na internet, se possuem acesso, entre outros (o questionário na íntegra pode ser conferido no anexo II). Essas informações foram úteis para a compreensão do perfil do grupo de crianças e para contextualizar os resultados obtidos. (LAVILLE e DIONNE, 1999)

Registro em diário de pesquisa: O diário de pesquisa foi utilizado para registrar suas observações, reflexões e *insights* ao longo do processo. Esse instrumento permitiu a anotação imediata de situações relevantes, percepções e observações no decorrer da pesquisa. O diário auxiliou na organização da interpretação dos dados coletados, e contribuiu para a análise dos resultados. (THIOLLENT, 2011)

Análise das produções escritas: As produções escritas das crianças, foram analisadas como parte dos dados da pesquisa. Essas produções forneceram informações sobre a organização do pensamento, do processo criativo e da capacidade de expressão escrita das ideias das crianças para os *podcasts*. Análise dos *podcasts* produzidos pelas crianças: Os próprios *podcasts* produzidos pelas crianças foram utilizadas como fonte de dados. Essa investigação direta das produções finais permitiu verificar os resultados obtidos em termos das potencialidades e capacidades psíquicas desenvolvidas pelas crianças ao longo do desenvolvimento da presente pesquisa.

A escolha desses instrumentos de coleta de dados se deu com o intuito de obter uma visão abrangente acerca das potencialidades e capacidades mobilizadas pelas crianças durante a produção dos *podcasts*. Cada instrumento se complementa entre si e fornece diferentes perspectivas e informações relevantes para a pesquisa. A observação participante permitiu um envolvimento direto com as atividades das crianças, enquanto o questionário inicial o registro em diário de campo, e análise das produções escritas e dos *podcasts*, forneceram dados mais objetivos para análise e interpretação.

Todo os dados produzidos durante o processo interventivo serão discutidos na análise dos dados que virá a seguir. As análises e interpretações foram elaboradas considerando todo o conjunto de dados coletados, buscando

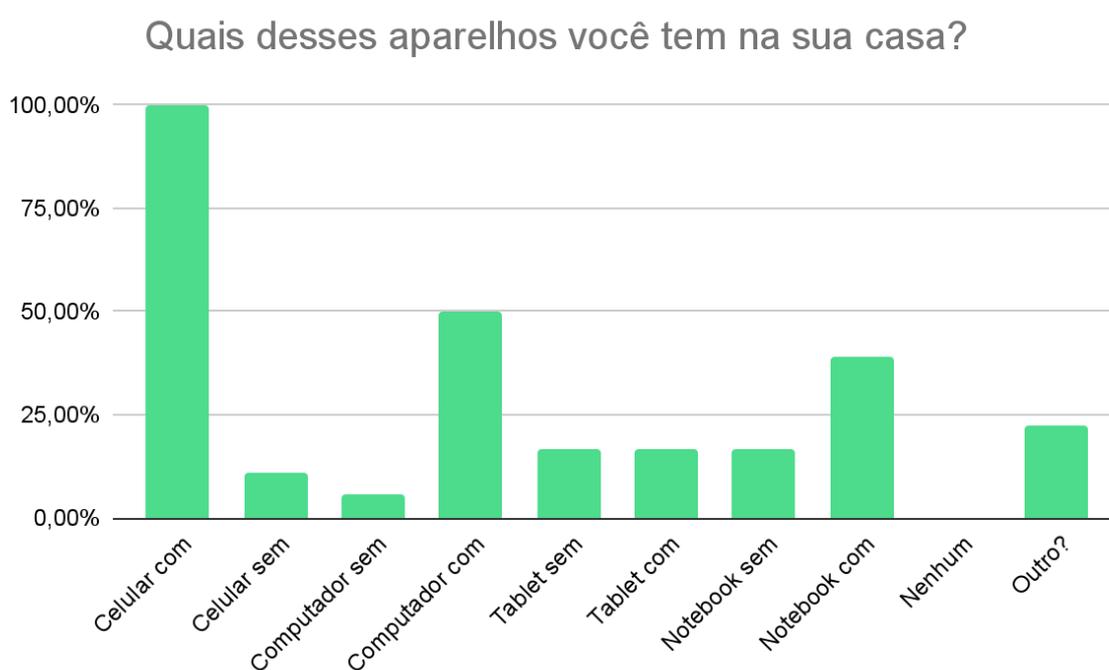
evidenciar os resultados e as respostas para os objetivos aqui propostos.

5 POTENCIALIDADE DA PRODUÇÃO DO *PODCAST*

Nesta seção, serão apresentadas as etapas das intervenções com a turma do 4º ano, os quais foram analisados conforme descritos no quadro metodológico. No entanto, inicialmente apresentaremos uma breve caracterização dos participantes a partir dos dados obtidos no questionário inicial. Dados estes que serviram para conhecer melhor o perfil da turma e para pensar nas atividades interventivas.

5.1 Caracterização dos Participantes e sua Familiaridade com as Tecnologias Digitais

Uma das abordagens utilizadas para explorar a familiaridade das crianças com os dispositivos digitais, consistiu na identificação dos aparelhos presentes em suas casas. Essa estratégia permitiu uma compreensão mais ampla do ambiente digital em que as crianças participantes da pesquisa, estão inseridas bem como das oportunidades e desafios que podem surgir a partir dessa interação. Nesse contexto uma pergunta específica do questionário foi elaborada com o propósito de mapear os aparelhos disponíveis no ambiente doméstico das crianças.



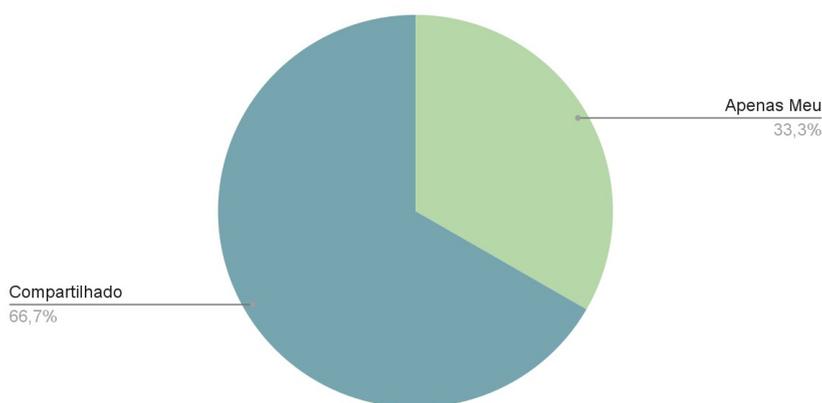
Fonte: A própria autora. (2022)¹¹

O gráfico acima demonstra que a presença de celulares com acesso à internet nas casas das crianças é praticamente universal, uma vez que todas as 27 crianças que responderam ao questionário afirmaram possuir esse dispositivo. Isso destaca a presença de celulares na vida cotidiana delas evidenciando sua importância como ferramenta de comunicação e acesso à informação.

Por outro lado, o uso de computadores nas residências é menos disseminado, com apenas metade delas indicando possuir esse dispositivo em casa. Isso pode refletir diferenças socioeconômicas, limitações financeiras ou preferências individuais em relação aos dispositivos utilizados, até porque o smartphone evidencia uma praticidade de uso. A menor presença de computadores pode ter impacto nas atividades que as crianças realizam *on-line*, uma vez que os computadores tendem a oferecer recursos mais robustos para certas tarefas, como edição de textos ou jogos mais complexos.

No gráfico abaixo, observamos que 66,7% das crianças compartilham o dispositivo com algum membro da família, enquanto apenas 33,3% possuem um celular próprio. Isso sugere que a maioria das crianças ainda depende do compartilhamento do aparelho com outros membros da família, o que pode influenciar a frequência e a extensão de seu uso.

O aparelho que você utiliza para acessar a internet é de uso pessoal ou é compartilhado?



Fonte:

A própria autora (2022)

Outro dado interessante que identificamos é que quase todas as crianças responderam que utilizam a internet para jogar, em segundo lugar temos, ouvir

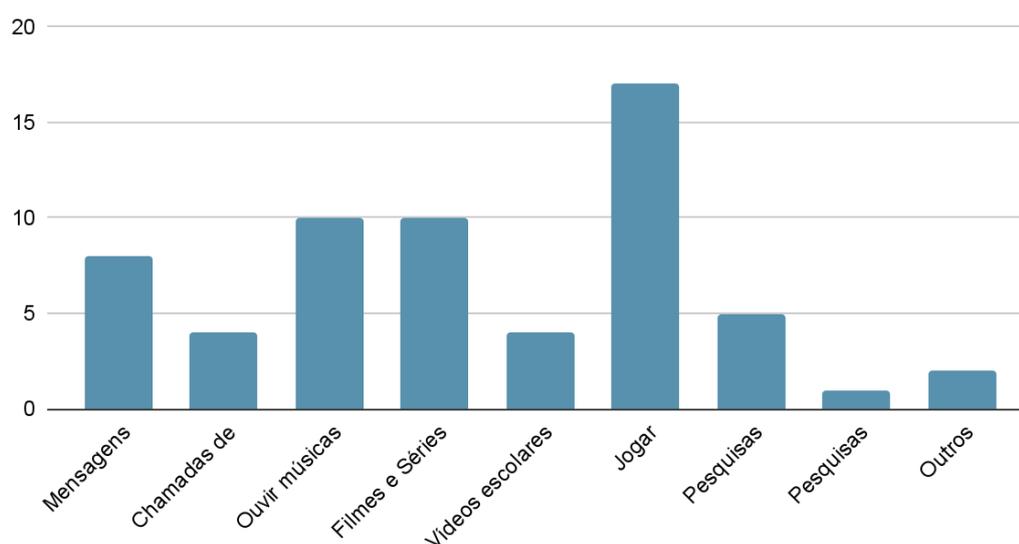
¹¹ Com ou sem acesso à internet.

músicas e assistir filmes e séries. Essas são as atividades que a maior parte das crianças (66,7%) da turma realizam ao utilizar a internet.

Além da posse de dispositivos digitais, é importante compreender como as crianças utilizam a internet. Uma informação relevante identificada é que a maioria das crianças indicou usar a internet para jogar. Essa atividade demonstra o crescente papel dos jogos digitais como forma de entretenimento e engajamento para esse público.

Em segundo lugar, muitas crianças afirmaram utilizar a internet para ouvir músicas e assistir filmes e séries. Isso reflete a importância da mídia digital como fonte de entretenimento e acesso à cultura e ao entretenimento audiovisual. A facilidade de *streaming* e o amplo catálogo de conteúdos disponíveis contribuem para que as crianças tenham acesso a uma variedade de opções de entretenimento em seus dispositivos.

O que você costuma fazer na internet?



Fonte: A própria autora (2022)

Os dados obtidos no questionário revelam que as crianças participantes da pesquisa possuem acesso à internet, mesmo que compartilhando com a família, e que suas principais atividades estão centradas no entretenimento e na diversão, como jogar, escutar músicas ou assistir filmes e séries. Embora, todas as crianças tenham afirmado ter aprendido algo na internet, é interessante notar que, elas não relacionam diretamente a internet ao aprendizado “escolar”. No entanto, quando as solicitações de pesquisa são feitas pelo professor em sala de aula, principalmente quando as crianças têm a oportunidade de

pesquisar em dispositivos eletrônicos na escola, esse contexto muda.

Essa constatação ressalta que, ao fornecer oportunidades para que as crianças realizem pesquisas em dispositivos eletrônicos na escola, o professor cria um ambiente que valoriza o uso da internet como um instrumento para a busca de conhecimentos. Essa abordagem permite que, as crianças percebam a internet como uma fonte valiosa de aprendizado. Ao mesmo tempo, é essencial que o professor oriente e apoie os alunos na seleção, avaliação e interpretação crítica das informações encontradas na internet.

5.2 Primeira etapa da intervenção - Conversa inicial e apresentação dos tipos de Podcast

Nesta etapa, composta por 3 encontros, realizamos uma conversa inicial com as crianças da turma sobre os tipos e as diversas maneiras de produção dos *podcasts*. Sendo assim, no primeiro encontro, várias crianças expressaram já ter ouvido falar de *podcast*, mas que achavam que eram vídeos, e não apenas áudios, percebemos que muitas crianças não sabiam o que significava o *podcast* como ilustrado nos comentários abaixo:

Pesquisadora: “Vocês já ouviram algum *podcast*?”

Aluno 4: “Não!”

Aluno 5: “Não!”

Aluno 4 e 5: “Mas já assistimos”.

De 30 alunos, 28 nunca tinham ouvido um *podcast*. Isso nos mostra que o público infantil, ainda não é tão adepto de arquivos de áudio, mesmo o *podcast* possuindo uma possibilidade incrível de compartilhamento e de acesso, as crianças ainda não são consumidoras deste tipo de mídia, nesse contexto. Em contrapartida, gostam e preferem enviar áudios quando exercem a comunicação pelo *WhatsApp*.

No mesmo dia da roda de conversa, levamos para a turma, alguns exemplos de *podcasts* que poderiam ser facilmente encontrados em sites de busca na internet. Utilizamos um telão e caixa de som da sala, para colocarmos os áudios.

Um dos *podcasts* que apresentamos foi “Coisa de Criança”¹². Nesses áudios, as pessoas contam diversas histórias, com o objetivo de entreter as crianças e aguçar sua curiosidade para diversos assuntos. Entretanto, no decorrer da

¹² *Podcast* “Coisa de criança” <<https://coisadecrianca.com.br>>

intervenção, percebemos que sem o estímulo visual, as crianças não conseguiram manter a concentração e começaram a mexer com seus materiais e conversar com os amigos. Quando questionamos a turma, perguntando o que tinham achado do *podcasts*, as respostas variaram entre:

Aluno 1: “chato”,

Aluno 2: “achei que fosse com vídeo”,

Aluno 3: “se tivesse o vídeo na história, ela seria bem melhor”

Esses comentários demonstram que as crianças estavam realmente esperando que os *podcasts* possuísem vídeos, o que não pode ser ignorado, visto que os estímulos visuais são muito mais atrativos para os seres humanos do que apenas o fator auditivo. “Os audiovisuais potencializam a produção de sentidos e significados. Vídeos encantam, possuem a capacidade de aflorar emoções profundas” (MARTINS, 2021, p.21).

Desta maneira, a reação das crianças ao perceberem que a história seria contada apenas com o áudio, demonstra que a superposição de diferentes linguagens de comunicação, e com a combinação de linguagens diferentes, como a música, o áudio, as imagens e vídeos, fazem diferença quanto a experiência sensorial vivenciada. No caso das apresentações dos *podcasts* já existentes e que possuíam apenas áudios, e principalmente nesse caso em específico em que o *podcast* se tratava de histórias, as crianças sentiram falta da imagem, da representação daquilo que era falado, para ampliar o processo da experiência sensorial (MORAN, 1999).

É importante ressaltar também, que grande parte dos *podcasts* produzidos hoje possuem um formato de entrevista que é gravada em vídeo e áudio e disponibilizada nos canais de compartilhamento de vídeos, como o *Youtube* por exemplo. Os *podcasts* ficam disponíveis em seu formato de áudio, mas também em vídeo, ou seja, mesmo o *podcast* possuindo suas potencialidades no compartilhamento da informação por se tratar de um arquivo muito mais compacto e fácil de ser distribuído na internet, a questão visual ainda é levada em consideração, principalmente pelo público infantil.

Diante dos dados expostos, é importante destacar alguns aspectos que demonstram a relevância de trabalharmos com o *podcast* como uma ferramenta de ensino. A autora Carvalho (2009) destaca diversas razões para o uso do

podcasting, ou seja, a criação de *podcasts* pelas crianças. Uma dessas razões é o desenvolvimento da oralidade, pois ao desenvolverem o *podcast*, podem gravar e regravar várias vezes, além de potencializar o enriquecimento da linguagem.

Outra razão que podemos apontar é interação e a colaboração, que são aspectos necessários no *podcasting*, bem como pode fomentar a criatividade, auxiliar no desenvolvimento do pensamento crítico, na partilha e da divulgação do trabalho. “[...] a utilização do *podcasting* proporciona um trabalho cooperativo, de forma ativa em várias situações de produção, interação e publicação, otimizando novas possibilidades de aprendizagem e disponibilização do trabalho na internet” (CARVALHO, 2009 p. 272).

Desta forma, o *podcast* não só apresenta às crianças uma nova maneira de produzir e disponibilizar conteúdos *on-line*, mas também pode ser um grande aliado ao desenvolvimento da aprendizagem delas. Diferente da produção de vídeo que demora muito em sua renderização e se trata de um arquivo multimídia muito mais pesado, que muitas vezes exige uma aquisição de programas mais complexos para que a edição seja de qualidade, no *podcast*, encontramos estúdios *on-line* e gratuitos de ótima qualidade que são muito mais simples de serem manuseados pelas crianças e que em termos técnicos, possuem arquivos mais leves e que não exigem tanto processamento dos aparelhos.

No segundo encontro, durante a continuidade da atividade de apresentação do *podcast* “Coisa de Criança”, promovemos uma discussão em sala acerca das possibilidades de audição de *podcasts* produzidos pelo público infantil. Ao introduzir essa temática, observamos um aumento do interesse e a curiosidade por ouvir vozes de outras crianças ao invés de adultos. Esse fator propiciou uma concentração intensificada, evidenciada pelo desejo da turma em ouvir outras crianças. Desta maneira é importante considerar que

[...] ao tornar o espaço virtual tão familiar, apresentam maneiras diferentes de se relacionar com os dispositivos. Meninos e meninas protagonistas das infâncias que com seus esforços reescrevem as culturas digitais do mundo adulto e mobilizam mudanças nas formas de ser e estar nas atuações infantis. (OLIVEIRA e LUCENA, 2021, p. 2812)

Ao perceberem que poderiam produzir um *podcast*, as crianças ficaram muito entusiasmadas, o que demonstra o desejo de serem protagonistas e autoras nesta atividade, ou seja, criar e se reconhecer no trabalho que elas produziram

distanciando-se da prática de exercícios mais estáticos e com pouca atuação tão presente no contexto escolar.

No encontro seguinte, explicamos que a turma produziria seu próprio *podcast*, entretanto, no decorrer da conversa, chamamos a atenção para a forma como os *podcasts* são elaborados. Explicamos que algumas etapas seriam importantes a serem consideradas, como por exemplo: a pesquisa, o planejamento, a preparação. Sendo assim os seguintes elementos estruturantes dos *podcasts* foram apresentados às crianças:

Quadro – Estrutura para criação do *Podcast*;

Pense no conteúdo e na estrutura: Depois de definir o tema, pense nos desdobramentos que ele gera e quais abordagens você pode usar. É importante estudar o assunto e levantar dados para conduzir o programa com mais domínio e transmitir confiabilidade.

Pense também na estrutura do programa e no tempo (15min, 30min, 1h etc.).

Geralmente os *podcasts* se dividem em:

- abertura;
- apresentação do tema e convidados;
- ponte para o conteúdo;
- conteúdo e discussões;

Fonte: Reúne Estúdios¹³.

Apresentar e conversar com as crianças sobre esses elementos foi importante para que as elas pudessem perceber que o *podcast* não poderia ser produzido “do nada”, mas que era preciso ter planejamento envolvendo preparação, pesquisa, conhecimento científico e etapas a serem cumpridas. Outro aspecto essencial colocado em pauta com as crianças foi: não podemos gravar um *podcast* sem realizar pesquisas confiáveis, pois ao produzir episódios, é importante aos produtores de conteúdo que levem em consideração a procedência das notícias e dos tópicos que são trazidos, garantindo assim a confiabilidade das pesquisas e maior credibilidade para o trabalho realizado.

Após instruímos as crianças sobre esse assunto, explicamos a primeira possibilidade, a qual consistia em permitir que cada grupo escolhesse seu próprio tema para a composição do *Podcast*.

¹³ <https://reunestudios.com.br/como-fazer-um-podcast-sensacional/>

Entretanto, em conversa com a professora regente da turma optamos por um conteúdo curricular da disciplina de ciências, especificamente sobre as “doenças transmissíveis pela água contaminada”. Isto posto, cada grupo formado por 2 a 3 crianças ficou responsável por escolher um desses tipos de doenças e depois pesquisar sobre o assunto, se aprofundar e escrever um texto que posteriormente serviria de base para a produção do *podcast*, bem como os tipos de *podcasts* que poderiam ser criados (entrevista, painel ou informativo).

Na primeira etapa da pesquisa, que consistiu em três encontros, as crianças puderam conhecer os tipos de *podcast*, bem como a possibilidade de produzi-los. Além disso, aprenderam que os *podcasts* podem ser criados por crianças, adultos e sobre os mais diversos temas e conteúdos. Além destes temas, elas aprenderam que o *podcast* é uma forma de criar conteúdo e disponibilizar na rede e, diferentemente do vídeo, os arquivos de áudio são mais fáceis de serem editados e postados na internet.

Nessa fase inicial da pesquisa, pode-se avaliar positivamente o avanço das crianças no conhecimento e compreensão dos *podcasts* como forma de criação de conteúdo. Embora a questão dos estímulos visuais tenha sido percebida como uma limitação para o engajamento das crianças, o interesse despertado ao ouvir *podcasts* gravados por outras crianças evidencia o potencial educacional e a capacidade dessas tecnologias na sala de aula. A introdução de elementos estruturantes e a vinculação do tema curricular, proporcionaram uma base para as crianças se aprofundarem na pesquisa e desenvolverem habilidades de escrita, planejamento e expressão oral que foram abordadas nas etapas subsequentes.

Essa etapa inicial da pesquisa também destacou a importância do *podcast* como uma ferramenta de ensino que promove o desenvolvimento da oralidade, a interação, a colaboração, a criatividade e o pensamento crítico das crianças. Além disso, foi ressaltado que o *podcast* oferece vantagens em relação à produção de vídeos, como a facilidade de edição e a disponibilidade de estúdios *on-line* gratuitos de boa qualidade e de fácil manuseio.

5.3 Segunda etapa de Intervenção - Pesquisa e produção do Podcast

A segunda etapa foi composta de aproximadamente 15 encontros, que aconteceram semanalmente ou de acordo com a disponibilidade da professora

regente da turma. Destes quinze encontros, dois foram realizados no laboratório de informática do CECA¹⁴, na Universidade Estadual de Londrina, devido a limitação de equipamentos do próprio colégio. Os dois encontros realizados no laboratório foram destinados às pesquisas que as crianças precisavam realizar para compor um material base para o *podcast*.

5.3.1 Pesquisa e Escrita do Texto

Após a conversa e a definição do tema do *podcast*, as crianças, organizadas em duplas ou trios, iniciaram as primeiras pesquisas sobre o tema para saberem do que se tratava e quais eram as doenças que se enquadravam no critério. Durante o processo de pesquisa percebemos que muitas crianças estavam buscando por palavras-chave na barra de pesquisa do *Google*, entretanto, não estavam refinando suas buscas e se atentavam principalmente aos primeiros resultados apresentados na tela, tendo muita dificuldade em selecionar as melhores pesquisas. De acordo com Santin (2021, p. 12):

[...] por meio da internet os alunos possuem um “mundo” de informação a sua disposição, e a grande dificuldade se mostra, hoje, em selecionar e qualificar o que está disponível na web”. Identificar o que é verdadeiro e o que é falso, o que tem qualidade e o que carece de fontes confiáveis.

Este aspecto fica evidente na relação que as crianças estabeleceram com a ferramenta de pesquisa, pois todas elas tiveram dificuldades em filtrar os sites, ou até mesmo diferenciar as informações que eram notícias daquelas que eram textos dissertativos produzidos por páginas informativas. Outro aspecto importante a ser ressaltado é a questão da técnica de uso das tecnologias digitais que as crianças possuíam. No caso, muitas relataram utilizar apenas os celulares para pesquisar, jogar e desenvolver as atividades em seu cotidiano, desta forma apresentaram certa dificuldade no domínio do *mouse* e do teclado do computador.

Isso é reflexo da **não** utilização, do pouco acesso e da falta de valorização deste tipo de atividade no cotidiano das crianças, além da carência de equipamentos nas escolas. Segundo Belloni e Gomes (2008, p.724) essa situação prejudica a formação cidadã das crianças que já trazem “consigo a as marcas de sua condição social de desigualdade e exclusão do universo letrado ao qual pertence a escola”.

¹⁴ Centro de Educação Comunicação e Artes.

Contudo, estas marcas ainda não são indelévels e a escola teria possibilidades de integrar esta criança à cultura letrada e ao universo da informação escrita e eletrônica e do saber acumulado pela humanidade. À medida que a criança vai avançando em sua trajetória escolar, ela vai, em muitos casos, perdendo as possibilidades de integração, e as marcas de sua exclusão “por dentro” da escola vão ficando mais profundas, as desigualdades vão se agravando. (Idem)

As autoras destacam que as marcas da exclusão não são permanentes e que a escola tem a oportunidade de integrar as crianças à cultura letrada, ao universo da informação escrita e eletrônica e ao saber acumulado pela humanidade. No entanto, à medida que avançam em suas trajetórias escolares, muitas vezes perdem essas possibilidades de integração, resultando em um agravamento das desigualdades e no aprofundamento das marcas de exclusão dentro do ambiente escolar.

As autoras Oliveira e Lucena (2021), destacam que crescer na era digital, com acesso a uma variedade de repertórios por meio das conexões na internet, permite às crianças uma ampla gama de possibilidades de participação e atuação no cenário contemporâneo, utilizando seus celulares e tablets, mesmo que compartilhados com outras crianças e adultos da casa. Esse contexto de acesso a conhecimentos diversos e lugares virtuais, desperta o fascínio das crianças, pois elas estão adquirindo novos hábitos e habilidades tecnológicas, além de explorarem espaços recreativos nas redes virtuais.

[...] crescer na era digital é sinônimo de ter acesso a uma miríade de repertórios através das conexões na internet. O que explica o fascínio das crianças ao acessar o mundo de conhecimento e de lugares não fixos com seus *tablets, smartphones, Ipads etc.* Para tanto, elas configuram autorias ao tecer experiências no digital e potencializam capacidades imaginativas, pois estão adquirindo novos hábitos e habilidades no contato com as tecnologias e habitam lugares recreativos nas redes virtuais. (Oliveira e Lucena, p.2812)

Nesse sentido, é importante considerar que o acesso aos dispositivos eletrônicos oferece às crianças oportunidades significativas. No entanto, Belloni e Gomes (2008) nos alerta sobre a necessidade de a escola desempenhar um papel ativo na integração dessas crianças à cultura letrada e ao conhecimento acumulado. A escola deve ir além do acesso superficial à tecnologia e promover uma educação que desenvolva habilidades de letramento digital, pensamento crítico e reflexivo sobre as informações encontradas na internet, além de proporcionar oportunidades

para todas as crianças, evitando o agravamento das desigualdades e garantido uma formação cidadã plena.

Além disso, é importante ressaltar que apenas ter acesso aos dispositivos eletrônicos e informações disponíveis não favorece automaticamente a formação do cidadão e o desenvolvimento do letramento. A mera capacidade de acessar conteúdos digitais não garante uma compreensão crítica, a habilidade de selecionar informações confiáveis e a capacidade de utilizar esses conhecimentos de maneira ética e responsável.

O processo de formação cidadã e o letramento digital requerem orientação, mediação e reflexão por parte da escola e dos professores. É necessário ensinar as crianças a avaliar a qualidade das informações, a identificar de onde partem, a fazer pesquisas mais aprofundadas e a utilizar a tecnologia de forma consciente e produtiva.

Portanto, o acesso à tecnologia é apenas o primeiro passo. A escola desempenha um papel fundamental em proporcionar uma educação que vá além do acesso superficial à informação, promovendo o letramento digital e a formação de cidadãos críticos e reflexivos, conscientes e preparados para utilizar as tecnologias de forma a fazer sentido em suas vidas.

O acesso à tecnologia e o papel da escola na promoção do letramento digital estão diretamente relacionados ao contato das crianças com os dispositivos móveis. Ao fornecer acesso e orientação adequados, a escola permite que as crianças adquiram novos hábitos relacionados ao uso desses dispositivos, explorando seu potencial imaginativo e suas habilidades. De acordo com Oliveira e Lucena (2021, p. 2812) “Essas experiências lúdicas com os dispositivos podem ser consideradas suportes que elas dispõem para enriquecer a multiplicidade de sentidos nas interações com seus pares e com adultos”.

Dessa forma, a escola desempenha um papel fundamental ao criar um ambiente educacional que vai além do acesso superficial à informação, mas que oportuniza à criança o contato com os dispositivos móveis que são parte de sua cultura, adquirem novos hábitos, e potencializam sua capacidade imaginativa e suas habilidades.

A escolha do computador como fonte de pesquisa e de desenvolvimento dessa atividade se deu pela disponibilidade da sala de informática do CECA da UEL e pela intenção de ampliar o repertório digital das crianças, com as tecnologias

digitais do acesso, como por exemplo o mouse e o teclado, visto que, o contato com esse dispositivo era limitado e pouco explorado pelos participantes da pesquisa.

Durante o processo de escrita dos textos no “*Google Docs*”, as crianças exploraram diversas formas de abordar o tema no *podcast*. Foi observado que algumas iniciaram a escrita com a intenção de estabelecer um diálogo com os ouvintes do *podcast*, evidenciando o desejo de que a mensagem alcançasse um público específico. Essa saudação utilizada pelas crianças, como “*olá público, bem-vindos ao podcast doenças*”, revela uma familiaridade com termos presentes no ciberespaço, comumente utilizados por criadores de conteúdo *on-line* como os *youtubers*, *podcasters* e outros.

Essa preocupação em dialogar com o ouvinte demonstra a compreensão das crianças de que estão produzindo um texto destinado a uma modalidade de escrita e a um gênero textual específico, no caso, o *podcast*. Diferentemente de um texto que seria escrito no caderno apenas para o professor ler, essa produção textual tem uma função social e será compartilhada na “rede”, ou seja, disponibilizada para o público na internet.

Nesse sentido, as crianças estão desenvolvendo habilidades de escrita e comunicação adequadas ao ambiente digital, levando em consideração a interação e a conexão com os potenciais ouvintes do *podcast*. Essa consciência do contexto em que estão inseridas e a compreensão das características do gênero textual do *podcast* contribuem para a produção de um conteúdo significativo e com potencial de alcançar um público interessado no tema abordado.

Imagem – Início de um texto produzido pelo Grupo 1

Podcast doenças: leptospirose

Ola publico bem vindos ao podcast
doenças hoje nos vamos falar sobre
uma doeça causada pela agua
contaminada, fiquem com o Podcast
Doenças.

Fonte: A própria autora (2022)

Na imagem acima, podemos perceber que há alguns “erros” de ortografia que não foram corrigidos pelas crianças, mesmo com a marca em vermelho que sublinha as palavras e oferece a maneira correta de escrever possibilitadas pelo software. Este é um aspecto ainda comum nesta fase da escolaridade, visto que a criança, em processo de alfabetização, vai se apropriando aos poucos da língua culta e suas regras gramaticais.

O fato de não se atentarem para a correção sugerida pelo próprio programa pode se dar em decorrência da não familiaridade ou hábito de escrita nesta ferramenta, ou seja, por desconhecerem o significado do sublinhado vermelho de palavras no editor, ou ainda pela necessidade de realizar várias tarefas ao mesmo tempo, como produzir um texto de forma coletiva, pesquisar na internet e usar uma tecnologia que não é a habitual. Importante destacar que a maioria das crianças solicitou ajuda, por não conseguirem acionar as letras minúsculas e maiúsculas no teclado ou devido aos sublinhados de vermelho, que queriam retirar da tela, mas que não fora diretamente relacionado a correção de palavras.

Em contrapartida, a maior parte dos grupos, compreendeu que o sublinhado vermelho na tela significava que a palavra digitada estava ortograficamente incorreta e que precisava ser alterada para que a marcação sumisse.

No início da narrativa abaixo, podemos observar que as crianças do grupo 2 corrigiram algumas palavras que estavam escritas incorretamente de acordo com as sugestões oferecidas pelo próprio editor de texto, visto que, a dupla em questão, não solicitou ajuda para escrever o texto.

Imagem – Início de um texto produzido pelo Grupo 2

A dengue

ola galerinha aqui quem fala é o pedro balduino e manuela de Alcântara delfino então hoje nós vamos falar sobre a dengue o Paraná confirmou seis novas mortes por dengue.

Fonte: À própria autora (2022).

Essas características demonstram também o potencial da tecnologia como mediadora da aprendizagem das crianças. Isso significa que não era necessário a intervenção do professor para que percebessem os erros cometidos na escrita do texto. Coll (2010), ressalta que as tecnologias digitais podem ser instrumentos mediadores da relação entre alunos e tarefas de aprendizagem, neste caso, o uso do editor de texto se tornou mediador do pensamento na escrita da língua portuguesa de

maneira formal na medida que oportunizou aos estudantes a reflexão sobre seus próprios processos de aprendizagem, autonomia no sentido de verificar seus erros de escrita gráfica no texto e corrigi-los.

As crianças demonstraram ter compreendido a utilidade do texto escrito como etapa importante para a construção da narrativa do *podcast*. De acordo com Acencio e Shimazaqui (2022, p.4) “[...] é importante ressaltar que a produção escrita mobiliza funções psicológicas superiores, pois, ao escrever, o sujeito internaliza conceitos, elabora o pensamento e adquire novos conhecimentos”.

Ao escrever, as crianças internalizaram conceitos, elaboraram seus pensamentos e adquiriram novos conhecimentos, como destacado na citação acima. Ao produzirem o texto escrito como parte do processo de criação do *podcast*, as crianças exercitaram suas funções psicológicas superiores como a organização de ideias, a estruturação de narrativas e expressão de suas próprias perspectivas e pensamentos. Por meio da escrita, as crianças expandiram suas habilidades

comunicativas, aprimoraram sua capacidade de expressão e fortaleceram sua conexão com os outros, contribuindo assim para sua participação ativa na sociedade.

De acordo com Lalueza e Camps (2010, p. 50):

[...] o editor de texto nos permite refazer um parágrafo, mudá-lo de lugar, combinar frases que antes estavam em outros parágrafos, introduzir facilmente uma citação disponível em outro texto, etc. Esse é um exemplo do que é possível fazer com a tecnologia, ou seja, de como as TIC ampliam nossas habilidades do mesmo modo que os óculos, um microscópio ou um telescópio ampliam nossa visão.

Nos dias das intervenções relativas à produção dos textos e pesquisas para o conteúdo do *Podcast*, cinco crianças relataram o desejo de escrever seus textos em seus próprios cadernos. Quando questionamos o porquê, elas disseram que estavam com muita dificuldade em usar o teclado, que não conseguiam utilizar parágrafos, nem colocar a pontuação gráfica correta e estavam se sentindo irritadas e nervosas por não conseguirem escrever o que desejavam.

Diante do ocorrido, conversamos com essas crianças e nos aproximamos mais delas, para ajudá-las no manuseio das tecnologias digitais e assim pudessem dar continuidade ao trabalho, além de perceberem que era possível utilizar a pontuação, os parágrafos e todos os elementos importantes na elaboração de um texto. Após as instruções as crianças desistiram de utilizar o papel para escrever e passaram a focar na utilização do computador.

Figura 5 - Crianças produzindo texto para *Podcast*.



Fonte: À própria autora (2022).

De acordo com Glória e Frade (2015), a escrita do texto, quando realizada no computador, exige das crianças pensar sobre elementos de formalização do registro digital da escrita enquanto na forma manuscrita a criança pode desenhar o acento, a pontuação a letra que deseja, já do digital ela precisa saber que para registrar a letra maiúscula, por exemplo, deve apertar a tecla “*caps lock*” antes de teclar a letra. Esta experiência demonstra que a criança precisa realizar antecipações mentais antes de executar a escrita em si, visto que precisa aprender um procedimento técnico que é necessário ser utilizado para que consiga registrar de forma correta.

Estes aspectos remetem aos dados do questionário inicial da pesquisa, onde a grande maioria das crianças não possuem acesso ao computador, e que seu único meio de conexão com a internet é o celular, o que demonstra também que a apropriação mínima da técnica de manuseio do computador se deu no ambiente escolar, no decorrer da pesquisa. Esta experiência demonstra também, como o processo de criação do *podcast* pode potencializar a escrita das crianças.

5.3.2 Gravação e Edição do Podcast

Após a escrita do texto, as duplas e trios começaram a preparação para a gravação e edição dos áudios. Para tanto, utilizamos notebooks que levamos até a escola e que possuíam conexão com a internet. A opção por esse artefato se deu por sua mobilidade e por possuir microfone integrado às suas funcionalidades, já que é um item imprescindível para a gravação dos áudios.

Os *tablets*, *notebooks*, *smartphones* e outros dispositivos móveis têm possibilitado uma comunicação desprendida de lugares fixos e que utiliza diferentes linguagens e novos processos sociotécnicos próprios deste novo ambiente informacional e da cultura da mobilidade. (LUCENA, 2016, p. 279)

Esta característica móvel do notebook possibilitou a realização da proposta no espaço da escola, o que favoreceu a produção do *podcast*, tendo em vista que as crianças não precisavam sair do espaço escolar, para fazer as gravações. De acordo com Santos (2015) “essas novas tecnologias de conexão móvel têm permitido cada vez mais a mobilidade ubíqua e, com isso, a instituição de novas

práticas culturais na cibercultura.” Desta maneira, o *Podcast* que antes só era possível tendo acesso a um computador fixo que possuísse um microfone, hoje pode ser produzido até mesmo pelo celular com acesso à internet.

Para o desenvolvimento das propostas escolhemos a plataforma *Anchor*¹⁵ por possuir uma interface bem intuitiva e recursos importantes como a articulação da fala com a música, os efeitos sonoros e outros, que favoreceram muito a produção e edição do *podcast* pelas crianças. Na imagem abaixo, podemos ver que existem diversos botões nessa barra de tecnologias digitais, que auxiliam na produção do *Podcast*, como por exemplo, a captura de áudio diretamente do navegador, ou seja, *on-line*, realizando a gravação no próprio aplicativo, sem precisar utilizar outro aparelho, desde que possua microfone, como é o caso do *notebook*.

Figura 6 - Barra de Ferramentas do Anchor

Fonte:
Plataforma



Anchor.

<https://anchor.fm/>

Podemos dizer que esta plataforma é uma espécie de estúdio de criação de *podcast* on-line, que está integrado aos aplicativos de disseminação do conteúdo, como por exemplo o *Spotify*. O áudio do episódio, após ser editado não fica vinculado apenas a este aplicativo, mas também pode ser realizado o *download* para ser adicionado a uma nuvem, como o *Google Drive* ou qualquer outro local no ciberespaço que julgarmos pertinente. De acordo com Campbell (2009, p.35) “o que há de novo no *podcasting* é a facilidade de publicação, facilidade de assinatura e facilidade de uso em vários ambientes”.

¹⁵ <https://anchor.fm/dashboard/analytics>

Essa característica apontada pelo autor é um dos fatores que justifica a utilização do *podcast* como uma estratégia educativa, pois a sua disseminação não está condicionada apenas a alguns ambientes digitais, como é o caso do vídeo, que possui certa complexidade no formato e a vinculação a alguns sites só é possível se for carregado no *Youtube*, e que, muitas das vezes, pode demorar o dia todo para carregar. Isso é um indicativo que se trata de uma tecnologia de fácil manuseio e que por isso pode ser uma prática mais constante nas escolas.

O áudio tratado/editado do *Podcast* pode facilmente ser adicionado às mais diversas plataformas, de maneira muito rápida, já um vídeo editado, pode demorar horas para ser completamente carregado. “Dentro de um universo de potencialidades cada vez mais alargado proporcionado pela designada web 2.0, o *podcasting* surge como uma estratégia e um recurso ao alcance de qualquer utilizador porque é de acesso livre e gratuito” (FARIA e RAMOS 2009, p. 269).

A cada dia interventivo na escola, duas ou três duplas eram conduzidas até uma sala que estivesse disponível. Algumas vezes utilizamos a biblioteca, em outras a sala da coordenação. Cada dupla ou trio, era acompanhada de perto e, antes de iniciarmos as gravações, as crianças eram instruídas a ensaiar, testar o gravador de voz e se aventurar pela ferramenta criadora de *podcasts*. É importante destacar que, mesmo com a facilidade de utilização da plataforma digital, há um fator limitante do trabalho, a questão logística a falta de sala, a necessidade de formação de pequenos grupos, é um aspecto que limita o trabalho do professor.

Figura 7 - Explorando o *Anchor*



Fonte: A própria autora (2022)

Nesse percurso, as crianças foram desafiadas a pensar na projeção da voz,

na sonoridade das palavras e sobre a diferença da voz em diversos “estados de espírito”, como por exemplo como quando estamos tristes ou felizes. Por se tratar de uma tecnologia de comunicação, consideramos relevante trazer esses questionamentos acerca da forma como usamos nossa voz. Algumas crianças compreenderam com certa facilidade e conseguiram aplicar os conhecimentos no momento da gravação com os grupos, outros já ficaram receosos e se atentaram mais a leitura do texto de apoio.

Os grupos participaram de todo processo, foram instruídos a escolher um tipo de *podcast* e a gravar aquilo que compreenderam e produziram sobre a doença que tinham escolhido pesquisar, ou seja, eles poderiam compartilhar o que aprenderam sobre o assunto sem necessariamente precisar fazer a leitura do texto que haviam produzido. Mesmo assim, muitos quiseram ler para “não errar nenhuma palavra”. Entretanto, devido ao nervosismo de gravar, ler e fazer com cuidado, muitos se engasgavam na leitura e, após perceberem isso na gravação, acatavam a sugestão de explicar para o público com as próprias palavras.

De acordo com Faria e Ramos (2009 p.272) na gravação dos *podcasts* “[...] as crianças têm a possibilidade de avaliar as suas próprias produções orais “[...] ou seja, com a utilização da ferramenta, as crianças tiveram a oportunidade de revisar e avaliar suas gravações, sendo que muitas vezes quiseram regravar, começar do zero, mesmo sabendo da possibilidade do tratamento do áudio, da sua edição.

Para realizarem essas revisões nos arquivos de áudio, as crianças precisavam utilizar a gravação mais de uma vez, indo e voltando e, quando finalmente consideravam aceitável, faziam uso do editor para retirar momentos de silêncios, risadas ou barulhos externos.

Figura 8 – Áudio do grupo onze produzido na plataforma.



Fonte: A própria autora (2022).

Figura 9 - QrCode do *Podcast* editado pelas crianças.



A preocupação das crianças com o áudio que estavam produzindo era nítida, sendo que em quase todos os grupos as crianças expressavam comentários como: “Precisamos fazer certinho, porque esse *Podcast* vai ser compartilhado na internet”. As crianças tinham consciência que, o áudio produzido seria publicado e que muitas pessoas poderiam ter acesso, por isso tiveram grande preocupação com a qualidade do *podcast*, e se ajudavam no processo de gravação.

Esses aspectos demonstram o engajamento das crianças no processo de produção do *podcast*. Elas se importaram em fazer um trabalho bem-feito, reconhecendo a importância da qualidade do conteúdo que seria compartilhado na internet. Esse engajamento pode ser entendido como um envolvimento ativo e motivado por parte das crianças, demonstrando seu interesse em criar algo que faça sentido.

Além disso, a forma como as crianças se ajudaram no processo de gravação evidencia a parceria e a interação na equipe, colaborando e se apoiando mutuamente para alcançar o objetivo comum de produzir um *podcast* de qualidade. Essa parceria e interação fortalecem o trabalho em grupo, estimulam a troca de ideias e contribuições e permitem que as crianças aprendam uns com os outros. De acordo com Belloni e Gomes (2008, p. 732):

Em projetos coletivos de aprendizagem, os objetivos pedagógicos e cognitivos que se quer alcançar são: a contextualização do tema, a tomada de decisões em grupo, as situações de troca, a reflexão individual e coletiva, a tolerância e a convivência com as diferenças, as constantes negociações e as ações conjuntas.

O engajamento, a parceria, a interação e a responsabilidade são aspectos fundamentais presentes potencializados na experiência das crianças com a produção do *podcast*. Esses elementos contribuem para um trabalho coletivo com mais significado, promovem o desenvolvimento de habilidades de colaboração e

comunicação, e ajudam as crianças a entenderem a importância de produzir conteúdos confiáveis e de qualidade, sendo responsáveis por aquilo que compartilham na internet.

Figura 10 - Edição do *Podcast*



Fonte: A própria autora (2022)

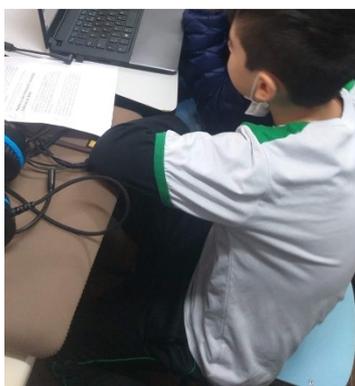
No decorrer do processo de construção e edição dos *podcasts* os integrantes do grupos se ajudavam e colaboravam. Por exemplo, quando um amigo lia uma palavra errada, o outro logo falava: “ei, não é assim essa palavra”, pois o desejo era de que o *Podcast* fosse o mais “correto” possível para que as outras pessoas pudessem ouvir.

A cooperação ocorre, pois, na realização de um projeto de aprendizagem, enquanto a colaboração pode ocorrer em outras atividades como, por exemplo, os jogos. As relações que se estabelecem em rede podem desempenhar um papel importante na aprendizagem, como o grupo de pares ou as comunidades práticas. (BELLONI e GOMES, 2008, p. 732).

As autoras ressaltam que há uma diferença entre cooperação e colaboração. Enquanto na cooperação cada criança pode expressar suas ideias, na colaboração é necessário que exista a reciprocidade “[...] o que implica ser capaz de confiar nos outros para apoiar sua num ambiente não própria aprendizagem competitivo.” (Idem, p. 732)



Figura 11 - Edição do *Podcast*



Fonte: A própria autora (2022)

Uma das partes do trabalho que grande parte das crianças mais gostaram foi a de colocar as músicas de fundo. Uma vantagem da utilização desse *software* na criação de *podcast* é que ele permite a funcionalidade que articula a voz das crianças com a música escolhida por elas e isso proporciona aspectos mais lúdicos e interativos. Em um dos grupos, uma criança queria colocar uma trilha que não combinava com a temática que estavam tratando: as doenças transmitidas pela água contaminada. Então, o amigo chamou sua atenção dizendo:

Ei, essa música não combina com *podcast* de doença, a pessoa vai ouvir *podcast* de doenças para poder se cuidar de doenças ou pra dançar e dar risada? *Aluno 4*

No mesmo momento a primeira criança ouviu e começou a testar outras músicas no programa. De acordo com Carvalho (2009, p. 272), as crianças têm a oportunidade de manifestar suas preferências musicais, recorrendo as músicas disponíveis no *software* de forma gratuita, “[...] a seleção musical e os efeitos sonoros não são feitos de forma arbitrária. [...] O som adquire assim relevância, porque enfatiza a mensagem e confere-lhe uma ambiência mais natural”.

Entretanto, é importante destacar que a potencialidade aqui é vista para além da escolha da “música”, mas na autonomia de “fazer escolhas”. A plataforma oferece às crianças uma gama de possibilidades para explorar e selecionar diferentes tipos de música, permitindo que elas expressem suas preferências e descubram novos estilos sonoros.

Além disso, a autonomia de escolha proporcionada pelo *software* não se limita apenas à seleção musical. As crianças também puderam experimentar e personalizar efeitos sonoros, ajustando o volume, adicionando efeitos especiais ou

criando suas próprias combinações. Essa liberdade de customização ampliou ainda mais a capacidade das crianças de exercerem sua autonomia e criatividade.

Tal situação revela a autonomia no sentido de que o estudante vai percebendo que não é necessário esperar a professora para dizer o que está certo ou errado, mas os próprios estudantes passam a assumir um papel diferenciado no contexto educativo, no qual não apenas recebe e cumpre tarefas, mas vão assumindo parte desta responsabilidade.

De acordo com Moraes (2017, p.125):

[...] intervenções didáticas que abrem espaços para o diálogo, para o trabalho coletivo, para a interatividade e novos modos de produção permitem aos estudantes se sentirem seguros em opinar e expressar seus conhecimentos, sejam eles científicos ou do cotidiano. Ao ouvir o pensamento do outro colega e confrontá-lo com o seu, os estudantes têm a oportunidade de refazer os pensamentos, elaborar sínteses e construir conhecimentos novos.

Deste modo, a plataforma não apenas oferece uma variedade de músicas, mas também proporciona um ambiente onde as crianças têm a liberdade de explorar, personalizar e escolher suas preferências musicais e sonoras, além de se sentirem seguros para expressar seus conhecimentos. Essa autonomia de escolha não só fortaleceu o envolvimento e interesse pelo *podcast*, mas promoveu o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Podemos dizer que cada grupo teve uma relação única com a criação do *Podcast*. Em unanimidade, todos tiveram curiosidade em explorar o programa, alguns brincaram de jornalistas e repórteres que estavam anunciando notícias, outros imitaram a voz de adultos e de produtores de conteúdos da internet. Outro aspecto é que todos os grupos formados, precisaram trabalhar em conjunto e contribuir para que conseguissem gravar e editar o *podcast*.

[...] a aprendizagem cooperativa ocorre quando a aquisição de competências e de conhecimentos é resultado da integração (ou interiorização) de um ponto de vista de outrem, em um grupo de pares com uma meta partilhada e negociada, no qual cada participante pode desenvolver competências individuais que não tinha no início. (BELLONI e GOMES, 2008, p. 732)

Entretanto, dentre os grupos do *podcast*, tivemos uma criança que realizou suas atividades sozinha, pois manifestou interesse em escrever o próprio texto e gravar também individualmente. Não impedimos, mas percebemos que o aluno em questão disse que gostou de estar sozinho, pois poderia aprender mais. Este dado

é interessante, pois ao mesmo tempo em que tivemos grupos se desenvolvendo gradativamente no processo da pesquisa, tivemos essa única situação de produção individual.

Percebemos que as crianças que trabalharam em grupos, conseguiram dialogar acerca do que seria tratado no *podcast*, bem como identificar as partes mais importantes, escolher as músicas em conjunto e pensar na organização do episódio em parceria. O que não pôde acontecer com a criança que estava produzindo individualmente, mas que também conseguiu cumprir a tarefa e se sentir satisfeita com o que tinha produzido.

No decorrer da pesquisa percebemos que as crianças ficavam muito curiosas para ouvir os *podcasts* já gravados. Apesar de as crianças terem feito toda edição e gravação dos arquivos de áudio, a postagem na plataforma foi realizada por nós. Quando todos os episódios estavam prontos para serem anexados ao *Spotify*, selecionamos todos e publicamos no *Podcast* intitulado (Aplicação UEL – 4º ano 2022). O *podcast* na íntegra pode ser conferido no rodapé dessa página.¹⁶

Figura 12 - Arte do *Podcast* da turma.



Fonte: À própria autora.

(2022)

O momento de apreciação ocorreu em outro encontro, após a conclusão de todas as edições com os grupos. Foi um momento animado e de muita concentração, no qual a proposta era mostrar às crianças todos os episódios na íntegra, ou seja, cada um dos *podcasts* gravados por elas.

Todos os episódios do *podcast* foram reproduzidos e apresentados em sala de aula. Dessa vez, notamos uma diferença significativa nas crianças em relação à

¹⁶ *Podcast* – APLICAÇÃO (UEL) <https://open.spotify.com/show/2JuOOEV2nKfhKfXOmzywSU>

primeira etapa da intervenção, quando algumas delas se incomodaram por não haver imagens nos *podcasts*. A maioria da turma demonstrou muito interesse e atenção ao ouvir suas próprias produções e as dos amigos.

Durante a reprodução de um dos episódios, duas crianças fizeram comentários. Uma delas disse: “Nossa, eu deveria ter falado mais alto. Na próxima vez, vou falar mais alto para que minha voz saia melhor”. A outra criança mencionou: “Nós editamos errado, acabou saindo a parte que eu li errado.”

Esses comentários evidenciam a reflexão crítica das crianças sobre suas próprias participações no *podcast*. Elas reconheceram a importância de ajustar a entonação da voz e de realizar uma edição cuidadosa para garantir a qualidade do conteúdo.

No momento de apreciação coletiva, as crianças se envolveram de maneira positiva com as produções, o desejo das crianças de criar novamente um *podcast* e o reconhecimento dos erros em suas produções estão relacionados à sua experiência positiva durante a apreciação dos episódios.

Durante esse momento, elas puderam ouvir suas próprias produções e perceber os pontos em que poderiam melhorar. Isso despertou nelas o interesse em continuar explorando o processo de criação de conteúdo de áudio. Além disso, a satisfação das crianças ao perceberem que suas produções estavam disponíveis na internet e que suas famílias poderiam ouvir fora da escola mostra o impacto positivo e o senso de realização que elas experimentaram.

A possibilidade de compartilhar seu trabalho com os familiares aumenta seu sentimento de valorização. O fato de muitas crianças solicitarem o envio do *link* para suas famílias demonstra o sentimento de confiança que elas desenvolveram em relação às suas criações. Elas reconheceram que o *podcast* é uma forma de se expressar e de compartilhar suas vozes com um público mais amplo, o que contribui para a autoexpressão e conexão com a comunidade no ciberespaço.

As reações positivas das crianças refletem a importância de proporcionar a elas oportunidade de criação e compartilhamento de conteúdo, estimulando sua confiança, autonomia e habilidades comunicativas. O envolvimento das famílias ao ouvirem os *podcasts* também fortalece os laços entre escola e comunidade, valorizando o trabalho das crianças e promovendo um ambiente de apoio e reconhecimento.

Estes aspectos, demonstram que a **produção** dos *Podcasts* pode ser

considerada como uma prática potencializadora de aprendizagens e desenvolvimento das crianças, na medida em que possibilitou a aquisição de conhecimentos e habilidades importantes, como a cooperação e colaboração, a autoria, o pensar criticamente, o conhecimento técnico das tecnologias digitais, o trabalho de elaboração e (re)elaboração de suas produções, a autonomia para fazer escolhas, bem como a oralidade, a entonação da voz, a escrita e o trabalho em equipe.

Ao participarem ativamente na criação dos *podcasts*, as crianças desenvolveram habilidades de trabalho em grupo, aprendendo a cooperar e colaborar com os colegas para alcançar um objetivo em comum. Elas também se tornam autoras de suas próprias produções, exercitando a expressão de suas ideias e perspectivas.

De acordo com Vigotski (1984, p. 101) o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento que são capazes de operar apenas quando a crianças interagem com pessoas em seu ambiente e em cooperação com seus companheiros. Logo, o par mais experiente se torna mediador.

Nesse sentido, ao serem utilizados para vivenciar experiências didáticas, os artefatos digitais ampliam a possibilidade de proximidade e de interação entre os estudantes. Isso porque, ao atuarem em parceria, os mais capazes ajudam aqueles que encontram dificuldades e, com isso, vão ampliando a cognição e a autonomia. (MORAES e LIMA 2019 p. 258)

Além disso, a prática dos *podcasts* incentiva o pensamento crítico nas crianças, uma vez que elas refletem sobre suas produções, identificam erros e procuram maneiras de melhorá-los. Elas adquirem conhecimentos técnicos sobre as tecnologias digitais envolvidas no processo de gravação e edição, favorecendo o letramento digital e desenvolvendo habilidades digitais importantes para o contexto atual.

A produção dos *podcasts* também promove autonomia das crianças, permitindo que elas façam escolhas em relação ao conteúdo, estilo e formato de suas produções. Elas aprendem sobre a importância da expressão da oralidade, da entonação da voz e da escrita ao criar roteiros e *scripts* para seus episódios.

Por fim, esta etapa da pesquisa em que as crianças puderam gravar e editar os *podcasts*, favoreceu o desenvolvimento do trabalho colaborativo, e que também

puderam aprender a se comunicar, compartilhar ideias e responsabilidades e a valorizar as contribuições individuais de cada membro do grupo. Esses diferentes aspectos, evidenciam como a produção de *podcasts* se torna uma prática enriquecedora, que abrange diversas áreas do desenvolvimento psíquico das crianças, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e potencialmente favorável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias digitais são parte da vida da grande maioria das pessoas e as crianças e adolescentes compõem este cenário, como apresentado pelos dados coletados na revista TIC Kids Online Brasil (2020), o qual demonstra que o uso da internet é uma crescente e que os celulares são o principal meio de acesso. Ao compreender que tais instrumentos fazem parte da vida das crianças e jovens, faz-se necessário cada dia mais, ensiná-los a utilizar tais tecnologias de maneira que decerto contribuirá para a apropriação de conhecimentos e permitirá reflexões e novos questionamentos acerca dos mais variados assuntos.

De acordo com Belonni e Gomes (2008), a criança inserida no contexto de utilização das tecnologias digitais diariamente, se apropria de tais instrumentos que fazem parte de seu universo de socialização, sendo este processo de formação do ser social condicionado por inúmeras mediações, “dentre as quais as mais importantes vêm das principais instituições de socialização da modernidade”. (Idem. p.717)

Com intuito de atender ao objetivo proposto neste estudo, que consistiu em compreender de que maneira a produção de *podcast* pode potencializar as práticas educativas nos anos iniciais do ensino fundamental, após as intervenções pedagógicas, análise das produções das crianças, a relação com as tecnologias digitais e a interação com os objetivos propostos, obtemos as seguintes considerações.

O desenvolvimento do presente estudo proporcionou o entendimento que a produção de *podcasts* pelas crianças podem potencializar a prática educativa na medida em que propicie momentos de criação e autoria, colaboração na atividade de estudo, visto que, proporcionam experiências de aprendizagem, um exemplo é a própria utilização do programa *Anchor*, onde gravamos os *Podcasts*, a própria interface por ser intuitiva, mostra para o usuário aquilo que pode ser feito na plataforma o que auxilia a criança nesse processo.

Desta forma, o desenvolvimento da proposta interventiva com os *Podcasts*, realizada com a turma do 4º ano, proporcionou aos estudantes: (1) Os desafios da pesquisa, (2) O desenvolvimento da oralidade e da escrita, (ler, ouvir e escrever); (3) A criatividade; (4) A Interação e a Colaboração; (5) Desenvolvimento do pensamento crítico; (6) Partilha; (7) Divulgação do trabalho para além da sala de aula. (8) Autoria;

(9) Letramento digital. (10) Criatividade.

Todos estes aspectos foram contemplados a medida em que as crianças se tornaram produtoras dos *Podcasts* e precisaram pesquisar, se aprofundar nos temas, escrever os textos, compartilhar com os parceiros do grupo, tomar decisões em conjunto sobre a maneira de gravar o episódio, qual música escolher, o que ficaria melhor, o que não ficaria. Bem como a responsabilidade de falar para o público informações fidedignas e verificadas para que não transmitissem nenhuma informação falsa ou tendenciosa.

De acordo com os dados coletados, foi possível perceber um considerável interesse das crianças em utilizar as tecnologias digitais para realizar suas atividades. Alguns demonstraram habilidade no manuseio técnico do computador, no entanto, em determinados momentos, algumas crianças apresentaram dificuldades no uso das tecnologias, especialmente ao lidar com o teclado e o mouse. Essas dificuldades estão relacionadas ao fato de estarem mais familiarizadas com o uso de celulares e telas interativas, pois, conforme os dados apresentados pela pesquisa, o celular é o principal meio de acesso à internet pelas crianças.

O trabalho com *podcasts* proporcionou momentos de reflexão e descoberta de novas possibilidades e experiências para os alunos. Ao se envolverem na produção dos *podcasts*, tiveram a oportunidade de refletir sobre os temas abordados, organizar suas ideias e argumentos e expressar suas opiniões de forma oral e escrita.

Durante esse processo, elas também puderam explorar diferentes possibilidades criativas, experimentar recursos sonoros, selecionar trilhas, utilizar efeitos adequados, escolher músicas, editar e gravar a voz, entre outras técnicas de produção de áudio. Essa imersão no mundo dos *podcasts* ampliou as experiências dos alunos, permitindo-lhes descobrir novas formas de comunicação e expressão.

Além disso, ao ouvirem os *podcasts* produzidos pelos colegas, as crianças foram expostas a diferentes perspectivas e conteúdos o que incentivou o pensamento crítico e autoavaliação. Elas puderam refletir sobre as ideias apresentadas, compará-las com suas próprias opiniões e construir novas interpretações a partir dessas interações.

O trabalho com *podcasts*, portanto, proporcionou momentos de reflexão individual e coletiva, incentivando os alunos a explorarem novas possibilidades de expressão, aprimorarem suas habilidades de comunicação oral e ampliarem seu

repertório de conhecimentos. Essas experiências enriquecedoras contribuíram para o desenvolvimento de funções superiores das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

É importante mencionar também algumas limitações acerca da presente pesquisa. Primeiramente, é necessário considerar que o estudo foi realizado com uma única turma de alunos do 4º ano, o que limita a generalização dos resultados para outras realidades e contextos educacionais. Além disso, o tempo de duração da intervenção com os *Podcasts* pode ter influenciado os resultados obtidos. Estudos futuros podem explorar o impacto a longo prazo da produção de *podcasts* nas práticas educativas.

Outro aspecto a ser considerado é a infraestrutura disponível para a realização do trabalho com *podcasts*. A escola em que a presente pesquisa foi realizada não possuía dispositivos tecnológicos suficientes para produção e distribuição dos episódios. O que demonstra que a falta de dispositivos tecnológicos e de conectividade com a internet pode dificultar a implementação de práticas educativas mediadas pelas tecnologias digitais em algumas escolas e comunidades.

Além disso, é importante destacar que o trabalho com *podcasts* requer uma abordagem mais individualizada e orientada para pequenos grupos de alunos. A produção de episódios de qualidade demanda tempo e dedicação por parte das crianças, o que pode ser desafiador em turmas numerosas ou com limitações de calendário escolar e currículo. A necessidade de trabalhar em grupos menores permite um acompanhamento mais próximo dos alunos e uma maior atenção às suas necessidades individuais.

No entanto, a restrição ao trabalho em pequenos grupos também pode ser vista como uma oportunidade para promover a colaboração e a interação entre as crianças. Ao dividir as tarefas e compartilhar responsabilidades, as crianças têm a chance de trabalhar em equipe e desenvolver habilidades de comunicação e fortalecer o senso de coletividade e cidadania. O trabalho colaborativo pode potencializar a aprendizagem e enriquecer a experiência das crianças com os *podcasts*.

Em suma, o uso das tecnologias digitais mais especificamente da produção de *podcasts* pode ser uma poderosa tecnologia para potencializar as práticas educativas nos anos iniciais do ensino fundamental. Ao proporcionar momentos de citação, autoria, colaboração e reflexão, a criação dos *podcasts* permite que as

crianças desenvolvam habilidades de pesquisa, oralidade, escrita, pensamento crítico e proporcionam o letramento digital, aspectos importantes da teoria histórico-cultural, onde a criança aprende com suas experiências, vivências e no meio em que vive, com seus pares mais experientes e com as trocas de ideias e pensamento. Além disso, essa abordagem estimula a criatividade, a interação entre os alunos e a distribuição do trabalho para além da sala de aula, promovendo uma aprendizagem com mais significado.

REFERÊNCIAS

ABPOD – Associação Brasileira de *Podcasters*. 2020-2021 Disponível em: <https://abpod.org/podpesquisa/> Acesso em 22 de nov. de 2021.

ACENCIO, C. F.; SHIMAZAKI, E. M. . O processo da linguagem escrita de alunos com dificuldades de aprendizagem em tempos de ensino remoto . *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 11, n. 3, p. e22111326385, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i3.26385. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/26385>. Acesso em: 18 jan. 2023.

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. *Etnografia da prática escolar*. 11.ed. Campinas: Papirus, 2004.

ANDRÉ, M. E. D. A. et al. (Orgs.). *Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas*. 3ª ed. Campinas: Autores Associados, 2013.

ARAÚJO, Clara de Melo. *O YouTube como um lugar possível para se pensar as infâncias* / Clara de Melo Araujo; orientadora: Zena Eisenberg – 2021. Dissertação de (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Educação, 2021.

AZEVEDO, Cleomar. *Linguagem E Mediação Implicações Na Formação Do Sujeito*. V Congresso Internacional de Investigación y Práctica Profesional em Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores em Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. 2013. Disponível em: < <https://www.academica.org/000-054/402.pdf> > Acesso em 03 de out. de 2022.

BARROS, G. C.; MENTA, E. Podcast: produções de áudio para educação de forma crítica, criativa e cidadã. *Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura*, v. 9, 2007. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/153941>. Acesso em: 21 ago. 2023.

BELLONI M. L; GOMES N. G. Infância, Mídias E Aprendizagem: Autodidaxia E Colaboração. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 29, n. 104 - Especial, p. 717-746, out. 2008. Disponível em: https://99c7e852-8f5b-42a2-9853-a530135e88b4.filesusr.com/ugd/515fe8_d8fd6543b72a4b1e97b69ff52f741ba4.pdf

BODGAN, R. C; BIKLEN, S. K. *Investigação Qualitativa em Educação: Uma Introdução à Teoria e aos Métodos*. Porto Editora – 1994 Disponível em:

http://docs.fct.unesp.br/docentes/geo/necio_turra/PPGG%20-%20PESQUISA%20QUALI%20PARA%20GEOGRAFIA/bogdan%20&%20bicklen%20-%20etica%20na%20pesquisa.pdf

CAMPBELL, G. (2005). There's Something in the Air: *Podcasting* in Education. *EDUCAUSE* 33-46.

CARVALHO, A. A. A. (2009). *Podcasts* no Ensino: Contributos para uma Taxonomia. *Ozafaxinars*, n° 8. Disponível em <http://www.cfaematosinhos.eu/Podcasts%20no%20Ensino08.pdf>

COLL, Cesar; MONEREO, Carles (Org.). *Psicologia da Educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 66-93.

CRUZ, Sónia Catarina. *O Podcast no Ensino Básico*. 2009.

ENGELS, Friederich. *O Papel do Trabalho na Transformação do Macaco em Homem*. 1876. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/marx/1876/mes/macaco.htm>

FARIA, Àdila. RAMOS, Altina. *Podcast* no Jardim-de-Infância: oralidade, criatividade e pensamento crítico. Carvalho. Ana Amélie A. (Org.) (2009). *Actas do Encontro sobre Podcasts*, Braga: CIEd.

GIRARDELLO, G. Crianças fazendo mídia na escola: desafios da autoria e participação. In: ELEÁ, I. *Agentes e vozes: um panorama da mídia-educação no Brasil, Portugal e Espanha*. Gotemburgo: University Of Gothenburg, 2014. p. 21-28.

GLORIA, J. S.; FRADE, I. C. S. . **A Alfabetização e sua Relação com o Uso do Computador: O suporte digital como mais um instrumento de ensino-aprendizagem da escrita**. *Educação em Revista|Belo Horizonte|v.31|n.03|p. 339-358 |Julho-Setembro 2015*. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/fFvWqsbCnsFrX8L363WxHFp/?format=pdf&lang=pt>
Acesso em: 17 jan. 2023

JESUS. Wagner, B. *Podcast* e Educação: Um Estudo de Caso. 2014

JUNIOR, J. B. B; LISBOA, E. S; COUTINHO C. P. *O infográfico e as suas*

potencialidades educacionais. V Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais – 2011. Disponível em :
https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/14858/1/48_JoaoBatista2.pdf

KENSKI, Vani Moreira. O que são tecnologias e por que elas são essenciais. In: Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação. 8ª ed. Campinas, SP; Papirus, 2012. (Coleção Papyrus Educação) p. 22-23.

Lalueza, J. L., Crespo, I., & Camps, S. (2010). As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. Em C. Coll, & C. Monereo (Orgs.), Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação (N. Freitas, Trad., pp. 47-65). Porto Alegre: Artmed.

LAVILLE, C. DIONNE, J. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. 4ª ed. Porto Alegre: Artmed, 1999. Disponível em: <[\(PDF\) A Construção do Saber - Laville e Dionne | Elizabete Araujo - Academia.edu](#)>

LEONTIEV, Alexis. O homem e a cultura. In: O Desenvolvimento do Psiquismo. Lisboa: Horizonte, 1978. p. 261-284

LÉVY, Pierre. Cibercultura. 3ª edição 2010. Tradução de Carlos Irineu da Costa. – São Paulo: Editora 34. São Paulo – SP – Brasil.

LUCENA, Simone. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 59, p. 277 – 290, jan./mar. 2016.

LUIZ, L.; ASSIS, P. O crescimento do podcast: origem e desenvolvimento de uma mídia da cibercultura. In: SIMPÓSIO ABCIBER, 3., 2009, São Paulo. 3º Simpósio Nacional de Pesquisadores em Cibercultura. São Paulo: ABCiber, 2009. 1 CD-ROM

MATIAS, Joseane. Cultura digital e formação de professores: conhecendo o *Podcast* e seu potencial para o ensino. 2020. Disponível em: [Artigo+24+-+Cultura+digital+e+formação+de+professores+conhecendo+o+podcast+e+seu+pote ncial+para+o+ensino.pdf](#)

MARTINS, Ligia Marcia. O desenvolvimento do psiquismo e a educação escolar: contribuições à luz da psicologia histórico-cultural e da pedagogia histórico-crítica. – Tese apresentada ao concurso público para obtenção de título de Livre-Docente em Psicologia da Educação junto ao Departamento de Psicologia da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista, campus de Bauru. 2011.

MARTINS, O. B; MOSER, A. Conceito de mediação em Vygotsky, Leontiev e Wertsch. Revista Intersaberes | vol. 7 n.13, p. 8 - 28 | jan. – jun. 2012 |ISSN 1809-7286. Disponível em:

<https://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/viewFile/245/154>

MORAES, Dirce Aparecida Foletto de. Os processos formativos de estudantes universitários paranaenses e suas relações com os artefatos digitais: uma proposta de mediação colaborativa baseada na cognição distribuída – Tese (Doutorado em Educação) UNESP. Presidente Prudente,341f, 2017.

MORAES, D, A, F. LIMA C. M. Os Artefatos Digitais Como Tecnologias digitais Mediadoras Das Atividades Cognitivas Dos Estudantes: Possibilidades Para Novos Cenários De Aprendizagem. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, v. 35, n. 78, p. 243-262, nov./dez. 2019 Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/er/v35n78/1984-0411-er-35-78-0243.pdf>

MOURA. Adelina Maria C. CARVALHO, Ana Amélia A. *Podcast: Uma ferramenta para usar dentro e fora da sala de aula.* 2006

OLIVEIRA, Ariane Xavier de. Formação de conceitos científicos no ensino superior: uso das tecnologias digitais. 2016. 81 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

OLIVEIRA, B.S; LUCENA, S. Atos de Currículo e Estratégias Aprendentes nas Práticas das Culturas Infantis com as Tecnologias Digitais. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/6198/619869095033/html/>

PEIXOTO, Joana. Relações entre sujeitos sociais e objetos técnicos. Revista Brasileira de Educação v. 20 n. 61 abr.-jun. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782015206103>

ROCHA, M., AGUIAR, F. Pesquisa intervenção e a produção de novas análises. Psicologia: Ciência e Profissão, v.23, n. 4, 64-73. Brasília: CFP. 2003. Disponível em: < <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pcp/v23n4/v23n4a10.pdf> >. Acesso em: 19 nov. 2022

SANTAELLA, Lucia. O Homem e as Máquinas. 1995. A Arte no Século XXI – A Humanização das Tecnologias. [O homem e as Máquinas \(fatecead.com.br\)](http://fatecead.com.br)

_____. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação / Lucia Santaella. – São Paulo: Paulus, 2013. – (Coleção comunicação). Disponível em: [3156.pdf \(paulus.com.br\)](http://3156.pdf(paulus.com.br))

SANTIN, J. R. Educação e Novas Tecnologias: Formação Crítica em Tempos de Fake News. 2021. VALLE, Vivian Cristina Lima López; BLANCHET, Luiz Alberto. (Orgs.). Direito, Smart Cities & Tecnologia: Energia, Serviços Públicos, Empreendedorismo e Sustentabilidade. Curitiba: GRD, 2021. 52p. Disponível em: https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=J60GID8AAAAJ&citation_for_view=J60GID8AAAAJ:OcBU2YAGkTUC

SANTOS, Edméa. A mobilidade cibercultural: cotidianos na interface educação e comunicação. Em Aberto, Brasília, v.28, n.94, p. 134-145, jul./dez. 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/3059-Texto%20do%20artigo-3025-1-10-20190823.pdf>

SILVA R. T. M; PICOLLI, D. F. O Professor, a Mediação e As Tecnologias da Informação e da Comunicação no Processo de Ensino e Aprendizagem. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância. 2018

Software, Kaspersky Safe Kids. 2018. Disponível em: <https://securelist.com/kids-report-2018/85912/>

SOUZA e SILVA, Adriana. Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos. In: ARAÚJO, Denize Correa de. Imagem (Ir)realidade. 86 Momento: diálogos em educação, E-ISSN 2316-3110, v. 29, n. 3, p. 67-86, set./dez., 2020 Comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 21-51.

TIC. KIDS. Online. Brasil. (2020)

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. 20ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. Construção do Pensamento e da Linguagem. Tradução de Paulo Bezzerá. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Qr Codes dos Podcasts produzidos pelas crianças.

Podturma Dengue

Autores: Miguel, Arthur e Guilherme

**Podcast Coisa Séria**

Autores:

**Podcast Amebíase**

Autoras: Ana, Manuela S. e Clara

**Podcast Dengue**

Autora: Isadora



Podcast da Dengue
Autores: Cesar, Gabriel e João



PoDengue
Autoras: Brenda, Anny e Anna Clara



Podcast Hepatite A
Autores: Rafael Baruzzo e Pedro Henrique



Podcast Leptospirose
Autoras: Maria V. e Maria Eduarda.



Podcast Leptospirose**Autores:** Enzo Abe e Vitor Eduardo***Podcast Cólera*****Autora:** Lilian Nora***Podcast Dengue*****Autores:** Manuela de A. e Pedro.***Podcast da UEL*****Autores:** Matheus, Rafael e Pedro Brandet.

ANEXOS

ANEXO 1 Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

AMBIÊNCIAS FORMATIVAS COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Prezado(a) Senhor(a):

Prezado (a) participante, gostaríamos de convidar você para participar da **pesquisa “AMBIÊNCIAS FORMATIVAS COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS”**, a ser realizada no **“Colégio José Aloísio Aragão - Colégio de Aplicação/Campus UEL”**, sob a responsabilidade do pesquisadora Profa. Dra. Diene Eire de Mello. A sua participação será extremamente importante e se dará por meio da observação dos seus registros no decorrer das aulas, em que você será observado (a) e suas produções analisadas, sem nenhuma atribuição de nota ou conceito às tarefas desenvolvidas. Assim, o objetivo da pesquisa é “analisar a contribuição de ações formativas e interventivas mediadas por tecnologias digitais como subsidiárias de práticas autorais, colaborativas e emancipatórias que resultem em ambiências formativas”. Para isso, contamos com sua participação e autorização no levantamento dos dados:

- Aplicação de um questionário no início das ações interventivas: agendaremos com o seu professor um dia para realizar a pesquisa inicial, de forma coletiva, em sala de aula, mantendo, assim todos os cuidados necessários para a prevenção da Covid-19, como o distanciamento social de, no mínimo, 1 metro e o uso de álcool gel;
- Observação das aulas e análise das produções escritas e participação nas atividades (cadernos, livros, computador, folhas de papel avulsas);
- Entrevistas realizadas de forma individual e coletiva durante esse mesmo período;
- Registros fotográficos das atividades realizadas e gravação em áudio das narrativas dos estudantes diante das propostas do projeto, realizadas no decorrer do mesmo período.

Quanto aos registros fotográficos das atividades e dos áudios serão necessários para que se possa registrar o processo de sua produção escrita. Os áudios ajudam na coleta de informações sobre momentos de diálogo, de descobertas e aprendizagens. Os registros fotográficos e os áudios terão como destino final servir como dados para analisar o estudo, sendo estes divulgados em forma de artigos científicos. Esclarecemos que o anonimato será garantido nas gravações e transcrições dos áudios e das atividades realizadas e que as imagens se darão única e exclusivamente das atividades pedagógicas. Esclarecemos que a pesquisa respeitará as normas estabelecidas no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei Federal nº 8069 de 13 de julho de 1990, sendo eles: à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, uma vez que a referida pesquisa atesta por garantir o previsto no Art. 18 da referida lei: “é dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor.

Quanto aos riscos, os mesmos são mínimos, mas podem ocorrer, sendo de ordem psicológica, devido a exposição de informações pessoais ao ceder a entrevista, de particularidades durante as observações, das observações das atividades propostas em sala de aula que poderão causar constrangimento ou trazer à tona memória de experiências ou situações vividas que causem sofrimento psíquico. Assim, o risco previsível é de ordem psicológica e moral. Em caso de ocorrências relatadas pelos estudantes, promoveremos momentos individuais e/ou grupos para que tais fatos sejam esclarecidos e oferecer às devidas orientações necessários para superação do dano psicológico que foi causado.

Os seus pais (ou responsáveis) autorizaram você a participar desta pesquisa, caso você deseje. Você não precisa se identificar e está livre para participar ou não. Caso inicialmente você deseje participar, posteriormente você também está livre para, a qualquer momento, deixar de participar da pesquisa. O responsável por você também poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento.

Esclarecemos, também, que as informações da criança ou do adolescente sob sua responsabilidade serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a identidade da criança ou do adolescente. Após 4 anos, contados a partir do término da pesquisa, as gravações em áudio, e registro fotográfico das atividades serão destruídas. Não falaremos que você está na pesquisa com mais ninguém e seu nome não irá aparecer em nenhum lugar. Você não terá nenhum custo e poderá consultar o(a) pesquisador(a) responsável em qualquer época, pessoalmente ou pelo telefone da instituição, para esclarecimento de qualquer dúvida. Garantimos que todas as despesas da pesquisa serão ressarcidas, quando decorrentes especificamente da participação

Você não terá quaisquer benefícios ou direitos financeiros sobre os eventuais resultados decorrentes da pesquisa. Este estudo é importante porque seus resultados fornecerão informações de ordem imediata, de médio e longo prazo de modo a elucidar práticas educativas que atendam às necessidades formativas dos estudantes previstas na pesquisa. Pois, ao se pensar nos processos formativos e cognitivos dos estudantes, é possível oferecer, de maneira colaborativa, suporte teóricos e prático aos docentes, que contribua efetivamente com novos olhares que os estudantes possuem sobre as relações e apropriações estabelecidas com as tecnologias digitais.

Caso você tenha dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos poderá nos contatar **Diene Eire de Mello**, e-mail: diene.eire@uel.br, telefone: (43) 99183-454, endereço: Rua Jerusalém, 300 ap. 303, torre 2 - Gleba Palhano. Cep: 86050520. Ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br, ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina,

situado junto ao LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Diante das explicações, se você concorda em participar desta pesquisa, forneça os dados solicitados e coloque sua assinatura a seguir.

Nome: _____ R.G. _____

Endereço: _____ Fone: _____

Londrina, _____ de _____ de 2022.

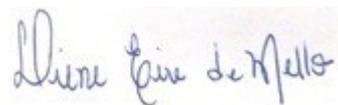
Participante

Pesquisador(a) responsável

Este termo deverá ser preenchido em duas vias de igual teor, sendo uma delas devidamente preenchida, assinada e entregue à você.

Londrina, _____ de _____ de 2022.

Pesquisador Responsável



Diene Eire de Mello

RG: 5937529-6

Eu, _____, tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concordo com a participação voluntária da criança ou do adolescente sob minha responsabilidade na

pesquisa descrita acima.

Assinatura (ou impressão dactiloscópica): _____

Data: _____