



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

RAFAELA CALIL MUSSI LIMA

O *PODCAST* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM AUDIOVISUAL
NA EDUCAÇÃO BÁSICA

CURITIBA
2024



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



RAFAELA CALIL MUSSI LIMA

O *PODCAST* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM AUDIOVISUAL
NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Proposta Pedagógica apresentada como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Artes, Curso de Pós-Graduação - Mestrado Profissional em Artes da Universidade Estadual do Paraná, Linha de Pesquisa: Experiências e Mediações nas relações educacionais em Artes.
Orientadora: Profa. Dra. Solange Straube Stecz

CURITIBA
2024

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Calil Mussi Lima, Rafaela

O podcast como ferramenta de ensino e aprendizagem audiovisual na educação básica / Rafaela Calil Mussi Lima. -- Curitiba-PR, 2024.
106 f.

Orientador: Solange Straube Stecz.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em Artes) -- Universidade Estadual do Paraná, 2024.

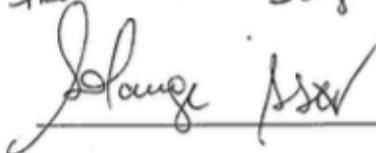
1. Podcast. 2. Audiovisual. 3. Educação. 4. Arte. 5. Tecnologia. I - Straube Stecz, Solange (orient). II - Título.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

ATA nº 006/2024 - PPGARTES
BANCA DE DEFESA

No dia 31 de julho de 2024, às 10 horas, através de encontro em sala Mestrado, realizou-se a Banca de Defesa do Trabalho Acadêmico intitulado **O PODCAST COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APREDIZAGEM AUDIOVISUAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA** do/a mestrando/a **RAFAELA CALIL MUSSI LIMA**, que contou com a presença das professor (as)doutor(as) Solange Straube Stecz, Dr Elson Faxina, Dra Paula Vizaco Cuellar Tramujas e Zolei Martins como membras titulares da banca avaliadora. Após a avaliação do Trabalho Acadêmico, a banca deliberou pela aprovação da pesquisa. Nada mais havendo a discutir, o Exame de Defesa deu-se por encerrado e eu, professora orientadora e presidente da banca, lavrei a presente ata, que segue assinada por mim e pelos demais membros da banca de avaliação.

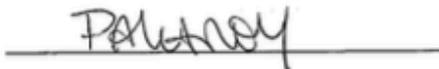
Recomendações - *A banca recomenda publicação, de base a qualidade do trabalho. Sugere revisão gramatical e de normas da ABNT*



Profa. Dra. Solange Straube Stecz (UNESPAR) – orientadora



Prof Dr Elson Faxina (UNESPAR)



Profa. Dra. Paula Vizaco Cuellar Tramujas (UNESPAR)



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



Dedico este trabalho aos meus pais, que sob muito sol, me fizeram chegar até aqui, na sombra.

AGRADECIMENTOS

Não posso começar este rito de agradecimentos gerais sem antes mencionar a minha eterna gratidão à Solange Straube Stecz, minha orientadora e mais do que tudo, grande amiga. Sem ela e sua mentoria ao longo de anos, não estaria aqui hoje.

Agradeço aos meus pais, Andreia Calil e Valdeni Lima, grandes incentivadores e razão pela qual a educação sempre pode vir em primeiro lugar na minha vida. Foi por meio do afeto e apoio incondicional que pude sempre encontrar forças para ir mais longe.

Agradeço à minha esposa, Mayara da Silva da Costa, que me acompanhou durante toda a escrita deste trabalho. Seu apoio e escuta incondicional foram importantes para a finalização desta pesquisa.

Agradeço também a Ana Paula Severino e Maria Eduarda Cavichiolo Queiroz de Castilho, grandes amigas que me acompanham há anos nos melhores e piores momentos dessa vida. Todo o apoio e estímulo foram essenciais não só para essa pesquisa, mas para quem sou hoje pessoal e profissionalmente.

Agradeço aos meus amigos de infância, Brunna Zamaro, Monike Kutz e Pedro Malta, pela amizade que perdura desde os tempos de ensino fundamental. Sempre fomos uma força motriz de carinho e incentivo em todas as etapas da vida.

Agradeço aos professores do PPGARTES que foram essenciais durante esta fase acadêmica e para os rumos desta pesquisa.

Agradeço as contribuições dos professores Elson Faxina e Paula Rigo, membros da banca de qualificação e defesa, e que apontaram os caminhos necessários para a finalização desta pesquisa.

Por fim, agradeço a Universidade Estadual do Paraná *campus* Curitiba II/FAP, por oportunizar pesquisas relacionadas à educação. A Unespar carrega um valor simbólico especial em minha vida, pois foi o local onde dei início a minha carreira profissional e agora, tenho a oportunidade de me desenvolver academicamente na pós-graduação.



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



"se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda."
(FREIRE, 200, p. 67)

RESUMO

Essa pesquisa analisa as potencialidades do uso do *podcast* como ferramenta midiática audiovisual de ensino e aprendizagem em espaços educativos. Considerando a ferramenta como uma mídia em constante crescente no Brasil, e entre o público jovem, de acordo com dados da AbPod (Associação Brasileira de *Podcasters*), ainda encontra-se uma lacuna nos estudos e pesquisas que amparam o uso do *podcast* como recurso pedagógico. A partir dessas considerações, esta pesquisa ampara-se nos estudos teóricos de (Jesus, 2014) e (Freire, 2014), sobre o uso da ferramenta no contexto escolar. A pesquisa também faz revisão de literatura de teóricos como: (Lévy, 1998), (Hall, 2006), (Jenkins, 2009), (Prensky, 2011) sobre a cultura da convergência no ciberespaço e na pós-modernidade, bem como a afinidade das novas gerações para as novas tecnologias. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é analisada como sustentação para as diretrizes e competências que devem ser adquiridas por alunos durante a fase escolar da educação básica. Espera-se que esta pesquisa discuta o potencial educativo da ferramenta *podcast*, bem como auxilie professores e alunos no processo de formação continuada para novas mídias, em um espaço multimídia.

Palavras-chave: Podcast, Educação Básica, Audiovisual



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



ABSTRACT

This research analyzes the potential of using podcasts as an audiovisual media tool for teaching and learning in educational spaces. Considering the tool as a constantly growing media in Brazil, and among young audiences, according to data from AbPod (Brazilian Association of Podcasters), there is still a gap in studies and research that support the use of podcasts as a pedagogical resource. Based on these considerations, this research is based on the theoretical studies of (Jesus, 2014) and (Freire, 2014), on the use of the tool in the school context. The research also reviews the literature of theorists such as: (Lévy, 1998), (Hall, 2006), (Jenkins, 2009), (Prensky, 2011) on the culture of convergence in cyberspace and postmodernity, as well as the affinity of new generations for new technologies. The National Common Core Curriculum (BNCC) is analyzed as a support for the guidelines and competencies that should be acquired by students during the school phase of basic education. It is hoped that this research will discuss the educational potential of the podcast tool, as well as helping teachers and students in the process of continuing training for new media, in a multimedia space.

Keywords: Podcast, Basic Education, Audiovisual

LISTA DE SIGLAS

ABPOD: Associação Brasileira de Podcast
BNCC – Base Nacional Comum Curricular
CNE – Conselho Nacional da Educação
COVID-19 – Doença do coronavírus 2019
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LABEDUCINE - Laboratório de Cinema e Educação
LDB – Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC – Ministério da Educação e Cultura
PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais
PNE - Plano Nacional de Educação
REA - Recursos Educativos Abertos
SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual
UNESPAR – Universidade Estadual do Paraná

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1. PODCAST, UMA NOVA FERRAMENTA EM UM ESPAÇO MULTIMÍDIA	15
1.1. Podcasting: produção audiovisual colaborativa em rede	18
1.2. Podcast no Brasil: uma análise do cenário cultural brasileiro sobre produção e consumo	21
1.3. Podcast e possibilidades na educação	25
CAPÍTULO 2. EDUCAÇÃO BÁSICA E O CONTEXTO EDUCACIONAL BRASILEIRO	43
2.1 O lugar das Artes na Educação Brasileira	56
2.2 Desafios e perspectivas para o ensino das Artes na Educação Básica Brasileira	59
2.3 Audiovisual na Educação Básica	62
2.4 Contribuições do audiovisual para a aprendizagem	64
2.5 Aplicação do audiovisual em sala de aula	65
CAPÍTULO 3 - PROPOSTA PEDAGÓGICA E PLANO DE AULA	71
Objetivos	74
Estratégias e Atividades	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
REFERÊNCIAS	84
ANEXOS	91

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa, faz uma análise do *podcast*, como uma ferramenta potencializadora no espaço escolar, e facilitadora do processo de ensino e aprendizagem.

A incorporação das novas tecnologias na educação, permite que o ensino seja dinâmico e os alunos possam ter cada vez mais protagonismo no processo de aprendizagem, durante a fase escolar da educação básica.

A ferramenta, relativamente recente no Brasil, chegou ao país em 2004. Desta forma, esta pesquisa analisa e caracteriza o objeto, como uma plataforma em constante crescente no Brasil, amparada por dados recentes da Associação Brasileira de Podcasters¹, que serão aprofundadas no primeiro capítulo desta pesquisa.

A partir da revisão de literatura, a pesquisa ampara-se em dados científicos, sobre o uso e consumo de *podcasts* no Brasil, bem como dados relevantes sobre a plataforma e suas formas de produção e distribuição de conteúdos relacionados à temática da educação.

Por ser um campo incipiente de pesquisas quanto ao uso da ferramenta na educação, a pesquisa faz contribuições quanto às formas de fazer e produzir e ampara-se nas contribuições de Jesus (2014) sobre *Podcast* e Educação: um estudo de caso.

A pesquisa de campo, pretende avaliar o cenário de propostas pedagógicas em sala de aula, a fim de analisar como a ferramenta pode ser incorporada na difusão de conhecimento no contexto escolar, na tentativa de evidenciar o potencial educativo da ferramenta, dentro e fora do contexto escolar.

A partir da análise documental e de campo, esta pesquisa pretende apresentar uma proposta pedagógica para o uso desta nova tecnologia em sala de aula, amparada pela Base Nacional Comum Curricular² (BNCC), que estabelece as diretrizes e competências a serem

¹ A AbPop é a Associação Brasileira de Podcast, divulga e promove pesquisas relacionadas ao consumo de podcast no Brasil.

² A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Fonte: Site institucional do MEC (Ministério da Educação).

adquiridas na educação básica. O documento reforça a preocupação com os impactos da tecnologia na educação e as suas transformações para a sociedade.

De acordo com a BNCC, a cultura digital se faz extremamente importante neste processo, por entender o impacto dos avanços tecnológicos como parte significativa na construção do sujeito moderno:

cultura digital: envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contempo- rânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica. (Brasil, 2018, p. 474)

As contribuições de Hall (2006), Prensky (2011), Jenkins (2009) e Lévy (1998), apresentam um panorama do ciberespaço e da relação dos indivíduos na cultura da convergência e da participação ativa em rede pelos usuários. Tais contribuições reforçam a necessidade de olhar o ambiente escolar como parte integrante de um mundo digital e conectado.

O uso do audiovisual como ferramenta educacional tem se mostrado cada vez mais eficaz na promoção do aprendizado e no engajamento dos estudantes. Através da combinação de elementos visuais e sonoros, é possível criar um ambiente de ensino mais dinâmico e estimulante, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais completa e significativa.

Além disso, o audiovisual também estimula a criatividade e a imaginação dos estudantes. Ao assistir a filmes, documentários, curtas-metragens e outras produções audiovisuais, os alunos são expostos a diferentes narrativas, estilos e formas de expressão artística. Isso contribui para o desenvolvimento de habilidades de análise crítica, interpretação e reflexão, fundamentais para a formação de cidadãos mais conscientes e participativos na sociedade.

Desta forma, a ferramenta *podcast*, permite que o ensino seja dinâmico, e que a intertextualidade seja trabalhada em sala de aula. Além disso, o audiovisual é um recurso



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



necessário no contexto escolar, visto que ele possibilita novas percepções de mundo por meio de diversos contextos, sejam eles sociais, econômicos ou culturais para os alunos.

A plataforma permite, nos dias atuais, a produção colaborativa em rede, e possui um caráter potencializador no tocante a autonomia de ensino, e o acesso a democratização da produção de conteúdos audiovisuais por professores e alunos em espaços educativos.

CAPÍTULO 1. *PODCAST*, UMA NOVA FERRAMENTA EM UM ESPAÇO MULTIMÍDIA

O *podcast* é uma mídia de áudio ou vídeo disponibilizada em plataformas de *streaming* (transmissão de conteúdo *on-line*) que permite a criação de narrativas criativas e difusão de conhecimento.

Sendo uma mídia relativamente recente, os *podcasts* cativaram um público cada vez maior nos últimos anos. A ferramenta, possibilita um novo horizonte de comunicação em um espaço multimídia.

A denominação *podcast* surge a partir das palavras *iPod* (aparelho reproduzidor de mídia portátil da empresa estadunidense *Apple*) e *Broadcast* (em tradução livre - transmissão). Seu surgimento ocorreu nos Estados Unidos, em meados de 2004, pelos programadores Adam Curry e Dave Winner. Juntos, eles desenvolveram um programa que permitia transmitir entrevistas de forma *on-line* via RSS³ (Real Simple Syndication), que caracteriza-se pelo formato de distribuição *on-line*.

Apesar de já existir a ideia e a tecnologia para o *Podcasting*, ainda não havia sido criado um *Podcast*. Foi Adam Cury quem criou o primeiro propriamente dito. Sua ideia era disponibilizar seus programas de rádio online para que qualquer pessoa pudesse baixá-lo e ouvi-lo em seu *iPod*. Para tal, desenvolveu um script para o *iTunes* (programa que gerencia as músicas do *iPod*) para que o mesmo baixe os programas automaticamente conforme eram lançados. O script foi chamado de *RSStoIPod* e foi disponibilizado para que outros programadores desenvolvessem seus próprios programas. (Jesus, 2014, p. 24)

A interação mais ativa entre usuários e produtores de conteúdo *on-line* pode ser explicada pelo fenômeno da Web 2.0 que caracteriza-se pela facilidade de interatividade no ciberespaço, com ferramentas como o RSS, por exemplo, que notifica e agrega conteúdos

³ RSS é um formato de distribuição de informações em tempo real pela internet, no qual um subconjunto de "dialetos" XML que servem para agregar conteúdo podem ser acessados mediante programas ou sites agregadores. É usado principalmente em sites de notícias e blogs

relacionados ao usuário quando algo novo é publicado on-line. Segundo Bressan (2007, p. 2), a denominação Web 2.0 cunhada por Tim O'Reilly "se tornou popular, nomeou uma série de conferências sobre o tema e chamou a atenção de jornalistas, programadores, empresas de softwares, usuários, entre outros, no mundo inteiro."

A partir desta premissa, desenvolvedores e programadores começaram a expandir a experiência do usuário no ambiente on-line. O'Reilly pontua:

Web 2.0 é a rede como plataforma, abarcando todos os dispositivos conectados. As aplicações Web 2.0 são aquelas que produzem a maioria das vantagens intrínsecas de tal plataforma: distribuem o software como um serviço de atualização contínuo que se torna melhor quanto mais pessoas o utilizam, consomem e transformam os dados de múltiplas fontes - inclusive de usuários individuais - enquanto fornecem seus próprios dados e serviços, de maneira a permitir modificações por outros usuários, criando efeitos de rede através de uma 'arquitetura participativa' e superando a metáfora de página da Web 1.0 para proporcionar ricas experiências aos usuários. (O'Reilly, 2005 *apud* Bressan, 2007)

Dessa forma, pode-se considerar que a plataforma *podcast* nasce a partir de uma junção de tecnologias que emergem da Web 2.0, que permitiria aos usuário desenvolver e consumir conteúdos sonoros, similares a rádio e aos aparelhos MP3 da época. No entanto, o termo *podcast*, de fato, não foi adotado pelo criadores, e sim pelo jornalista britânico Ben Hammersley:

O termo *podcast*, vale salientar, não foi cunhado pelo "pai" do *podcast*, Adam Curry, mas pelo jornalista Ben Hammersley, de acordo com Edirisingha (2012, p. 2), o primeiro a usá-lo em artigo do jornal inglês *The Guardian*, em fevereiro de 2004, no mesmo ano em que Adam Curry iniciava o *Daily Source Code*. (Freire, *apud* Edirisingha 2017, p.63)

De acordo com Assis e Luiz (2010, p. 3) "Essa forma de transferir o áudio criada por Curry foi chamada de *RSStoIPod* (já que o agregador iTunes é utilizado para sincronizar arquivos de áudio do computador com o iPod) e foi disponibilizada para que outros programadores a utilizassem livremente".

Com a premissa da interação on-line e a disseminação de conteúdos apontadas por

O'Reilly, desenvolvedores e programadores ao redor do mundo beneficiaram-se deste recurso. Com o *podcast*, não foi diferente. A plataforma emerge no Brasil no mesmo ano, em 21 de outubro de 2004, concomitante ao primeiro *podcast* publicado nos Estados Unidos.

Segundo dados da Associação Brasileira de Podcasters (AbPod), o *podcast Digital Minds*⁴, criado por Danilo Medeiros, foi o precursor no país ao disponibilizar arquivos de áudio para *download*, via RSS.

Desde então, a ferramenta vem se modificando. Em seus primórdios, o *podcast* era produzido apenas de maneira sonora, dada a sua similaridade com a rádio e disponibilizado de forma *on-line* para *download*. O avanço da tecnologia permitiu que a ferramenta acompanhasse as transformações do ambiente virtual.

Nos tempos atuais com o aumento da procura e da criação de conteúdo, aliados à facilidade do acesso, a ferramenta hoje se apresenta como fonte de criação audiovisual em um espaço multimídia.

Em seus estudos sobre a "Cultura da Convergência", o teórico norte-americano, Henry Jenkins, pontua os fenômenos da contemporaneidade e da convergência de conteúdos transmídias propiciados pelos avanços tecnológicos. Apesar de suas colocações serem relacionadas à cultura americana, tais considerações podem ser levadas em conta para a cultura brasileira no tocante à participação *on-line* de jovens e adultos em um mundo conectado e convergente.

Por sua vez, a convergência dos meios de comunicação impacta o modo como consumimos esses meios. Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na Internet, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alternando rapidamente as tarefas. E fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar fan fiction (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela Internet. (Jenkins, 2009, p. 44)

A convergência apontada pelo autor, pode definir a facilidade que os usuários

⁴ *Digital Minds*, criado por Danilo Medeiros. Disponível em: (www.digitalminds.com.br/podcast)

encontram no ambiente virtual de realizar multitarefas, e também de se apropriar de tais tecnologias para a produção de conteúdo massivo on-line.

O *podcast*, se caracteriza no espaço multimídia como um recurso que permite a criação e a difusão de conteúdos *on-demand*⁵. A ferramenta mostra-se como um importante canal de comunicação no século XXI.

No contexto da pós-modernidade, a tecnologia e a cultura se transformam, e moldam a sociedade e a sua adaptabilidade com os novos meios tecnológicos. A interação on-line, e a produção multimídia neste panorama, propiciam os novos moldes e configurações adotadas por usuários, ao navegar pelas diversas possibilidades apresentadas dia após dia no ambiente virtual da *world wide web*⁶. O sociólogo Stuart Hall, em seus apontamentos sobre o sujeito pós-moderno, caracteriza a identidade "móvel" destes sujeitos, adquirida por meio das relações socioculturais na pós-modernidade.

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelado nos sistemas culturais que nos rodeiam. (Hall, 2006, p. 12).

As transformações do sujeito no mundo on-line, também são abordadas pelo filósofo Manuel Castells, que discute as formas de sociabilidade entre usuários por meio de interesses específicos no ciberespaço. (Castells, 2003, p. 126) Se alguma coisa pode ser dita, é que a Internet parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação.

1.1. Podcasting: produção audiovisual colaborativa em rede

O termo *podcasting* refere-se ao ato de gravar um *podcast* e disponibilizar on-line. A

⁵ Tradução livre - sob demanda.

⁶ Tradução livre - rede mundial de computadores.

etimologia da palavra é amplamente discutida, desde 2004. Segundo Medeiros (2006, p. 2) "a palavra *Podcasting* foi divulgada pela primeira vez pelo jornal britânico “*The Guardian*” (em 12/02/04." O autor aponta que neste artigo, descrito como *Audible Revolution*, (em tradução livre - a revolução do áudio), é referenciada a facilidade com que o usuário poderia produzir um programa de rádio. Tal similaridade com a rádio, fez com que usuários pudessem ser criadores de conteúdo do conforto de casa.

De acordo com Herschmann e Kischinhevsky (2008, p. 103):

O podcasting franqueia ao consumidor a opção de pôr “no ar” programações radiofônicas que gostaria de ouvir, mas que não encontra no dial. Inicialmente, os podcasts eram, na maioria, sequências de músicas da predileção do internauta. Mas, rapidamente, os programas/episódios passaram a se sofisticar, mesclando locuções, efeitos sonoros, trilha. Na maioria dos casos, os conteúdos permanecem presos aos formatos de programas do rádio analógico, contudo, vêm ganhando força outras formas de expressão que transcendem a gramática da emissoras comerciais, como a veiculação de análises, palestras e debates. Podcasts foram lançados também por empresas, com fins de comunicação corporativa, devido às vantagens oferecidas pelo armazenamento de dados para divulgação.

No Brasil, ainda não existe uma regulamentação⁷ para conteúdos de *podcast*. O internauta tem liberdade e licença poética na produção. Para Herschmann e Kischinhevsky (*Ibidem*) "certamente, um fator de sedução é a ausência de regras rígidas nos *podcasts*. Não há padrões de locução ou restrições em termos de linguagem e temas abordados". Apesar de não existir regras, as plataformas atuais de *streaming*, como *Spotify* e *Apple Podcasts*, sinalizam quando o conteúdo é impróprio, e permite com que criadores possam colocar indicadores de conteúdo explícito, ou os chamados "*trigger warnings*", (em tradução livre - "aviso de gatilho"), quando o conteúdo possa ser sensível a determinado público.

Essa alternativa, encontrada pelos *streamings*, torna a *podofesra*⁸ um ambiente mais seguro, mesmo com a falta de regulamentação.

⁷ Apesar de não existir regulamentação, os *Podcasts* são protegidos pela legislação de direitos autorais, especificamente pelo artigo 7º da Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/1998), que considera obras como criações do espírito humano, resultantes de esforço intelectual, manifestadas por qualquer meio e fixadas em qualquer suporte.

Disponível

em:

<https://www.mattosfilho.com.br/unico/desafios-solucoes-protexao-juridica-podcasts-brasil/>

⁸ *Podofesra* representa o Universo dos Podcasts.

Com a interação on-line e a produção colaborativa em rede, o *podcast*, objeto de estudo desta pesquisa, vem propiciando um espaço multimídia de produção e disseminação de conteúdo relevante para a sociedade. Com o avanço tecnológico, a ferramenta se modifica conforme a experiência do usuário no ciberespaço.

A ferramenta, com seu potencial de disseminação de conteúdos, abre caminhos para que, cada vez mais, a democratização do acesso a informações relevantes aconteça no ambiente virtual, propiciando assim, um espaço interativo e colaborativo de produção.

Analisando os avanços da ferramenta, desde seu surgimento em 2004, o *podcast* hoje não é visto apenas como uma mídia sonora. Seu viés de plataforma audiovisual se transformou, e hoje, para ser um produtor de *podcast*, se faz necessário pensar em roteiro, ambiente, captação e edição sonora e visual.

Os episódios são disponibilizados também na plataforma *Youtube*⁹, e não mais apenas em formato mp3.

É importante considerar que desde sua criação, a ferramenta se desenvolveu conforme os avanços das tecnologias e dos modos de comportamento dos usuários na plataforma.

Podemos observar que antigamente, o *podcast* era visto apenas como uma mídia sonora, similar a rádio. Com as redes sociais cada vez mais conectadas, atualmente o *podcast* é caracterizado como ferramenta audiovisual por sua ligação com as diversas formas de se produzir conteúdo sonoro e visual na podosfera.

Nos nossos dias, as tecnologias de rede já suportam a circulação massiva de formatos audiovisuais e assiste-se a uma convergência significativa entre o computador, a televisão e todos os dispositivos móveis. Aliás, como bem esclarece Félix Angulo Rasco (Rasco, 2008), trabalhando os conceitos de hibridação (a fusão das funções nos gadgets tecnológicos), de multiusabilidade (fusão dos recursos nos espaços virtuais), este último duplicando o de multimodalidade (possibilidade de conjugar num mesmo documento diferentes formatos, texto, som, imagens fixas e com movimento e objectos em 2D e 3D). (Oliveira, 2010, p. 4)

A praticidade de criar conteúdo por meio da plataforma também é um facilitador ao se

⁹ Plataforma de compartilhamento de vídeos.

considerar o uso da ferramenta em espaços escolares devido a facilidade de captar som e imagem com os recursos tecnológicos que possuímos hoje.

Para Oliveira (2010), “nos nossos dias, as tecnologias de rede já suportam a circulação massiva de formatos audiovisuais e assiste-se a uma convergência significativa entre o computador, a televisão e todos os dispositivos móveis.”

Considerando esta facilidade pontuada pela autora, gravar e disponibilizar podcast on-line se torna um recurso de fácil acesso a população considerada “leiga” e aqueles que desejam ser criadores de conteúdo multimídia. Para gravar um *podcast*, o usuário precisa apenas de um microfone, e um *software* para captação de áudio. *Softwares* livres e gratuitos como *Audacity*¹⁰ e *Anchor*¹¹, permitem com que *podcasters*¹² possam gravar conteúdo e disponibilizar na internet e ambas as ferramentas citadas, permitem a gravação, a edição e a distribuição do conteúdo on-line de forma gratuita na web.

1.2. Podcast no Brasil: uma análise do cenário cultural brasileiro sobre produção e consumo

Esta pesquisa, oriunda parcialmente de dados fornecidos pela Associação Brasileira de Podcasters (AbPod), quanto ao consumo e a produção ativa de *podcasts* no Brasil. A instituição está em atividade desde 2006, sendo a maior divulgadora sobre a produção de *podcasts* no Brasil e fonte sobre pesquisas relacionadas à área. De acordo com o site institucional, a instituição tem como base o "objetivo de coordenar, orientar e representar locutores, produtores, comentaristas e divulgadores do *podcast* brasileiro".

Desde o seu surgimento, o *podcast* vem sendo significativamente adotado pelos brasileiros. De acordo com dados recentes da AbPod, a partir da PodPesquisa de 2020,

¹⁰ Audacity é um *software* livre de gravação e edição de áudio. Disponível em: <https://www.audacityteam.org>

¹¹ Plataforma pertencente ao *streaming Spotify*, que permite a gravação, edição e disponibilização *on-line* de *podcast*. Disponível em: <https://anchor.fm>

¹² *Podcasters* é o nome dado a aqueles que produzem *podcasts*.

atualizada com dados referente à 2021¹³, há uma estimativa de 34,6 milhões de ouvintes no Brasil, demonstrando que o áudio está inserido nas preferências do público, com alcance em massa, o que mostra que a *podosfera* vem se tornando uma área que tem experimentado um crescimento significativo de adoção, principalmente pelo público jovem.

Até o momento da escrita deste trabalho, a PodPesquisa publicou dados referentes aos anos de 2008, 2009, 2014, e 2019. A pesquisa realizada em 2020, refere-se a produtores ativos na plataforma.

De acordo com *release* divulgado à imprensa e disponível no site da associação, a presidente da AbPod relata uma crescente no cenário relativo à produção de *podcast* no Brasil no que se refere a produção de conteúdo em massa, dado ao aumento dos serviços de *streamings* no Brasil:

“Houve muita mudança no cenário de podcast no Brasil de 2018 para 2019. Os serviços de streaming, como Spotify e Deezer, e o próprio Google entraram com muita intensidade no negócio de podcast. Além disso, grandes veículos de comunicação de massa começaram a investir pesado na mídia podcast. Por isso, é o momento de atualizarmos as informações sobre podcast no Brasil. E a PodPesquisa credenciou-se para ser a forma mais eficaz e fiel deste perfil”, destaca a presidente da Abpod, Kellen Bonassoli (@eusouakell). (PodPesquisa, 2019)

A partir dessas considerações, este capítulo ampara-se em dados trazidos pela AbPod, para ressaltar o crescimento da ferramenta no país, bem como dados científicos de pesquisas que intuem da necessidade de evidenciar os caminhos e possibilidades do *podcast* em ser uma ferramenta de disseminação de conteúdos multimídia, dentro e fora do espaço escolar.

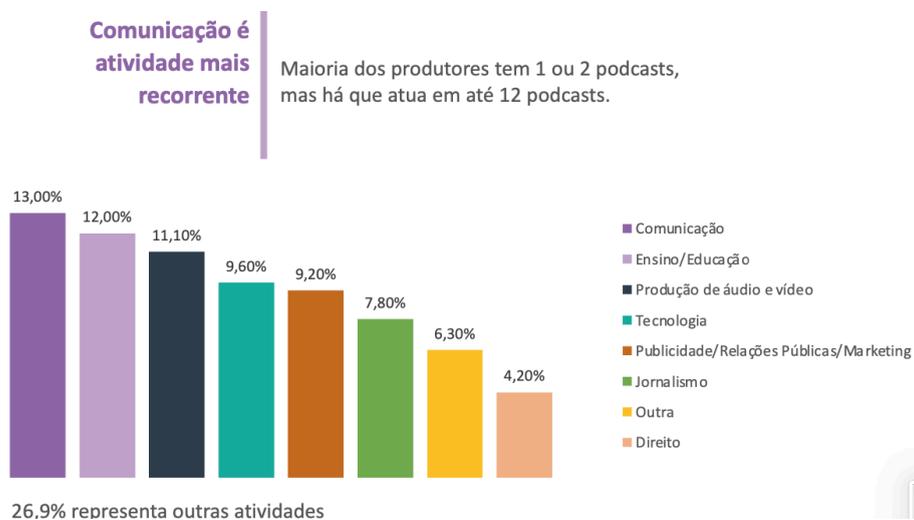
Por ser considerada uma mídia relativamente nova, o crescimento da ferramenta em solo brasileiro, mostra-se gradativo. Para termos um panorama mais amplo sobre a criação de *podcast* no Brasil, dados mais recentes da PodPesquisa relatam que cerca de 13,76% de produtores ativos emergem da região do Sul do país, o estado do Paraná engloba 5,13% desta porcentagem.

¹³ Os dados de 2021 representam os dados mais recentes coletados pela AbPod. A pesquisa referente ao ano de 2024 está em fase de desenvolvimento, com a divulgação dos dados prevista para 2025. Disponível em: <https://abpod.org/podpesquisa/>

Esses dados são importantes para as métricas de produções ativas de *podcast* no Brasil e também, para acompanhar o crescimento, a produção e consumo da ferramenta nacionalmente. A pesquisa também avalia dados como: perfil sócio econômico e comportamento de produtores na plataforma.

Dados como estes, mostram-se significativos para a análise desta nova plataforma, em um ambiente multimídia. O *podcast*, antes visto como um *hobby*¹⁴, vem encontrando caminhos no que se refere a disseminação de conteúdos variados, e de comunicação ativa em um espaço transmídia.

Figura 1 - Dados da AbPod sobre os temas mais recorrentes produzidos no Brasil



Fonte: AbPod (2021)¹⁵.

A partir do gráfico produzido pela associação, em 2021, observa-se que 13% dos produtores atuam com *podcasts* relacionados a comunicação, seguido de 12% com a temática de ensino e educação.

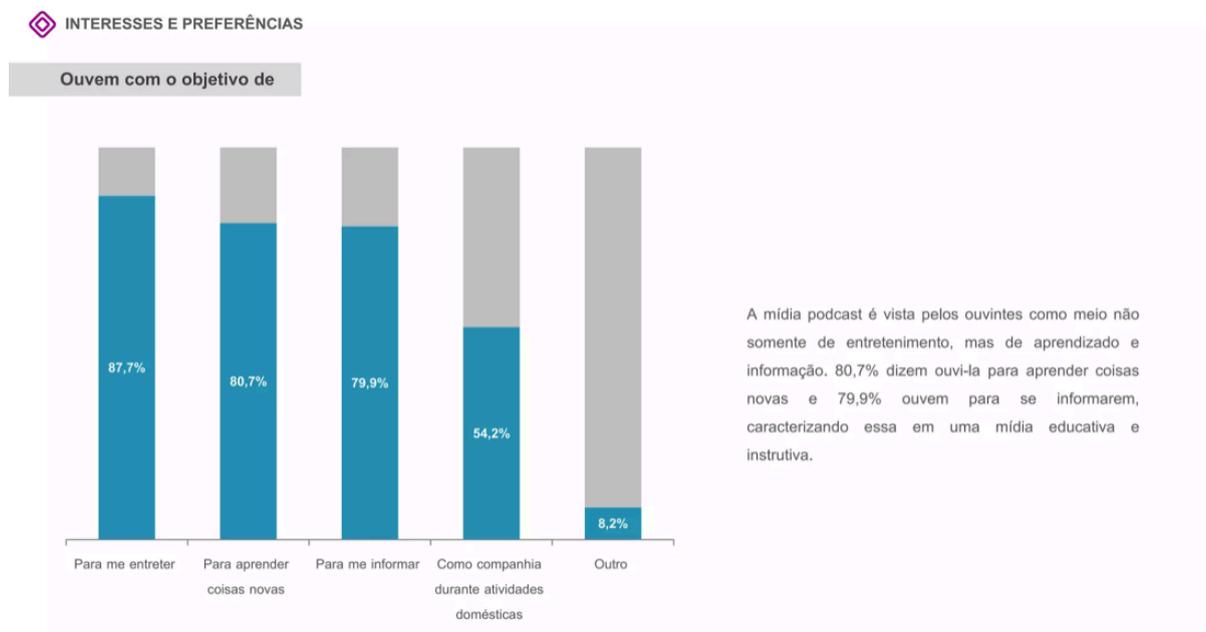
¹⁴ Hobby é uma palavra oriunda do inglês que significa uma atividade produzida como forma de lazer

¹⁵ Disponível em:

https://abpod.org/wp-content/uploads/2021/10/Podpesquisa-Produtor-2020-2021_Abpod-Resultado-ATUALIZADO.pdf

O cenário relativo a ouvintes, mostra uma porcentagem relativamente maior, no que se refere ao interesse do público específico para educação. A pesquisa divulga que "a mídia é vista pelos ouvintes como meio não somente de entretenimento, mas de aprendizado e informação" (PodPesquisa, 2018). A análise mostra que 80,7% ouve *podcast* para aprender, caracterizando o potencial educativo do *podcast*.

Figura 2: Perfil de consumo de ouvintes no Brasil em 2019



Fonte: AbPod (2021)¹⁶.

Em 2018, a PodPesquisa recebeu 22 mil respostas sobre o universo de *podcasts* no país. A pesquisa foi realizada em parceria com a CBN (Central Brasileira de Notícias), pertencente ao grupo Globo de comunicação. Os dados da pesquisa mostram-se relevantes para a análise do cenário que vem crescendo desde 2018 quanto ao interesse de ouvintes na plataforma pela temática da educação.

¹⁶ Disponível em: <https://abpod.org/podpesquisa/>

Os recursos oferecidos pela ferramenta, aliados à praticidade de buscar e criar conteúdo *on-line*, possibilitam que este recurso seja incorporado em práticas educativas. Como evidenciado pela PodPesquisa, 12% dos produtores ativos relacionam seus episódios a temas voltados ao ensino e educação, o que propicia novos caminhos para a produção de conteúdos ativa e participativa entre professores e alunos. As novas tecnologias em meios educacionais vem se tornando um processo extremamente importante no acesso à democratização do ensino, principalmente no que se refere a educação básica.

É a partir deste contexto que o *podcast*, objeto de estudo desta pesquisa, tem se tornado uma alternativa eficaz e promissora aos professores e educadores como ferramenta de ensino e aprendizagem dentro e fora do âmbito escolar.

1.3. Podcast e possibilidades na educação

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional¹⁷ (LDB, Lei Nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996, estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. A lei foi um importante marco para a educação brasileira por estabelecer diretrizes para o ensino básico, este que engloba os ensinos: Fundamental, Médio, Superior, Técnico e Profissionalizante. Esta pesquisa ampara-se nas diretrizes e bases estabelecidas na educação básica, no tocante ao Ensino Médio, com alunos do 3o. ano.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que estabelece as competências e habilidades desenvolvidas ao longo da educação básica, norteia elementos no qual a intertextualidade e as novas tecnologias devem ser usadas para a formação continuada de alunos, a fim de que se estabeleça autonomia de ensino e pensamento crítico.

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de

¹⁷ A Lei de Diretrizes e Bases da Educação ou Lei nº 9.394/1996 define e regulariza a organização da educação brasileira com base nos princípios presentes na Constituição. Foi citada pela primeira vez na Constituição de 1934.

produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (Brasil, 2018, p. 198).

A incorporação da tecnologia na educação não é algo novo. Desde o primeiro computador integrado nas escolas, até ferramentas atuais e poderosas como o *Google for Education*¹⁸ desempenham um grande papel no quesito ensino e aprendizagem. No entanto, mesmo com grandes avanços na esfera tecnológica, ainda existem muitas barreiras no ensino tradicional, principalmente na educação básica.

Na atual conjuntura do país, podemos observar que a formação de professores e educadores para novas mídias ainda é bastante defasada, tanto pela desvalorização da profissão docente, quanto pela falta de incentivo de órgãos governamentais competentes.

Dessa forma, faz-se necessário repensar a forma como os novos recursos de comunicação na educação são utilizados, principalmente no tocante a capacitação de docentes para novas metodologias de ensino. Para Rios e Silva (2015), trabalhar com a *educomunicação*¹⁹ representa novas perspectivas para o ensino-aprendizagem de alunos e professores:

Através da educomunicação escolas e professores têm a oportunidade de explorar recursos tecnológicos e midiáticos com vistas a promover um aprendizado ativo e desenvolver o aluno enquanto indivíduo coletivo, com papel participativo e interventivo na sociedade. (Rios; Silva, 2015).

As autoras ainda apresentam que “A educomunicação se apresenta como alternativa para desenvolver a educação em um país que apresenta importantes déficits de aprendizagem e possui graves problemas sociais como o Brasil.” (*Ibidem*).

Ainda que seja também um instrumento de entretenimento, o *podcast* pode ser um aliado na construção de conhecimentos, assim como aponta Camargo (2019, p. 97) “o debate sobre as relações entre o audiovisual e suas possibilidades educativas, comunicacionais e de registro da realidade são percebidas para além dos horizontes do mero entretenimento”.

¹⁸ Plataforma do *Google* com recursos voltados à educação. Disponível em: https://edu.google.com/intl/ALL_br/

¹⁹ Educomunicação é um campo teórico-prático que propõe uma intervenção a partir de algumas linhas básicas como: educação para a mídia; uso das mídias na educação; produção de conteúdos educativos; gestão democrática das mídias; e prática epistemológica e experimental do conceito.

Desta forma, é possível observar que o *podcast* torna-se também um grande espaço para a disseminação de conteúdos e de reflexão sobre temáticas específicas ligadas à arte e à educação. Trabalhar com a ferramenta de forma educativa ao abordar as novas linguagens possibilita fomentar a difusão cultural do audiovisual, principalmente do cinema e da cultura brasileira no espaço escolar, componente este previsto na BNCC:

Desse modo, espera-se que o componente Arte contribua com o aprofundamento das aprendizagens nas diferentes linguagens – e no diálogo entre elas e com as outras áreas do conhecimento –, com vistas a possibilitar aos estudantes maior autonomia nas experiências e vivências artísticas. (Brasil, 2018, p. 205).

A ferramenta ainda pode ser analisada como gênero discursivo oral nas salas de aulas. A possibilidade que o *podcast* oferece a professores e alunos de criar processos sonoros, como: bate papo, entrevistas, e a própria intertextualidade com temáticas de outras disciplinas, permite a ampliação de contextos e a socialização entre docentes e discentes. Esta troca é extremamente importante para que os alunos desenvolvam a autonomia oral e discursiva.

O Podcast se apresenta em como linguagem oral dentro de um suporte digital. Sua publicação pode contar também partes escritas e imagens, complementando seu conteúdo e enriquecendo a experiência hipermídia do usuário. Com isso, a facilidade de aproximar os alunos é ampliada, procurando aliar tecnologia e oralidade (Jesus, 2014, p. 22)

Segundo Villarta-Neder e Ferreira (2020, p. 39) “Nesse sentido, esse gênero nos permite ampliar a discussão sobre as características dos gêneros orais tradicionalmente elencadas por materiais didáticos que enfocam a modalidade oral.”

Considerando esses fatores, é possível destacar três eixos principais que se beneficiam do uso de novos recursos tecnológicos e do *podcast* no âmbito escolar: o debate sobre a prática audiovisual na escola entre educadores, o acesso à produção audiovisual brasileira e também ao incentivo de pensamento crítico e autônomo de alunos.

Os educadores da atualidade precisam estar atentos às novas práticas de ensino, uma

vez que, não se pode mais ignorar que os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes na sociedade. Para Vidal (2020, 11 jun.):

Assim como eles aprenderam a lidar com o cinema, e, depois, com a televisão, saberemos lidar com a internet, principalmente agora que, forçados a mergulhar no universo da rede e a reconstruir as práticas educativas com o uso de novas ferramentas, estamos nos familiarizando mais com os recursos, desmistificando a web e percebendo o quanto estes novos modos de ensinar e aprender podem auxiliar na difusão do conhecimento, como aliados na nova configuração de uma educação pública de qualidade.

De acordo com Saidelles et al. (2018, p. 9) "o uso e estudo dessa ferramenta no contexto educacional brasileiro é ainda incipiente, e portanto um grande campo de estudo para pesquisadores da área".

Pode-se observar que, estudos sobre o uso educativo do *podcast* no âmbito escolar apresentam metodologias que integram a ferramenta no cotidiano escolar e também como prática extracurricular.

No entanto, a ferramenta possui um caráter educativo muito mais amplo do que esses apresentados acima. O *podcast*, além de incentivar a autonomia criativa, permite que a exploração de práticas audiovisuais e interlocutivas dos alunos seja a florada. O espaço educativo não deve caracterizar o *podcast* apenas como "mais uma ferramenta de produção", e sim como um modelo incentivador de comunicação e de percepções educativas.

Por se tratar de um rede de convergência de informações utilizada por jovens, a ferramenta pode contribuir significativamente para o ensino e aprendizagem, uma vez que o público-alvo dessa mídia possui uma afinidade maior com as novas tecnologias da informação, como aponta Stecz *apud* Prensky (2019, p. 43):

Para tratar dessa transformações e como se refletem na educação foram cunhados novos termos: "Nativo e imigrante digital", apresentados em 2001, pelo norte-americano Marc Prensky que define crianças e jovens que nasceram a partir dos anos 1980, cresceram em uma cultura digital e desenvolveram a capacidade de usar intuitivamente ferramentas tecnológicas. Convivendo desde a infância com o universo midiático de jornais impressos à internet, estes jovens se utilizam da imagem como parte essencial de seu cotidiano

Com a nova era da informação, cada vez mais alunos se mostram aptos a buscar referências de fontes externas, adquirindo assim autonomia do seu próprio ensino. O professor, possui um papel extremamente importante neste marco, pois é ele quem deve direcionar e apontar novos horizontes para os discentes, agindo como um facilitador para os novos recursos de mídia que dinamizam o ensino e aprendizagem na escola. Para o norte-americano Henry Jenkins (2009, p. 48) "o consumidor ideal é ativo, comprometido emocionalmente parte de uma rede social".

Junior e Coutinho (2007), apontam que o potencial educativo do *podcast* em sala de aula pode despertar a aprendizagem colaborativa e a possibilidade de aprendizagem dentro e fora da escola:

Como não há um modelo de ensino ideal nem mesmo uma ferramenta que prometa resolver todos os problemas do ensino e da aprendizagem humana, o *podcast* deve ser entendido como mais uma ferramenta que pode ser utilizada em contexto pedagógico, que possui atributos específicos e diferenciais que podem (e devem) ser combinados com outros métodos e com outras ferramentas em prol da melhoria da aprendizagem dos alunos (Junior; Coutinho, 2007, p. 841).

Na sociedade atual, não há mais espaço para o ensino tradicional, no qual o professor é visto como figura autoritária, único detentor de conhecimento e os alunos como uma tábula "rasa". Isto posto, é necessário que os espaços educativos abracem recursos que possam elevar a qualidade e o dinamismo do ensino e aprendizagem.

É a partir desta perspectiva que podemos considerar o uso de ferramentas audiovisuais em espaços formais e não formais de educação, necessário para um ambiente de criação comum, que permita aos alunos um universo de novas possibilidades de criação artística e culturais na fase escolar.

Para amparar a discussão sobre o uso da linguagem audiovisual nas escolas, cito neste capítulo os textos: "Linguagens Audiovisuais e Cidadania" e "Hipótese Cinema: múltiplos diálogos" de Marília Franco, renomada pesquisadora na área de educação.

A autora destaca que o audiovisual é capaz de despertar a curiosidade e o interesse dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e prazeroso por meio de expressões estéticas e linguagens artísticas.

O outro fundamento é contar histórias ou construir narrativas. Isso é um fato/hábito tão antigo quanto o próprio homem, e a construção da cultura humana está intrinsecamente ligada a isso. Inúmeras formas e motivações foram sendo construídas e transmitidas entre os homens e os povos para registrar e fixar essas histórias, e muitas dessas formas evoluíram para o que hoje entendemos como expressões estéticas ou linguagens artísticas (Franco, 2010, p. 17).

Além disso, Franco ressalta que o uso de recursos audiovisuais permite uma maior compreensão e assimilação dos conteúdos, uma vez que estimula diferentes sentidos e formas de percepção.

A autora afirma que abandonar preconceitos e procurar compreender as formas de expressão audiovisual é um exercício de cidadania necessário na escola. A partir desta colocação, podemos considerar que os professores podem formar sua cidadania docente a partir da integração da linguagem audiovisual nas escolas, concomitante a práxis docente.

Para o professor poder formar sua cidadania audiovisual docente é preciso discutir os medos e preconceitos, reconhecer suas competências enquanto espectador/telespectador e pAr em foco essa pessoa social que gosta de TV e de cinema e o profissional-professor que pode levar essa competência para a sala de aula como apoio a atividade didática (Franco, 1997, p. 33).

A prática docente deve ser sempre amparada com recursos que auxiliem no processo de ensino, no entanto, há um certo receio em “competir” com celulares e com ferramentas que “dispersam” a concentração do aluno.

É sob esse viés que essa pesquisa discute o protagonismo de ensino dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. A “Geração Alfa”²⁰ está fortemente conectada à internet, às mídias digitais, e ao ciberespaço em si. As crianças e adolescentes da atualidade possuem

²⁰ Geração Alfa é a denominação dada aos nascidos após 2010 e pertencentes ao grupo que integra a educação básica.

uma maior afinidade com aparatos tecnológicos do que os conhecidos como “Millenials²¹”, aqueles nascidos entre a década de 80 e 90.

Toda aprendizagem, em todos os tempos, é mediada pelas tecnologias disponíveis. Assim, nós tivemos tecnologias que identificaram o modo de ser e de agir diferenciado nas sociedades predominantemente caçadoras e coletoras, ou nas comunidades agrícolas e que são bem distintas dos comportamentos predominantes nas sociedades urbanas industriais (...) As novas possibilidades de acesso à informação, interação e de comunicação, proporcionadas pelos computadores, dão origem a novas formas de aprendizagem. São comportamentos, valores e atitudes requeridas socialmente neste novo estágio de desenvolvimento da sociedade (Kenski, 2003, p.4).

Ou seja, não se pode ignorar o fato de que o ensino enraizado e tradicional, ainda perpetua comportamentos escolares gerações passadas, ignorando o fato de que esta geração atual possui novos contextos de mundo, sejam eles culturais, sociais ou econômicos.

A relação professor/aluno também deve ser levada em conta para as novas práticas de ensino. Apresentar novas metodologias e recursos requer paciência em ambos os lados, deste modo, uma educação mais acolhedora e afetiva, ressignifica o papel do professor ao estimular o senso crítico e o pensamento autônomo do aluno, sendo assim um dos principais elementos que norteiam as diversas ferramentas pedagógicas que podem ser utilizadas na práxis docente, como o uso do audiovisual no ambiente escolar e o objeto de estudo desta pesquisa.

Kenski (2008), pontua:

Em todos os níveis formais de escolaridade são costumeiras as divisões no ensino nestes três tempos. Há um momento para ensinar (professor falar e o aluno ouvir), outro para interagir com a informação e aprender (ler, memorizar, refletir, discutir, se posicionar) e um outro tempo para o fazer (muitas vezes confundido com expor ou simular a atividade, em exercícios, provas ou testes), ou seja, utilizar o aprendido no tempo real da necessidade. O ensino mediado pelas tecnologias digitais pode alterar estas estruturas verticais (professor > aluno) e lineares de interação com as informações e com a construção individual e social do conhecimento. Os ambientes digitais oferecem novos espaços e tempos de interação com a informação e de comunicação entre os mestres e aprendizes.

²¹ Millennials é a denominação dada aos nascidos entre 1980 e 1995.

Ambientes virtuais de ensino onde se situam formas desgrudadas da geometria aprisionada de tempo, espaço e relações hierarquizadas de saber existentes nas estruturas escolares tradicionais (Kenski, 2008, p. 11).

De acordo com Franco (1995, p. 51) “quando estudamos a construção da linguagem audiovisual encontramos semelhanças significativas com o universo da construção do conhecimento”.

Desta forma, podemos considerar que o professor possui um papel fundamental neste processo, pois é ele quem irá mediar a interação dos discentes com o uso desta linguagem no espaço escolar.

A formação se faz necessária, mesmo sendo teórica. É imprescindível que haja um debate na escola sobre a incidência do audiovisual na formação dos alunos.

Ainda para a autora, o professor deve fazer-se um espectador especializado. Sua especialização é como educador, não como espectador. Como espectador comum, cidadão do seu tempo, ele acumulou vivência e experiência para aplicá-la ao exercício de sua profissão. Como espectador especializado ele terá autoridade para se fazer intérprete das linguagens audiovisuais.

Sua especialização é como educador e não como espectador, ao usar o filme na situação de ensino/aprendizagem está exercendo sua função de mestre. Como espectador comum acumulou vivência e experiência para aplicá-la ao exercício da sua profissão. Como espectador especializado ele terá autoridade para se fazer intérprete das linguagens audiovisuais (Franco, 1992, p. 26).

Coutinho (2005) pontua a necessidade de integrar cada vez mais as tecnologias de informação e comunicação em atividades pedagógicas e destaca o papel do docente no processo de aprendizagem como fundamental para articular o pensamento crítico e artístico durante o processo de ensino e aprendizagem.

Nessa aventura, o professor também é desafiado a assumir uma postura de aprendiz ativo, crítico e criativo, articulador do ensino com a pesquisa, constante investigador sobre o aluno, sobre seu nível de desenvolvimento

cognitivo, social e afetivo, sobre sua forma de linguagem, expectativas e necessidades, sobre seu estilo de escrita, sobre seu contexto e sua cultura. O professor é um artista que busca projetar as bases de um currículo intrinsecamente motivador para o aluno tornar-se leitor e escritor. Não é o professor quem planeja para os alunos executarem, ambos são parceiros e sujeitos do processo de conhecimento, cada um atuando segundo o seu papel e nível de desenvolvimento. Para Freire & Shor (1986), o educador faz com os seus alunos e não faz para os alunos. (Coutinho, 2005, p. 66-67).

Para a autora, a formação continuada de docentes para novas mídias possui um caráter de vital importância para as novas metodologias de ensino, visto que, a práxis docentes têm o papel de incluir e integrar as novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem “os avanços nessas práticas são influenciados pela participação dos profissionais em programas de formação continuada voltados à integração entre tecnologias, principalmente computador, Internet, televisão e vídeo na prática pedagógica.” (Coutinho, 2005, p. 68).

Para o filósofo e sociólogo francês, Pierre Lévy (1999):

O ponto principal aqui é a mudança qualitativa nos processos de aprendizagem. Procura-se menos transferir cursos clássicos para formatos hipermídia interativos ou ‘abolir a distância’ do que estabelecer novos paradigmas de aquisição dos conhecimentos e de constituição dos saberes. A direção mais promissora, que por sinal traduz a perspectiva da inteligência coletiva no domínio educativo, é a da aprendizagem cooperativa. Alguns dispositivos informatizados de aprendizagem em grupo são especialmente concebidos para o compartilhamento de diversos bancos de dados e o uso de conferências e correio eletrônico. Fala-se então em aprendizagem cooperativa assistida por computador. Em novos ‘campus virtuais’, os professores e os estudantes partilham os recursos materiais e informacionais de que dispõem. Os professores aprendem ao mesmo tempo que os estudantes e atualizam continuamente tanto seus saberes ‘disciplinares’ como suas competências pedagógicas (Lévy, 1999, p. 170).

Desta forma, o processo de ensino/aprendizagem pode ser entendido aqui tanto para o professor quanto para o aluno. Nesta pesquisa, cito a necessidade da formação continuada de professores para novas mídias. O uso da linguagem e de recursos audiovisuais, apesar de

“intuitivos”, devem ser utilizados em sala de aula com as devidas instruções acerca destes novos aparatos tecnológicos, para que, o processo metodológico seja fluido.

Durante o processo de ensino e aprendizagem, torna-se importante que alunos tenham acesso a novas mídias e tecnologias, principalmente no que se refere ao ensino das Artes. Nesta disciplina, as possibilidades de criação e percepção de práticas culturais e artísticas são essenciais para o desenvolvimento escolar. Esta habilidade está amparada pela BNCC:

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético (Brasil, 2018, p. 207)

Para destacar a importância do ensino das artes nas escolas, Stecz (2015, p. 136) aponta que "a escola se modifica, quando incorpora as linguagens artísticas e assume para si uma educação sensível que permite a experimentação das expressões estéticas".

A partir das considerações de Prensky (2001) em "Nativos Digitais, Imigrantes Digitais", a afinidade dessa nova geração com novas ferramentas de mídia, torna o uso de novas plataformas tecnológicas, como o *podcast*, um grande aliado no uso e difusão de conhecimento voltado aos campos da artes e da cultura:

Os alunos de hoje – do maternal à faculdade – representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira cercados e usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. (Prensky, 2001, p.1)

Desta maneira, a forma como os alunos consomem informações no espaço escolar, é defasada quando analisado o cenário e proposta do ensino considerado "tradicional". Por isso, trabalhar com a interdisciplinaridade e com mediações criativas relacionadas à cultura e ao mundo da Artes, propicia que o aluno seja o protagonista do seu próprio ensino, e que os docentes sejam a ponte facilitadora neste processo.

Quando o aluno é colocado como personagem central, tanto de sua história, quanto de seu aprendizado, utilizando ferramentas e recursos que fazem parte de sua realidade, ele desenvolve autonomia para criação de intertextualidade e conhecimentos de mundo, esta habilidade está amparada pela BNCC “o diferencial dessa fase está na maior sistematização dos conhecimentos e na proposição de experiências mais diversificadas em relação a cada linguagem, considerando as culturas juvenis” (Brasil, 2018, p. 205).

O filósofo e educador Paulo Freire (1996, p. 13) comenta que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção e construção”. Corroborando com a ideia de Freire, o sociólogo Manuel Castells (2014) aponta que o papel da escola na era tecnológica tem sido reformulado, e que a informação não deve ser transmitida, mas necessita ser um fator essencial de contribuição para que o aluno possa combinar interesses pessoais com o conteúdo curricular.

Para o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han (2018, p. 18) “Mídias eletrônicas como o rádio reúnem pessoas, enquanto as mídias digitais as singularizam”. Sob esta perspectiva, é possível considerar que a singularidade de cada indivíduo pode ser expressada a partir dos meios digitais, possibilitando que o próprio ato comunicativo e artístico dos alunos seja explorado a partir de seus contextos.

A socialização e a troca de experiências que a ferramenta *podcast* oferece ao ser usada como recurso pedagógico, torna-se essencial para moldar novas práticas docentes no contexto educacional brasileiro (Brasil, 2018).

A relação entre professor e aluno/ensino e aprendizagem, pode contribuir significativamente para novos caminhos em espaços educativos para as futuras gerações. A presença de conteúdos audiovisuais permite que o contato artístico e cultural seja trabalhado de forma singular, e já na educação básica a ferramenta seja tratada como objeto de transformação social e de identidade.

Além disso, outra perspectiva que se beneficia com a incorporação desta tecnologia em dinâmicas pedagógicas, são práticas educativas inclusivas. Sabemos que as plataformas digitais precisam levar em conta o aspecto da acessibilidade.

É inquestionável a importância das novas tecnologias em trazer recursos adaptados que possam auxiliar na inclusão de pessoas com deficiência visual ou baixa visão. A exemplo do podcast “Nós Cegos Oficial”²², produzido por um grupo de deficientes visuais, e destacando a possibilidade da ferramenta no processo de inclusão no ciberespaço.

Figura 5: Podcast Nós Cegos



Fonte: Autora (2024) adaptado de Nós Cegos - Oficial²³

Por se tratar de uma ferramenta de áudio, o *podcast* tem contribuído muito para as discussões no âmbito educativo no que se refere à inclusão, a acessibilidade e a democratização do ensino. Trabalhar com a oralidade, e principalmente com recursos que possuam acessibilidade, hoje, renovam as metodologias da práxis docentes.

²² Podcast “Nós Cegos Oficial”. Disponível em <https://open.spotify.com/show/6F1m55mGHiROZn6OdE734A>

²³ *Ibidem*

Neste conceito, o *podcast* torna-se um recurso didático essencial de inovação metodológica em sala de aula, a partir das práticas inclusivas. Para Junior e Coutinho (2009, p. 2123) “as estratégias de uso do *podcast* com deficientes visuais, poderá ocorrer em múltiplas situações ficando a cargo do professor utilizar de toda a sua criatividade para tirar partido deste recurso, que poderá garantir uma maior participação e inclusão dos invisuais.”

A partir dessas considerações, o *podcast* pode ser incorporado em sala de aula, por meio de recursos que propiciam a produção colaborativa em rede, através de práticas a serem desenvolvidas por professores e alunos, dinamizando o ensino e formando os discentes para o uso de novas tecnologias na educação.

Diversas ferramentas *on-line* e gratuitas possibilitam que o docente possa levar o *podcast* para sala de aula. A produção pode ocorrer de maneira *on-line* e *offline*, de forma individual ou colaborativa. Ao usar este recurso em sala, o docente pode aflorar e trabalhar com a liberdade criativa, artística e poética dos alunos.

É importante ressaltar que apesar da facilidade de produção de conteúdo *on-line*, a ferramenta também precisa ser utilizada com sabedoria, a partir de critérios e responsabilidade social com o que está sendo produzido. O docente, por ser um intermediário neste processo de construção, precisa ressaltar a necessidade de embasar pesquisas escolares com critério e fontes qualificadas de informação.

Proporcionar que alunos busquem fontes externas, e não somente conteúdos didáticos propostos por planos pedagógicos, prepara o aluno para ser pesquisador e comunicador e não somente receptor de informações.

Apresento nesta pesquisa de proposta pedagógica, alguns recursos que podem auxiliar na produção e no uso da ferramenta de forma gratuita em espaços educativos. As plataformas apresentadas na tabela abaixo são de uso gratuito e estão disponíveis para diversos formatos, como *desktop* e celular. Ao levar em conta o contexto do cenário educacional brasileiro, e a falta de recursos que abracem tecnologias pagas, faz-se necessário apresentar a professores e alunos ferramentas de fácil acesso, para que, a produção cultural seja realizada de forma simples, por todos, democratizando o acesso à produção e ao consumo de conteúdos *on-line*.

Essas ferramentas serão abordadas e aprofundadas no Capítulo 4 deste trabalho, que engloba a prática por meio de uma proposta pedagógica quanto ao uso dos recursos disponíveis atualmente para a produção de *podcast*.

RECURSO	FERRAMENTA	PLATAFORMA
Roteiro de gravação	Google Docs, Word (https://docs.google.com)	Celular (disponível para Android e iOS) e Desktop
Gravação e Edição	Spotify for Podcast (https://creators.spotify.com/)	Celular (disponível para Android e iOS) e Desktop
Gravação e Edição	Audacity (https://www.audacityteam.org/download/)	Desktop
Gravação e Edição	Splice (https://spliceapp.com/)	Celular (disponível para Android e iOS) e Desktop
Disponibilização do conteúdo <i>on-line</i>	Youtube, Spotify, Deezer, entre outras.	Celular (disponível para Android e iOS) e Desktop

Fonte: A autora (2024).

A partir destes recursos, produzir conteúdos relacionados à disciplina pode contribuir para o dinamismo da troca de experiências em sala de aula. Assim como levar conteúdos diferentes, e que trabalhem com recursos audiovisuais, propiciam no ambiente escolar, uma nova perspectiva de ensino tanto para professores, quanto para alunos. Pierre Lévy destaca:

na era do conhecimento, deixar de reconhecer o outro em sua inteligência é recusar-lhe sua verdadeira identidade social, é alimentar seu ressentimento e sua hostilidade, sua humilhação, a frustração de onde surge a violência. Em contrapartida, quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos (Lévy, 1998, p. 30).

A partir da revisão de literatura em artigos que abordam o uso do *podcast* no espaço escolar, pode-se observar que a prática de produzir *podcasts* já vem sendo trabalhada por professores de diferentes áreas de ensino na rede pública, no entanto a adoção desta prática ainda é incipiente no cenário nacional, sendo critério apenas do professor ou da equipe pedagógica incentivar o uso da ferramenta no contexto escolar.

A partir da pesquisa desenvolvida para este trabalho, foram encontrados *podcasts* produzidos por professores e alunos que evidenciam o caráter metodológico do *podcast* na prática educativa. O uso dessa ferramenta pode ser explorado em diversas áreas de ensino.

A exemplo do *podcast* [Geo+] Conteúdos de Geografia Geral e do Brasil,²⁴ produzido pelo professor da Paraíba, Jessé Geminiano Júnior que aborda conteúdos da BNCC e atualidades para os alunos.

Figura 3: Podcast [Geo+]

²⁴ [Geo+] Conteúdos de Geografia Geral e do Brasil: Disponível em <https://open.spotify.com/episode/2UIYmMhmx9fZlgbfc0iV6O?si=OebTWGkdT76XB0G-onXaRg>



Fonte: Autora (2024) adaptado de [Geo+] Conteúdos de Geografia Geral e do Brasil

O *Podcast* do Período Ampliado do Colégio Augusto Laranja²⁵, produzido por alunos e professores do 3º, 4º e 5º ano do Fundamental I, aborda temáticas de literatura, arte e música.

Figura 4: Podcast do Período Ampliado do Colégio Augusto Laranja



Fonte: Autora (2024) adaptado de Podcast do Período Integral do Colégio Augusto Laranja²⁶

Os dois exemplos citados, evidenciam a importância de permitir que alunos

²⁵Podcast do Período Ampliado do Colégio Augusto Laranja: Disponível em: https://open.spotify.com/episode/3gsFH3BKTI24M3nng9qEr?si=QCOc2mCdSfKFaY_S4kTRNg

²⁶ Disponível em: <https://open.spotify.com/show/3sPPQJnBfkODfjPEk0hzoF>

participem ativamente de processos de produção de informações relevantes em seus contextos e para a sociedade. Não foram encontradas pesquisas de práticas pedagógicas com uso do *podcast* no estado do Paraná.

Para o filósofo Byung-Chul Han (2018, p. 22) “Hoje não somos mais destinatários e consumidores passivos de informação, mas sim remetentes e produtores ativos. Não nos contentamos mais em consumir informações passivamente, mas sim queremos produzi-las e comunicá-las ativamente nós mesmos.”

Amparada pelos dados da AbPod, citados neste trabalho, é possível observar que o *podcast*, tem se tornado uma ferramenta significativamente adotada pelos brasileiros, e principalmente pelo público jovem. Dessa forma, torna-se necessário fomentar as discussões quanto ao uso da ferramenta na práxis docente, no que se refere o ensino e aprendizagem no âmbito da educação básica brasileira.

As novas tecnologias na educação são essenciais para o desenvolvimento escolar da educação básica. Cada vez mais se faz necessário que gestores e professores utilizem metodologias que possam instigar o aluno durante a fase escolar, propiciando assim a autonomia e o pensamento crítico.

É evidente que o ensino precisa ser constantemente reinventado, a fim de contribuir para o ensino e aprendizado na fase escolar, e para novas práticas docentes.

A partir do meu trabalho com produção cultural de *podcast*, constato a importância da ferramenta em práticas educativas, como professora e também como aluna. A relação de ensino e aprendizagem pode ser dinâmica e frutífera no tocante ao desenvolvimento dos alunos na fase escolar.

Como produto audiovisual, o *podcast* eleva o ensino das Artes e da Cultura nas escolas. Por ser uma ferramenta digital de fácil acesso, o *podcast* é hoje não só um meio de disseminação de informações e conteúdos relevantes, mas também, um recurso digital que possibilita a produção audiovisual e artística, além de permitir que professores e alunos possam ressignificar o espaço escolar cada vez mais.

A democratização do ensino, e o acesso a novas mídias e tecnologias da informação,

nesse aspecto, é essencial na fase escolar, pois é neste período que o aluno molda o senso de pensamento crítico e autonomia para a construção do seu próprio ensino, e de quem será como indivíduo na sociedade. Conforme ampara a BNCC:

Essa constante transformação ocasionada pelas tecnologias, bem como sua repercussão na forma como as pessoas se comunicam, impacta diretamente no funcionamento da sociedade e, portanto, no mundo do trabalho. A dinamicidade e a fluidez das relações sociais – seja em nível interpessoal, seja em nível planetário – têm impactos na formação das novas gerações. É preciso garantir aos jovens aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para profissões que ainda não existem, para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos. Certamente, grande parte das futuras profissões envolverá, direta ou indiretamente, computação e tecnologias digitais (Brasil, 2018, p. 473).

A educação precisa acompanhar e estabelecer novos usos quanto aos recursos digitais que possibilitam uma troca significativa de experiências em sala de aula. Trabalhar de forma colaborativa, explorando as individualidades de cada aluno, permite que a educação cumpra o seu papel básico de transformar a sociedade, assim como aponta os ensinamentos do educador Paulo Freire (2000, p. 31) “se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela, tampouco a sociedade muda”. Freire (1996) e Arroyo (2007) destacam a necessidade de uma educação que não apenas transmita conhecimentos, mas que também promova a emancipação e a transformação social.

CAPÍTULO 2. EDUCAÇÃO BÁSICA E O CONTEXTO EDUCACIONAL BRASILEIRO

A Educação Básica no Brasil enfrenta desafios significativos em seu processo de desenvolvimento e implementação, influenciados por diversos aspectos históricos, sociais, econômicos e políticos. Este capítulo busca explorar esses elementos fundamentais, situando-os no contexto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), do Plano Nacional de Educação (PNE) e das contribuições de autores renomados na área educacional.

A trajetória da Educação Básica no Brasil é marcada por uma série de transformações e reformas que refletem as mudanças sociais e políticas do país. Segundo Saviani (2007), a história da educação brasileira pode ser compreendida a partir de distintos períodos, como a influência jesuítica no período colonial, a criação dos primeiros sistemas educacionais no século XIX e as reformas educacionais do século XX.

Durante boa parte do século XX, a Educação Básica no Brasil foi marcada por desigualdades regionais e sociais, perpetuando a exclusão de muitos brasileiros do acesso à educação de qualidade. Ao analisarmos sob essa perspectiva, apesar de ser notório os muitos avanços na esfera pedagógica, a desigualdade social e precariedade do ensino ainda se faz presente no contexto da sala de aula da atualidade.

De acordo com Schwartzman:

Podemos prontamente concordar com que o ensino básico universal de qualidade é um requisito essencial e uma exigência moral de todas as sociedades modernas, pelo bem da equidade social, dos valores culturais e da funcionalidade econômica (Schwartzman, 2005, p. 13).

As melhorias no ensino público devem contribuir ativamente para uma sociedade cultural, que vê na educação a força motriz para uma sociedade estruturada social e economicamente. Para Zuccato et al. (2023), o monitoramento da qualidade do sistema educacional é crucial para definir e direcionar as políticas públicas educacionais no âmbito nacional.

O Plano Nacional de Educação (PNE)²⁷2014-2024 representa um marco importante para a educação no Brasil, especialmente no que se refere ao uso de novas tecnologias e às políticas públicas educacionais voltadas à este contexto. O documento foi elaborado para orientar as diretrizes educacionais do país ao longo de uma década, visando promover melhorias significativas na qualidade e na equidade do ensino. Conforme aponta:

[...]5.6. promover e estimular a formação inicial e continuada de professores(as) para a alfabetização de crianças, com o conhecimento de novas tecnologias educacionais e práticas pedagógicas inovadoras, estimulando a articulação entre programas de pós-graduação stricto sensu e ações de formação continuada de professores(as) para a alfabetização (Brasil, 2014, p. 58).

No contexto das novas tecnologias, o PNE destaca a importância de integrar recursos tecnológicos às práticas pedagógicas, reconhecendo e destacando o potencial transformador da tecnologia na educação na contemporaneidade. O documento propõe iniciativas para aprimorar a infraestrutura tecnológica nas escolas, garantir o acesso equitativo a dispositivos e conexão à internet, e promover a formação continuada de professores para a utilização eficaz das tecnologias digitais em sala de aula.

Além da infraestrutura, o PNE incentiva o desenvolvimento de conteúdos educacionais digitais de qualidade, adequados às diferentes realidades socioeconômicas e culturais do país. Isso incluiu a criação de plataformas digitais de aprendizagem, recursos educativos abertos (REA)²⁸ e programas de educação a distância, ampliando o acesso ao conhecimento e possibilitando novas formas de aprendizagem colaborativa e personalizada.

Para Bollman (2010, p. 674) "foi e continua sendo imperativo que os educadores brasileiros, seja na instituição Escola ou nos movimentos da sociedade civil organizada, estejam atentos e qualificados para intervir na elaboração de propostas de educação que se

²⁷ O primeiro Plano Nacional de Educação surgiu em 1962, elaborado já na vigência da primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 4.024, de 1961.

²⁸ Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros.

contraponham às propostas hegemônicas".

No âmbito das políticas públicas, o PNE estabelece metas claras para a melhoria da educação básica e superior, com ênfase na valorização dos profissionais da educação e na redução das desigualdades educacionais. O documento, destaca a implementação de políticas de formação inicial e continuada de professores, a valorização da carreira docente, a melhoria dos indicadores de qualidade da educação, e a promoção de uma gestão educacional eficiente e democrática.

É importante destacar que o PNE 2014-2024 não apenas reconhece a importância das novas tecnologias na educação, mas também busca integrá-las de forma estratégica para potencializar os resultados educacionais no país.

Embora desafios como a universalização do acesso à tecnologia e a formação adequada dos educadores tenham sido enfrentados ao longo do período, o documento serve como um guia fundamental para orientar as políticas educacionais brasileiras em direção a um futuro mais inclusivo, moderno e alinhado com as demandas do século XX dentro e fora da escola.

Como pontuado nesta pesquisa, a formação continuada de docentes ainda é defasada, e a necessidade de pensar práticas que permitam alunos explorarem diversas habilidades, por vezes se faz perdida no processo de ensino/aprendizagem, ao levar em conta a escassez de recursos públicos para práticas voltados ao ensino e a desvalorização da profissão docente, alinhadas à jornadas de trabalho excessivas. Conforme destaca Silva:

No interior de nossas escolas, diariamente são criadas e desenvolvidas ações curriculares reveladas pelas artes de fazer (CERTEAU, 2011) dos praticantes-pensantes cotidianos que não se subordinam ao jogo das competências e habilidades recomendadas por uma base nacional comum curricular. Acreditamos, mesmo reconhecendo o nosso pertencimento a um sistema institucionalizado de ensino, que a vida na escola é bem mais ampla do que a realidade apresenta (Silva, 2020, p. 113).

Analisar a realidade do professor hoje em sala de aula é necessária para que a teoria se alinhe à prática. Os documentos oficiais que direcionam os caminhos da educação brasileira são parâmetros que destacam o cenário de uma educação utópica, que aponta diretrizes e

metas, mas não leva em conta a realidade diária dos educadores no Brasil atual. Conforme Silva e Rosa

O professor vive uma situação particular que afeta negativamente seu desempenho profissional, pois, sem dúvida alguma, em suas aspirações de qualquer natureza tem enfrentado uma verdadeira batalha pela sobrevivência com um mínimo de dignidade. Devido aos baixos salários e as precárias condições de formação e trabalho e visando uma vida mais digna, a maioria dos professores, como é do nosso conhecimento, trabalha em dois ou até mesmo três turnos, muitas vezes em diferentes escolas (Silva; Rosa, 2016, p. 128).

A partir da revisão de literatura dos documentos nacionais que regem a educação brasileira, constata-se uma preocupação no que se refere ao cumprimento das metas estabelecidas pelo governo. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como marco regulatório nas diretrizes nacionais, instituída pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 e atualizada em 2017, representa um importante marco regulatório no sistema educacional brasileiro.

Como apontado nesta pesquisa, o documento estabelece os conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica, garantindo uma formação comum e de qualidade em todo o país.

Conforme Oliveira (2019), a BNCC busca promover uma educação mais inclusiva e equitativa, alinhada às demandas contemporâneas e às necessidades socioemocionais dos estudantes. O documento propõe uma revisão dos currículos escolares, privilegiando uma abordagem mais integrada e interdisciplinar, capaz de preparar os alunos para os desafios do século XXI.

Apesar dos avanços representados pela BNCC, a Educação Básica no Brasil ainda enfrenta desafios consideráveis. Entre eles, destacam-se a desigualdade na distribuição de recursos educacionais, a formação inicial e contínua dos professores, a infraestrutura precária das escolas e a necessidade de maior articulação entre os diferentes níveis e modalidades de ensino.

O processo de precarização do trabalho se completa com a crescente

precarização da formação, mediante duas dimensões que se articulam: a proliferação de cursos de licenciatura com qualidade discutível, decorrente do empresariamento da educação, e a progressiva desqualificação decorrente das diretrizes curriculares da formação de professores (Kuenzer, 2024, p. 5).

Autores como Romanelli (2002) e Frigotto (2005) apontam para a importância de políticas públicas consistentes e investimentos adequados para a melhoria da qualidade educacional no país. Os autores, enfatizam a necessidade de uma gestão democrática e participativa, que envolva a comunidade escolar e valorize a diversidade cultural e regional do Brasil e das escolas públicas brasileiras.

A Educação Básica, objeto de estudo desta pesquisa, no contexto educacional brasileiro é um campo vasto e complexo, permeado por desafios históricos e contemporâneos. A BNCC surge como um importante instrumento para a promoção da equidade e da qualidade educacional, embora sua efetiva implementação dependa de um conjunto articulado de políticas públicas, recursos adequados e um compromisso contínuo com a formação integral dos estudantes e dos docentes.

Neste sentido, a análise da BNCC, nesta pesquisa, permite compreender não apenas as potencialidades, mas também as limitações do sistema educacional brasileiro, incentivando reflexões e proposições de melhorias que possam contribuir para uma Educação Básica mais justa, inclusiva e eficiente no país.

Embora o documento seja amparado para discutir os caminhos da educação básica, o cenário brasileiro da educação enfrenta diversos desafios quanto à sua prática aplicada em sala de aula. Sobre a BNCC pode ser registrado que há

uma insuficiência de atendimento quanto às demandas das denominadas *minorias*, que integram os grupos considerados excluídos educacionalmente. Tais grupos vivenciam uma luta histórica de reivindicação em prol do reconhecimento do direito à educação de acordo com as suas particularidades (Calazans; Silva; Nunes, 2021, p. 1658).

Este capítulo também investiga o papel da BNCC no fomento ao uso de novas tecnologias, como o audiovisual e o objeto de estudo desta pesquisa, o podcast, no contexto educacional brasileiro, apoiado nas contribuições de autores que investigam a vigência e os aparatos dos documentos, alinhados nas próprias diretrizes da BNCC.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento. (Brasil, 2018, p. 7)

A BNCC, conforme estabelecida em 2017, tem como um de seus pilares a promoção da competência digital dos estudantes, o que inclui o uso crítico e criativo das tecnologias digitais. Nesse sentido, o documento reconhece a importância de incorporar ferramentas contemporâneas, como o audiovisual e os podcasts, no processo de ensino-aprendizagem. Uma das competências gerais da educação básica presente na BNCC determina que os alunos devem:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2018, p. 9)

Segundo a BNCC, o uso dessas tecnologias visa não apenas diversificar as práticas pedagógicas, mas também potencializar a compreensão e a expressão dos estudantes em diferentes linguagens. Isso está alinhado com a perspectiva de uma educação que prepara os alunos para um mundo digitalizado e globalizado, conforme apontado por Moran (2013) e Kenski (2007).

O audiovisual e os podcasts são recursos que oferecem novas possibilidades de ensino, capazes de engajar os alunos de maneira mais efetiva e proporcionar experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas. Para Moran (2013), essas tecnologias permitem uma maior interação e colaboração entre os estudantes, além de facilitarem a construção de conhecimentos de forma contextualizada e integrada.

Além disso, Kenski (2007) destaca que o audiovisual e os podcasts são ferramentas poderosas para a comunicação educacional, permitindo a exploração de diferentes linguagens

e a criação de conteúdos que podem ser acessados de maneira flexível e adaptativa pelos alunos.

Os jovens não falam em novas tecnologias, falam do que fazem com elas, como criar um site, enviar um e-mail, teclar num chat ou ICQ, jogar e brincar em rede com amigos virtuais localizados em partes diferentes do mundo, baixar músicas, clipes, enfim, utilizar naturalmente a capacidade máxima de seus computadores para interagir e criar juntos. (Kenski, 2007, p. 52)

Apesar do reconhecimento dos benefícios, a implementação efetiva do audiovisual e dos podcasts na Educação Básica brasileira enfrenta desafios significativos diários. Entre eles, destacam-se a adequação das infraestruturas das escolas para suportar o uso dessas tecnologias, e a garantia de acessibilidade e inclusão digital para todos os estudantes.

De acordo com Pires:

Em uma sociedade mediatizada, deparamo-nos não apenas com diferentes “saberes”, mas com múltiplas formas de mediação e difusão desses saberes. Consequentemente, são modificados os modos de aprender relativos a esses saberes. Vale ressaltar que, no atual momento civilizatório, a tecnologia não agrega somente novos artefatos e novos modos de fazer, introduz também outra dinâmica em que o tempo e o espaço são reelaborados, produzindo novas formas de relacionamento entre as pessoas. Estas continuam buscando um sentido para sua existência que, para Bakhtin (2003), é encontrado nas relações estabelecidas por intermédio da linguagem, portanto, na comunicação. (Pires, 2010, p. 2083)

O audiovisual, desta forma, pode ser compreendido como um elemento que propicia novas formas de fazer e pensar o processo de aprendizagem na sala de aula. Conforme aponta Camargo (2019, p. 115) o audiovisual no espaço escolar pode impulsionar o olhar voltado ao mundo, que se dá através do encontro com a alteridade.

Quando pensamos nesta ferramenta, além do quesito entretenimento, podemos pensar em uma educação inclusiva, que propicia aos estudantes novas formas de percepção de mundo, além de cumprir o seu papel artístico e comunicativo no espaço escolar, competências estas amparadas pela BNCC, quanto ao multiletramento dos estudantes.

A segunda implicação diz respeito à ampliação da visão de letramento, ou melhor, dos multiletramentos, concebida também nas práticas sociais do mundo digital – no

qual saber a língua inglesa potencializa as possibilidades de participação e circulação – que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), em um contínuo processo de significação contextualizado, dialógico e ideológico. Concebendo a língua como construção social, o sujeito “interpreta”, “reinventa” os sentidos de modo situado, criando novas formas de identificar e expressar ideias, sentimentos e valores (Brasil, 2018, p. 242).

Em seus estudos sobre "Multiletramento na Escola", Rojo (2012) comenta sobre o papel importante que o docente exerce ao incorporar novas ferramentas tecnológicas na educação, e usá-la como um aliado e não um vilão dentro do espaço escolar. Na sala de aula atual, na qual alunos estão conectados via celular e redes sociais, por muitas vezes a prática docente enfrenta dificuldades ao "disputar à atenção" dos alunos. O autor comenta:

Em vez de impedir/disciplinar o uso do internetês na internet (e fora dela), posso investigar porquê e como esse modo de se expressar por escrito funciona. Em vez de Proibir o celular em sala de aula, posso usá-lo para a comunicação, a navegação, a pesquisa, a filmagem e fotografia (Rojo, 2012, p. 26).

Conforme apontado pelo autor, é possível compreender que a tecnologia pode ser uma ferramenta útil para fortalecer a aprendizagem e até mesmo vínculo dentro e fora do espaço do contexto escolar. Ela pode garantir que durante o processo de aprendizagem em sala de aula, os discentes tenham acesso a uma ampla variedade de recursos de aprendizagem, se unam em projetos para melhorar a colaboração ativa em rede, e criem oportunidades para personalização da experiência baseadas em suas necessidades: a tecnologia, se usada de forma adequada, não é prejudicial.

Tal abordagem também reconhece a necessidade de garantir a integração consciente e responsável da tecnologia durante este processo. O professor deve-se ter em mente que, para cada oportunidade que oferece, a tecnologia também traz desafios.

A incorporação da tecnologia no espaço escolar revolucionou a educação, transformando a maneira como os alunos interagem com os conteúdos apresentados. Essa prática não apenas trouxe mudanças objetivas e novas abordagens para realizar tarefas, mas também transcendeu sua utilidade inicial.

O uso de novas ferramentas tecnológicas geram uma nova dinâmica na relação dos alunos com a escrita e as formas artísticas, em um mundo globalizado e conectado, promovendo um espaço plural de comunicação, organização do pensamento, e uma nova percepção de tempo e espaço. Pires pontua:

[...] tais transformações afetam tanto as crianças que têm um computador em seu quarto, quanto àquelas que nunca chegaram a utilizá-lo. Trata-se de experiências diferenciadas que, no entanto, inscrevem-se num contexto compartilhado, na medida em que a existência do computador se impõe e marca a realidade [...] (Pires, 2003, p. 63).

Farias e Schlikmann (2023) identificam "que o uso de apostilas e livros didáticos ainda são responsáveis por boa parte das aulas dos discentes, não se utilizando de recursos tecnológicos, que tornariam as aulas mais dinâmicas e aprendizado com mais significância."

Os autores no artigo: "O uso de recursos audiovisuais como estratégia metodológica para o ensino e aprendizagem" destacam pesquisas realizadas como alunos da rede públicos

O papel das Artes nas escolas, alinhados a uma postura disruptiva, de "pensar fora da caixa", é essencial para fomentar que alunos possam desenvolver habilidades artísticas e multi letradas na fase escolar da educação básica.

Camargo (2019) aponta o papel fundamental do professor no processo de formação e atualização continuada, que trás para a escola desafios, questionamentos e também problemas quanto à linguagem intertextual propiciada pelo uso do audiovisual e discussão das Artes na escola. O autor comenta também a perturbação criativa proporcionada pelas Artes:

A perturbação criativa proporcionada pelas Artes auxilia na comunicação com essas as gerações que nasceram em um mundo onde o aparato digital é seu meio natural de expressão e através dele constituem sua compreensão da realidade. Essas novas gerações se caracterizam por sua capacidade de realizar múltiplas tarefas, interagir através de textos, sons e imagens, de se apropriar das tecnologias de informação e conhecimento, ao mesmo tempo em que experimentam as possibilidades de qualquer nova percepção de mundo (Camargo, 2019, p. 115).

Autores como Moran (2013) e Soares (2017) argumentam que é fundamental investir em políticas públicas que promovam a capacitação docente e incentivem a integração das novas tecnologias de forma crítica e reflexiva no currículo escolar.

Isso requer não apenas recursos tecnológicos, mas também um repensar das práticas pedagógicas, valorizando a criatividade, a colaboração e a autonomia dos estudantes, práticas estas que estão amplamente alinhadas quanto ao uso da ferramenta audiovisual dentro e fora do espaço escolar.

Portanto, a BNCC desempenha um papel crucial ao reconhecer e promover o uso do audiovisual e dos podcasts como recursos educacionais importantes na Educação Básica brasileira. Através das contribuições teóricas de Moran, Kenski e dos documentos oficiais governamentais, é possível justificar a relevância dessas tecnologias para enriquecer as práticas pedagógicas, estimular a participação ativa dos estudantes e prepará-los para os desafios do século XXI.

As "novas" práticas pedagógicas, aliadas ao uso de ferramentas audiovisuais, desta maneira, propiciam um ambiente autônomo de ensino, no qual o aluno é colocado como protagonista, ressignificando a experiência entre professor e aluno na sala de aula.

De acordo com Gomes (2017, p. 21) “no ponto de vista pedagógico, o momento é de buscar a ressignificação dos espaços educacionais, transformando-os num espaço vivo de interações, aberto ao real e às suas múltiplas dimensões”

No entanto, para que esses benefícios sejam efetivamente alcançados, é fundamental superar os desafios existentes e investir continuamente na formação e capacitação de educadores, na infraestrutura escolar e na promoção de uma educação digital inclusiva e de qualidade.

[...]se a ênfase do processo tecnológico da sociedade recai na importância da educação, a importância de educadores bem qualificados e reconhecidos profissionalmente torna-se condição primordial de ação. Uma política de pessoal que reconheça e valorize suas competências e importância, o oferecimento de cursos e aperfeiçoamento e de atualização, além de uma formação inicial de qualidade, um projeto de carreira consistente, a melhoria de condições de trabalho e de vida, são fundamentais para que os professores possam atuar com qualidade (Kenski, 2007, p. 107)

Em contrapartida, ao cunharmos o termo "educação digital", tanto para alunos como para docentes, faz-se necessário entender as nuances da prática da educação digital no país e suas diversas facetas. O termo está amplamente ligado ao uso de aparatos tecnológicos e ao letramento digital na contemporaneidade.

Desta forma, observa-se a necessidade de compreender como estes recursos estão sendo utilizados, e quais características são importantes no seu aspecto de utilização no espaço pedagógico.

A preocupação com a utilização pedagógica das tecnologias, por sua vez, não aparece conjugada a uma descrição daquilo que seria considerado como uso pedagógico. Essa ausência faculta ao leitor interpretações, podendo tanto valorizar as potencialidades de seus diversos usos, incluindo suas relações socioculturais, quanto limitar esse entendimento a práticas já tradicionalmente consolidadas, sem que haja problematização. A constante marcação de expressões como uso pedagógico da tecnologia e tecnologia como ferramenta pedagógica opera de forma a delimitar não somente quais são as tecnologias adequadas para sala de aula, mas quais os usos considerados apropriados. Essa delimitação indica a existência de uma predefinição, ainda que não descrita no documento, de quais usos são compreendidos como passíveis de possibilitar o aprendizado e a produção de novos saberes, independentemente dos contextos de sua aplicação (Heinsfeld; Pischetola, 2019, p. 11)

De acordo com Moreira e Schlemmer (2020, p. 2), a educação digital hoje faz parte de um novo ecossistema educativo que muito tem contribuído para a reconceitualização dos processos de ensino e aprendizagem e corrobora a perspectiva de que o letramento digital, na fase escolar, é extremamente importante em uma sociedade conectada.

A partir desses apontamentos, podemos observar as ideias do sociólogo Manuel Castells, renomado teórico das comunicações, que oferece uma análise crítica e abrangente sobre a educação contemporânea, especialmente em seu trabalho que aborda os impactos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs²⁹) na sociedade e na cultura.

A inserção das TICs na educação pode ser uma importante ferramenta para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Essas tecnologias podem gerar

²⁹ As TICs englobam tecnologias que servem como mediadoras para os processos de comunicação e foram potencializadas graças à internet.

resultados positivos ou negativos, dependendo de como elas sejam utilizadas. Entretanto, toda a técnica nova só é utilizada com desenvoltura e naturalidade no fim de um longo processo de apropriação. No caso das TICs, esse processo envolve claramente duas facetas que seria um erro confundir: a tecnológica e a pedagógica (Ponte, 2000 *apud* Soares-Leite; Nascimento-Ribeiro, 2012, p. 175).

Como pontuado nesta pesquisa, a formação continuada dos professores para as novas tecnologias é essencial para que o processo de ensino e aprendizagem seja eficaz, em sua plenitude, dado as inúmeras possibilidades que os recursos tecnológicos oferecem para a práxis docente dentro dos espaços formais e não formais de educação.

A educação digital, hoje no Brasil, pode ser vista como um elemento que corrobora os pensamentos de teóricos como Castells, Jenkins, e Lévy sobre uma sociedade cada vez mais conectada e que utiliza de forma eficaz os aparatos midiáticos disponíveis na era pós-moderna.

Para a inclusão dessas tecnologias na educação, de forma positiva, é necessária a união de multifatores, dentre os quais, pode-se destacar como mais importantes: o domínio do professor sobre as tecnologias existentes e sua utilização na prática, e isso passa, necessariamente, por uma boa formação acadêmica; que a escola seja dotada de uma boa estrutura física e material, que possibilite a utilização dessas tecnologias durante as aulas; que os governos invistam em capacitação, para que o professor possa atualizar-se frente às mudanças e aos avanços tecnológicos; que o professor se mantenha motivado para aprender e inovar em sua prática pedagógica; que os currículos escolares possam integrar a utilização das novas tecnologias aos blocos de conteúdos das diversas disciplinas; dentre outros (Soares-Leite; Nascimento-Ribeiro, 2012, p. 175).

Esta pesquisa explora as principais ideias de Castells sobre a educação, destacando suas contribuições para o entendimento dos desafios e oportunidades enfrentados pelo sistema educacional global.

O autor argumenta que a educação desempenha um papel fundamental na construção e na adaptação das sociedades às transformações tecnológicas e sociais da era digital.

Em sua obra "A Sociedade em Rede" (1996), Castells analisa como as redes de comunicação e informação estão reconfigurando as estruturas sociais, econômicas e culturais, incluindo o sistema educacional.

Segundo Castells, as TICs têm potencial para democratizar o acesso ao conhecimento e promover formas inovadoras de aprendizagem colaborativa e autônoma. No entanto, ele alerta para o risco de aprofundar as desigualdades sociais e educacionais caso não sejam implementadas políticas públicas inclusivas e acessíveis (Castells, 2010).

Ainda de acordo com o autor, a educação na sociedade em rede deve ser entendida como um processo contínuo de aprendizado ao longo da vida, adaptável às rápidas mudanças tecnológicas e culturais. Ele destaca a importância de desenvolver habilidades como a alfabetização digital, a capacidade de análise crítica de informações e a participação ativa em redes de conhecimento globalizadas (Castells, 1996).

Além disso, o sociólogo enfatiza que as instituições educacionais precisam se adaptar às novas dinâmicas sociais e econômicas, incentivando a inovação, a criatividade e o pensamento crítico entre os estudantes e argumenta ainda que a educação não deve apenas preparar os indivíduos para o mercado de trabalho, mas também capacitá-los a compreender e transformar sua realidade social e política (Castells, 2000).

Apesar das oportunidades proporcionadas pelas TICs, Castells identifica desafios significativos para a educação no século XXI, como a necessidade de combater o analfabetismo digital, promover a inclusão digital e garantir a igualdade de acesso às novas tecnologias. Ele defende a criação de políticas públicas que promovam a universalização do acesso à educação de qualidade e que incentivem a pesquisa e a inovação educacional (Castells, 2010).

A visão crítica do sociólogo sobre a educação oferece uma análise perspicaz sobre os impactos das tecnologias digitais na sociedade contemporânea. Suas ideias não apenas destacam a importância da educação como agente de transformação social e econômica, mas também ressaltam a necessidade de adaptação das práticas educacionais às demandas de um mundo globalizado e digitalizado.

Ao considerar as contribuições de Castells, os educadores, dentro da práxis docente, podem ampliar sua compreensão sobre os desafios e as possibilidades da educação no contexto atual, buscando estratégias inovadoras e inclusivas para promover o

desenvolvimento integral dos estudantes, por meio de recursos que possibilitam explorar as diversas facetas do mundo digital em sala de aula.

2.1 O lugar das Artes na Educação Brasileira

As artes desempenham um papel fundamental na formação integral dos indivíduos, contribuindo significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. Esta pesquisa explora a importância dos conteúdos artísticos na Educação Básica brasileira, embasando-se em contribuições de autores que justificam a relevância dessas disciplinas no currículo escolar.

As artes, compreendidas como um conjunto de disciplinas que inclui música, artes visuais, teatro e dança, desempenham um papel essencial na educação, conforme argumentado por Gardner (1995). Para o autor, as inteligências múltiplas são fundamentais para o desenvolvimento integral dos indivíduos, e as artes são um meio poderoso para explorar e desenvolver diferentes formas de inteligência, como a espacial, musical e interpessoal.

Além disso, Vigotski (1998) enfatiza que as atividades artísticas proporcionam oportunidades únicas para a expressão pessoal e a construção de significados, promovendo o desenvolvimento de habilidades criativas e críticas nos estudantes. Essas habilidades são essenciais para a formação de cidadãos capazes de enfrentar os desafios de um mundo globalizado e dinâmico.

As disciplinas artísticas na Educação Básica não apenas ampliam o repertório cultural dos alunos, mas também estimulam a imaginação, a sensibilidade estética e a capacidade de análise e interpretação. Segundo Barbosa (2009), as artes permitem que os estudantes desenvolvam competências fundamentais, como a percepção visual e auditiva, o senso de harmonia e equilíbrio, e a habilidade de comunicação não-verbal.

De acordo com a BNCC:

Para tanto, é necessário não somente possibilitar aos estudantes explorar interfaces técnicas (como a das linguagens de programação ou de uso de ferramentas e apps variados de edição de áudio, vídeo, imagens, de realidade aumentada, de criação de games, gifs, memes, infográficos etc.), mas também interfaces críticas e éticas que lhes permita (Brasil, 2018, p. 497).

Para Eisner (2002), em seu livro intitulado *"The Arts and the Creation of Minds"*, pontua que as artes são formas de conhecimento que oferecem novas maneiras de ver, sentir e entender o mundo. Elas proporcionam experiências estéticas que são essenciais para a formação de uma visão crítica e reflexiva sobre a realidade, contribuindo para a construção de identidades pessoais e culturais mais complexas e integradas.

Algumas das funções da educação artística são permitir que os jovens aprender a prestar atenção às qualidades que criam, promover, através da concepção de um ambiente educativo, a apetência pela criação de imagens visuais e permitir-lhes adquirir, de forma adequada ao seu desenvolvimento, as competências que lhes permitirão trabalhar eficazmente com o material (Eisner, 2002, p. 120 - tradução nossa).

Um exemplo prático de como o audiovisual pode influenciar o dinamismo do ensino, se dá, por meio do cinema. Camargo (2019, p. 109), pontua que o cinema no espaço escolar é aliado à alteridade, visto que promove uma visão de mundo, entretanto, não deve ser instrumentalizado e didatizado, perdendo-se assim, seu caráter artístico.

O espaço de fruição, ao pensarmos no ensino das Artes, deve contemplar um espaço de troca, que respeite a capacidade e habilidade de cada indivíduo, podendo potencializar e estimular os processos artísticos e culturais, seja ele de professores ou alunos.

As experiências adquiridas em sala de aula, prepara o aluno para vivências reais, onde a Arte é desenvolvida a partir da ressignificação de elementos, nos quais antes eram considerados apenas meio de entretenimento.

Ao colocar o aluno como figura principal e "criadora", espera-se que cada indivíduo seja estimulado a viver sua própria individualidade, e exerça seu papel na forma em como se expressa no mundo. Explorar o meio artístico, pode influenciar já na educação básica, um processo de desenvolvimento pessoal, aliado às práticas de ensino que possibilitem que as

capacidades artísticas, permitam que estes indivíduos desenvolvam suas habilidades de forma contínua na sociedade.

Para Lima (2017) nesse cenário, a principal inovação da prática pedagógica foi formulada por Jean-Jaques Rousseau (1712-1778). Esse autor deslocou o centro do processo de aprendizagem do docente e dos conteúdos, para as necessidades e interesses dos educandos.

Nota-se que o uso das metodologias ativas não é algo novo na educação. Desde os primórdios, pensar no aluno como protagonista do ensino eleva o caráter emancipatório da educação, na qual os interesses devem acompanhar as demandas dos alunos no processo de aprendizagem.

Metodologias ativas ou as "MAs", são abordagens educacionais que colocam o aluno como protagonista do seu próprio aprendizado, promovendo uma participação ativa e engajada na construção do conhecimento. Essas metodologias contrastam com o modelo tradicional centrado no professor, onde o ensino é predominantemente expositivo e passivo para os alunos.

Um dos modelos de ensino que fazem uso das metodologias ativas e utilizam de procedimentos artísticos no cotidiano escolar é o da pedagogia Waldorf.³⁰ Romanelli (2010), pontua que por meio do seu enfoque artístico, a pedagogia Waldorf foi criada como caminho para desenvolver o uso da imaginação, no qual os educandos desenvolvem o seu potencial criativo e as faculdades anímicas que lhe possibilitam enxergar o mundo de maneira artística.

O cotidiano de uma escola Waldorf permite observar a utilização de diversos procedimentos artísticos na sala de aula durante toda a educação básica. Especialmente no período correspondente ao ensino fundamental, percebe-se que a pintura em aquarela e o uso de diversos tipos de narrativa – contos, mitos, biografias – norteiam a ação docente como base para o planejamento diário. (Romanelli, 2010, p. 1)

³⁰ A Pedagogia Waldorf é uma abordagem pedagógica baseada na filosofia da educação do filósofo austríaco Rudolf Steiner, fundador da antroposofia. A pedagogia procura integrar de maneira holística o desenvolvimento físico, espiritual, intelectual e artístico dos alunos

Apesar de no Brasil, se tratar majoritariamente de um ensino privado, a pedagogia Waldorf oferece um panorama distinto de educação, no qual as habilidades artísticas e culturais são aliadas às práticas pedagógicas.

Atualmente existem no Brasil dois tipos de escolas públicas que adotam a Pedagogia Waldorf: 1) As escolas associativas conveniadas, que foram criadas por uma associação, que geralmente é proprietária da estrutura física da escola e que estabelecem um convênio com a prefeitura local. Mediante este convênio, a prefeitura provê manutenção da equipe de funcionários, alimentação e materiais básicos inerentes a toda e qualquer escola pública municipal. 2) As escolas públicas de origem, que atuam inspiradas pela Pedagogia Waldorf por iniciativa do próprio poder público, ou por iniciativa de gestores e educadores Waldorf que transformam as escolas em que atuam, inspirados por essa pedagogia. (Salles; Fonseca, 2020, p. 1)

Partindo do pressuposto das metodologias ativas no ensino das Artes nas escolas, podemos considerar que tais práxis docentes, possibilitam que o ambiente escolar crie formas de engajar os estudantes para um mundo cultural e plural.

Freire (1996, p. 22), pontua que: "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Desta maneira, é possível destacar que o processo de construção ativa do conhecimento aumenta o interesse dos alunos, pois eles percebem a relevância e aplicabilidade do que estão aprendendo em sala de aula para situações reais no mundo atual.

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (Moran, 2015, p.17)

2.2 Desafios e perspectivas para o ensino das Artes na Educação Básica Brasileira

O cenário do ensino das Artes no século XX e primeiros anos do século XXI, evidenciam a importância deste componente curricular para a sociedade no ensino formal e na forma como as artes visuais vêm sendo trabalhadas no espaço escolar.

A trajetória do componente artístico, como elemento fundamental e obrigatório na escola, traz uma série de fatores importantes para entendermos como a disciplina foi se adaptando em diferentes épocas, amparando-se nas mudanças apontadas pela LDB (Lei de Diretrizes Básicas para a Educação, e conseqüentemente pela BNCC, a partir das novas configurações do ensino básico no país.

Para compreender a obrigatoriedade do ensino das Artes na educação básica e na prática docente, é necessário recordar o que a LDB (5.692/71), implementada durante a ditadura militar em 1971 e que tornou obrigatória o ensino das Artes, como Teatro, Artes Plásticas e Música nos diz sobre o ensino das Artes nas escolas. De acordo com Pedra

O ensino de Arte passou a ter um direcionamento para a profissionalização, abordando assuntos mais técnicos voltados para as indústrias e com a ideia de que ao final o aluno tivesse obtido acesso a maior variedade de técnicas, materiais de desenho e pintura. Ainda, na mesma época, o ensino de Arte tinha a nomenclatura de Educação Artística e englobava conhecimentos de distintas áreas como: Teatro, Artes Plásticas e Música. Ademais, em 1973, em resposta à crescente demanda do currículo, foi implantado o curso de Licenciatura em Educação Artística com duração de dois anos, que “preparava” o profissional polivalente para abranger conteúdos de Artes Plásticas, Teatro e Música. (Pedra, 2024, p. 9).

A autora se debruça nas ideias de Barbosa e Coutinho (2011, p. 27) sobre a obrigatoriedade do ensino artístico para seguir uma agenda política, na época implementada sob o regime ditatorial de Getúlio Vargas. Os autores pontuam:

"hoje pode parecer estranho que uma ditadura tenha tornado obrigatório o ensino da arte nas escolas públicas. Contudo, tratava-se de um mascaramento humanístico para uma lei extremamente tecnicista, a 5692, que pretendia profissionalizar os jovens na escola média."

A partir das considerações dos autores, podemos entender que a obrigatoriedade do ensino das Artes nas escolas, na época, possuía um caráter tecnicista, a fim de formar profissionais capacitados para a indústria, fugindo do caráter disruptivo que a Arte, por si só, possui.

Barbosa e Coutinho (2011, p. 5), discorrem sobre o caráter "polivalente", da obrigatoriedade do componente curricular na educação formal. "Na década de 1970 a Educação Artística passou a ser obrigatória no ensino formal, carregando, entretanto, uma perspectiva conceitual e ideológica desfavorável configurada pelo tecnicismo e pela polivalência".

Contudo, apesar do componente curricular na década de 70 possuir este viés tecnicista, abriu caminhos para as discussões sobre o ensino das Artes nas escolas, resgatando o objetivo de utilizar os elementos como forma de expressão artística, para a construção de uma sociedade pluralista.

Barbosa e Coutinho comentam:

Em 1977, o MEC, diante do estado de indigência do ensino da arte, criou o Programa de Desenvolvimento Integrado de Arte Educação - PRODIARTE. Dirigido por Lúcia Valentim, seu objetivo era integrar a cultura da comunidade com a escola, promovendo o encontro do artesão com o aluno e estabelecendo convênios com órgãos estaduais e universidades (Barbosa; Coutinho, 2011, p. 29).

Apesar da importância reconhecida das artes na educação, sua presença nos currículos escolares brasileiros muitas vezes é limitada e fragmentada. Autores como Zabala (1998) e Silva (2015) destacam a necessidade de políticas públicas consistentes e de investimentos na formação continuada de professores para garantir a valorização e a efetiva implementação das disciplinas artísticas na Educação Básica.

A inclusão das artes e sua valorização no contexto educacional brasileiro enfrenta desafios relacionados à infraestrutura das escolas, à formação inicial e contínua dos docentes, e à valorização da diversidade cultural e artística do país.

É fundamental promover um debate ampliado sobre o papel das artes na educação, visando fortalecer sua presença nos currículos escolares e garantir o acesso de todos os estudantes a experiências educativas enriquecedoras e significativas. Gomes e Nogueira (2008) pontuam que:

A verdade é que a Arte, de uma forma geral, não tem sido valorizada nas escolas como disciplina de importância dentro do processo pedagógico, o que se reflete na

contratação de profissionais não ou pouco qualificados, e num certo menosprezo da Arte em relação às outras disciplinas mais tradicionais. [...] Em todos os níveis da educação básica, possamos presenciar o despertar de uma cultura democrática em que valores como diversidade, sensibilidade e cidadania sejam postos em evidência (Gomes; Nogueira, 2008, p. 587)

As artes desempenham um papel central na formação integral dos estudantes brasileiros, proporcionando experiências estéticas, emocionais e cognitivas essenciais para o desenvolvimento humano.

Através das contribuições teóricas de autores como Gardner, Vigotski, Barbosa, é possível justificar a importância das disciplinas artísticas na Educação Básica, destacando sua capacidade de potencializar as habilidades dos alunos e enriquecer suas trajetórias educacionais e de mundo.

"A arte, para permanecer arte, deve ser um fermento de anarquia, de escândalo, de desordem. A arte é por definição um elemento perturbador dentro da instituição." (Bergala, 2008, p. 30).

2.3 Audiovisual na Educação Básica

O uso do audiovisual como ferramenta pedagógica tem se destacado cada vez mais no contexto educacional, oferecendo novas possibilidades para o ensino e aprendizagem. Este capítulo explora as contribuições de diferentes autores sobre o tema, evidenciando como o audiovisual pode enriquecer as práticas pedagógicas e promover uma educação mais dinâmica e eficaz.

Autores como Moran (2014) e Camargo (2019), destacam que o audiovisual é uma ferramenta poderosa para engajar os alunos, proporcionando experiências sensoriais e emocionais que facilitam a compreensão e a retenção de informações. Segundo Moran, o uso de vídeos, filmes e animações permite uma contextualização mais efetiva dos conteúdos, tornando o aprendizado mais significativo e relevante para os estudantes. O uso desses recursos pode ser entendido como um facilitador no processo de ensino e aprendizagem, conforme aponta o autor

As tecnologias permitem o registro e a visibilização do processo de aprendizagem de cada um e de todos os envolvidos. Mapeiam os progressos, apontam as dificuldades, podem prever alguns caminhos para os que têm dificuldades específicas (plataformas adaptativas). Elas facilitam como nunca antes múltiplas formas de comunicação horizontal, em redes, em grupos, individualizada. É fácil o compartilhamento, a coautoria, a publicação, produzir e divulgar narrativas diferentes. A combinação dos ambientes mais formais com os informais (redes sociais, wikis, blogs), feita de forma inteligente e integrada, nos permite conciliar a necessária organização dos processos com a flexibilidade de poder adaptá-los a cada aluno e grupo. (Moran, 2014, p. 37).

Desta maneira, podemos entender que o audiovisual é ferramenta eficaz para o processo de aprendizagem, pois permite a integração dos alunos de forma didática, a fim de explorar não só o visual, mas a oralidade dentro da esfera educativa. Estimular que alunos desenvolvam essas habilidades é essencial para a promoção de uma educação participativa, no qual o dinamismo esteja presente cada vez mais no âmbito escolar e na vivências dos alunos em sala de aula. Para Duarte Junior:

Na arte-educação o que importa não é o produto final obtido, não é a produção de boas obras de arte. Antes, a intenção deve recair sobre o processo de criação. O processo pelo qual o educando deve elaborar seus próprios sentidos em relação ao mundo a sua volta. (Duarte Junior, 2012, p. 73)

Ao longo da revisão de literatura desta pesquisa, foi evidenciado a importância de desenvolver as habilidades e competências propostas pela BNCC na educação básica e o audiovisual surge como elemento motriz para que as metas estabelecidas pelo documento sejam realizadas na prática em sala de aula.

A partir dessa perspectiva, nota-se que este recurso permite explorar as habilidades de intertextualidade no âmbito escolar, propiciando que professores e alunos estejam em sintonia no tocante às novas formas de se fazer e pensar o processo de ensino e aprendizagem. Para Farias e Schlikmann (2023) é possível compreender que a linguagem audiovisual é tudo aquilo que podemos ver, ouvir e interagir de uma forma diferente, ou seja, por meio de meios tecnológicos, como vídeos, documentários, paródias, e recursos que podem contribuir para uma aula mais interativa e produtiva. Ou seja, ao utilizar esta ferramenta, o professor proporciona aos alunos um ambiente interativo e receptivo às necessidades de se

estar cada mais antenado nas novas metodologias de ensino, que fuja do ensino tradicional no qual o único elemento utilizado seja o quadro negro e os livros didáticos.

Explorar este potente recurso na educação, aflora a criatividade e os processos artísticos que são amparados pelos documentos nacionais da educação e que cada vez mais são pensados na tentativa de explorar a individualidade de cada aluno em seus contextos, permitindo um ambiente acolhedor e dinâmico em sala de aula.

Kenski (2007), por sua vez, corrobora a percepção de que o audiovisual amplia as possibilidades de representação e comunicação dos conhecimentos, permitindo que os alunos explorem diferentes linguagens e formas de expressão. Essa diversidade linguística é essencial para atender às necessidades educacionais de uma sociedade cada vez mais plural e digital.

Assim como cada modalidade de ensino requer o tratamento diferenciado do mesmo conteúdo de acordo com os alunos, os objetivos a serem alcançados, o espaço e tempo disponíveis para a sua realização –cada um dos suportes midiáticos tem cuidados e formas de tratamento específicas que, ao serem utilizadas, alteram a maneira como se dá e como se faz a educação (Kenski, 2005, p. 1-2)

2.4 Contribuições do audiovisual para a aprendizagem

O uso do audiovisual na educação não se limita à transmissão de informações, mas também estimula a criatividade e o pensamento crítico dos alunos. A análise de filmes, por exemplo, pode promover debates ricos sobre valores, ética e representações culturais, enriquecendo o repertório dos estudantes e expandindo suas perspectivas de mundo.

Além disso, Barbosa (2009) ressalta que o audiovisual facilita a construção de conhecimento através da experiência estética, permitindo que os alunos desenvolvam sensibilidade artística e apreciem diferentes formas de arte e cultura. Essa dimensão estética é fundamental para uma educação integral, que valorize não apenas o intelecto, mas também as emoções e a imaginação dos estudantes.

2.5 Aplicação do audiovisual em sala de aula

1. Utilização de vídeos e filmes didáticos:

O uso de vídeos e filmes como recursos educacionais permite aos professores apresentarem contextos reais, experimentos científicos, obras literárias ou momentos históricos de forma visual e dinâmica. Por exemplo, ao estudar um determinado período histórico, os alunos podem assistir a documentários que recriam os eventos da época, facilitando a compreensão e a contextualização dos fatos (Moraes, 2015).

2. Produção de vídeos pelos alunos:

Incentivar os alunos a produzirem seus próprios vídeos ou animações é uma excelente estratégia para promover a colaboração, a criatividade e o protagonismo dos estudantes. Eles podem trabalhar em grupos para criar vídeos explicativos sobre temas específicos do currículo, exercitando habilidades de pesquisa, roteirização, filmagem e edição (Silva, 2017).

O uso do audiovisual como ferramenta pedagógica representa uma abordagem inovadora e eficaz para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Através das contribuições teóricas de autores como Moran, Kenski, e Barbosa, é possível explorar como o audiovisual não apenas facilita a transmissão de conhecimentos, mas também estimula a criatividade, promove a reflexão crítica e amplia as possibilidades de expressão dos alunos. No entanto, para que esses benefícios sejam plenamente alcançados, é fundamental que os educadores estejam capacitados para integrar de forma estratégica e reflexiva o uso do audiovisual em suas práticas pedagógicas, garantindo assim uma educação mais inclusiva, diversificada e alinhada com as demandas contemporâneas.

No panorama educacional contemporâneo, o papel do audiovisual se revela cada vez mais crucial, não apenas como ferramenta pedagógica, mas como um agente transformador da forma como aprendemos e ensinamos. Autores como Pierre Lévy e Jenkins oferecem

perspectivas valiosas que iluminam a interseção entre tecnologia e conhecimento e lançando luz sobre como o audiovisual pode redefinir as práticas educacionais.

Pierre Lévy, filósofo contemporâneo conhecido por suas teorias sobre inteligência coletiva e cibercultura, argumenta que as tecnologias digitais, incluindo o audiovisual, não apenas facilitam o acesso ao conhecimento, mas também transformam a própria natureza do conhecimento. Para Lévy, a inteligência coletiva emerge da interação entre indivíduos conectados por tecnologias de comunicação, onde o audiovisual desempenha um papel crucial na transmissão de ideias complexas de forma acessível e envolvente.

No contexto educacional, o audiovisual transcende a mera transmissão de informações; ele cria experiências imersivas que permitem aos estudantes explorarem conceitos de maneiras que o texto por si só não pode proporcionar. Através de vídeos, animações e simulações, conceitos abstratos se tornam palpáveis e conceitos complexos se tornam compreensíveis.

O audiovisual na educação não é neutro; ele traz consigo pressupostos culturais, visões de mundo e narrativas que podem reforçar hierarquias de poder existentes ou desafiá-las. É importante destacar que toda tecnologia educacional, incluindo o audiovisual, está inserida em estruturas de poder mais amplas que moldam o que é ensinado, quem ensina e como o conhecimento é adquirido e valorizado.

O audiovisual pode democratizar o acesso ao conhecimento, permitindo que estudantes em diferentes contextos geográficos e socioeconômicos tenham experiências de aprendizado enriquecedoras. Por outro lado, é preciso estar atento às dinâmicas de poder e controle que podem ser reproduzidas através dessas tecnologias, dado aos diversos contextos dos quais os alunos são oriundos.

O uso do audiovisual na educação é um campo rico e complexo, influenciado por teóricos como Pierre Lévy e Henry Jenkins. Ao avançar nesse campo, é imperativo adotar uma abordagem crítica e reflexiva para garantir que o audiovisual seja usado não apenas como uma ferramenta eficaz de ensino, mas também como um meio para promover a emancipação intelectual e social dos estudantes.

Henry Jenkins, em sua obra "Cultura da Convergência" (2006), introduz o conceito que se tornou fundamental para compreender as transformações culturais e midiáticas na era digital. Esta pesquisa explora as principais ideias de Jenkins sobre a cultura da convergência e discute porque ela é relevante e crucial no contexto educacional.

Henry Jenkins define a cultura da convergência como um fenômeno no qual as velhas e novas mídias interagem de forma intensa e complexa. Segundo ele, a convergência midiática envolve não apenas a integração de tecnologias, mas também mudanças nas práticas de consumo e produção cultural, onde os consumidores não são mais apenas receptores passivos, mas também criadores ativos de conteúdo (Jenkins, 2006).

A proposta de utilizar podcasts na disciplina de Artes no Ensino Médio não apenas está alinhada com as diretrizes da BNCC, mas também se fundamenta em teorias educacionais contemporâneas que valorizam a integração de novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Através da criação de um ambiente de aprendizagem dinâmico e criativo, os alunos são incentivados a explorar, criar e refletir sobre as artes de maneira mais significativa e autêntica, preparando-se assim para enfrentar os desafios e oportunidades do mundo digitalizado atual. Para Jenkins, a cultura da convergência é caracterizada por três princípios principais:

1. **Convergência Tecnológica:** A união de várias tecnologias de mídia em um único suporte digital, permitindo a distribuição e o consumo de conteúdo através de múltiplas plataformas.
2. **Participação Ativa:** Os consumidores se tornam produtores de conteúdo, remixando, compartilhando e distribuindo informações através das redes digitais.
3. **Inteligência Coletiva:** A capacidade dos grupos online de resolver problemas complexos e realizar tarefas que seriam difíceis de alcançar individualmente, aproveitando a diversidade de conhecimentos e habilidades dos membros do grupo.

Importância da cultura da convergência no espaço escolar

A cultura da convergência é particularmente relevante no espaço escolar por várias razões:

1. Engajamento e Motivação dos Alunos: Ao incorporar elementos da cultura digital na educação, como a produção de conteúdo multimídia e a interação através de redes sociais, os educadores podem aumentar o engajamento dos alunos e motivá-los a participar ativamente do processo de aprendizagem (Jenkins, 2009, p 74).
2. Desenvolvimento de Habilidades Digitais: A cultura da convergência permite que os estudantes desenvolvam habilidades essenciais para a era digital, como alfabetização digital, pensamento crítico sobre mídia e competência em produção de conteúdo digital (Jenkins, 2006).
3. Promoção da Colaboração e Criatividade: Ao incentivar projetos colaborativos e atividades de criação de mídia, os educadores podem cultivar habilidades de trabalho em equipe, comunicação eficaz e pensamento criativo entre os alunos (Jenkins, 2013, p.102).

Aplicação da cultura da convergência na educação

Um exemplo prático seria a criação de projetos onde os alunos utilizam diversas mídias (texto, imagem, áudio, vídeo) para explorar e expressar ideias sobre temas estudados em sala de aula. Por exemplo, os estudantes poderiam colaborar na criação de um blog educativo, produzir vídeos explicativos ou realizar podcasts sobre questões históricas, científicas ou literárias.

A cultura da convergência, conforme discutida por Henry Jenkins, oferece um novo paradigma para a educação, transformando a maneira como os alunos aprendem, colaboram e se comunicam.

Ao integrar os princípios da convergência midiática no espaço escolar, os educadores podem preparar os estudantes para serem participantes ativos e críticos na sociedade digital

contemporânea, promovendo assim uma educação mais inclusiva, dinâmica e alinhada com as demandas do século XXI.

A partir desta análise, esta pesquisa propõe um projeto pedagógico que leve o uso de ferramentas audiovisuais, como o podcast para a dinâmica escolar. O projeto pedagógico pretende mostrar como a prática pode estimular o processo de ensino e aprendizagem na fase escolar.

O projeto pedagógico proposto tem como objetivos principais:

1. Explorar a linguagem sonora e suas possibilidades expressivas:	Permitir que os alunos explorem e experimentem o potencial criativo do áudio como meio de expressão artística
2. Promover a reflexão crítica sobre temas artísticos e culturais:	Utilizar os podcasts como ferramenta para discutir e analisar obras de arte, movimentos artísticos e manifestações culturais contemporâneas.
3. Desenvolver habilidades de produção e edição de conteúdo:	Capacitar os alunos na criação, gravação e edição de episódios de podcast, incentivando a autonomia e a colaboração.

Fonte: A autora (2024)

Exemplos de Atividades:

1. Pesquisa e Criação de Conteúdo:

Os alunos podem realizar pesquisas sobre artistas, movimentos artísticos ou temas específicos dentro da disciplina de Artes. Com base nessa pesquisa, eles desenvolvem roteiros para episódios de podcast que abordam esses temas de maneira criativa e informativa.

2. Gravação e Edição de Podcasts:

Utilizando equipamentos simples de gravação e softwares de edição de áudio, os alunos gravam seus podcasts. Durante essa etapa, são estimulados a explorar diferentes técnicas de produção sonora e aprimorar suas habilidades de comunicação oral.

3. Apresentação e Discussão em Sala de Aula:

Os podcasts produzidos pelos alunos são compartilhados com a turma em sessões de audição coletiva. Após a audição, promove-se um debate em grupo para discutir as ideias apresentadas, avaliar a qualidade técnica e artística do trabalho e trocar experiências sobre o processo de criação.

Benefícios do Uso de Podcasts em Artes no Ensino Médio

A integração de podcasts nas aulas de Artes oferece diversos benefícios educacionais, como:

Estímulo à criatividade e à expressão pessoal:

Os alunos têm a oportunidade de desenvolver suas próprias vozes artísticas e explorar novas formas de expressão através do áudio.

Promoção da autonomia e colaboração:

O trabalho com podcasts incentiva os alunos a trabalhar de forma independente na criação de conteúdo e colaborar com colegas na produção e edição.

Aproximação com a cultura digital:

Ao aprender a criar e distribuir conteúdo digital, os alunos desenvolvem competências essenciais para a vida no século XXI, incluindo habilidades técnicas e críticas relacionadas à cultura digital.

CAPÍTULO 3 - PROPOSTA PEDAGÓGICA E PLANO DE AULA

Com o avanço da tecnologia e a popularização dos meios digitais, o *podcast*, como ferramenta audiovisual, se destaca como uma ferramenta versátil e eficaz para o ensino e aprendizagem em diversos contextos educacionais.

Este documento propõe uma abordagem pedagógica estruturada para integrar a ferramenta ao currículo escolar, explorando seu potencial para engajar os alunos, promover a aprendizagem ativa e desenvolver habilidades quanto ao uso do audiovisual em sala de aula.

Quando a tecnologia é integrada aos planejamentos pedagógicos e utilizada com mais frequência por professores e alunos, ela enriquece o ambiente escolar.

O ato de "criar" é uma das maneiras pela qual a humanidade se relaciona com o mundo. Estamos sempre em processo de criar novas formas de fazer e pensar, e experienciar a Arte no cotidiano, seja assistindo um filme no cinema, escutando músicas, lendo livros, ou produzindo conteúdo em rede.

Entendo desta maneira, que o processo de ensino e aprendizagem baseado no diálogo deve incentivar a criação, a investigação, transformando assim, a maneira como a escola dialoga com recursos tecnológicos e audiovisuais. Freire (2019) define essa ação como uma característica intrínseca do ser humano em sua interação com o mundo, destacando a capacidade de análise e transformação.

O homem tende a captar uma realidade, fazendo-a objeto de seus conhecimentos. Assume a postura de um sujeito cognoscente de um objeto cognoscível. Isto é próprio de todos os homens e não privilégio de alguns (por isso a consciência reflexiva deve ser estimulada: conseguir que o educando reflita sobre sua própria realidade) (Freire, 2019, p. 38).

Foi pontuado nesta pesquisa o papel fundamental que o professor exerce no processo de ensino e aprendizagem, pois é a figura que permite que os educandos possam explorar suas habilidades em sala e para o mundo. A vertente das novas metodologias ativas na escola, possibilita que esse processo seja unificado, seguindo as diretrizes da BCC, e também para que a troca em sala de aula seja dinâmica e enriquecedora para ambas as partes.

De acordo com Moderno (1992, p. 38), “[...] o audiovisual tenta implementar-se na escola como uma série de técnicas ou de auxiliares que ajudam o professor a transmitir o “seu saber” ao aluno””

Nesse exercício, caberia ao professor um papel importante no estabelecimento de situações propícias para a expressão dos alunos. Para efetivação de tais circunstâncias, o docente necessitaria de colaborar com a criação de condições para que se faça ouvir a fala dos estudantes calados. Igualmente, necessitaria dispor de sensibilidade na observação das razões que possivelmente levariam alguns alunos a não se inserirem no processo, algo que costuma ocorrer por diversas razões: timidez, desinteresse, temor por rechaços. Considerando este último fator, seria válido que o professor administrasse a utilização de recursos de emissão de opinião não nominada, de modo a fazer uso, na educação formal, dos potenciais de anonimato vistos na pódosfera nacional para estimular expressões normalmente omitidas. A relativização de tais pontos à educação formal poderia ocorrer pelo uso, nas decisões relacionadas ao podcast escolar, de votações secretas, partindo da utilização de bilhetes realizada na pedagogia Freinet (Moderno, 1992, p. 38).

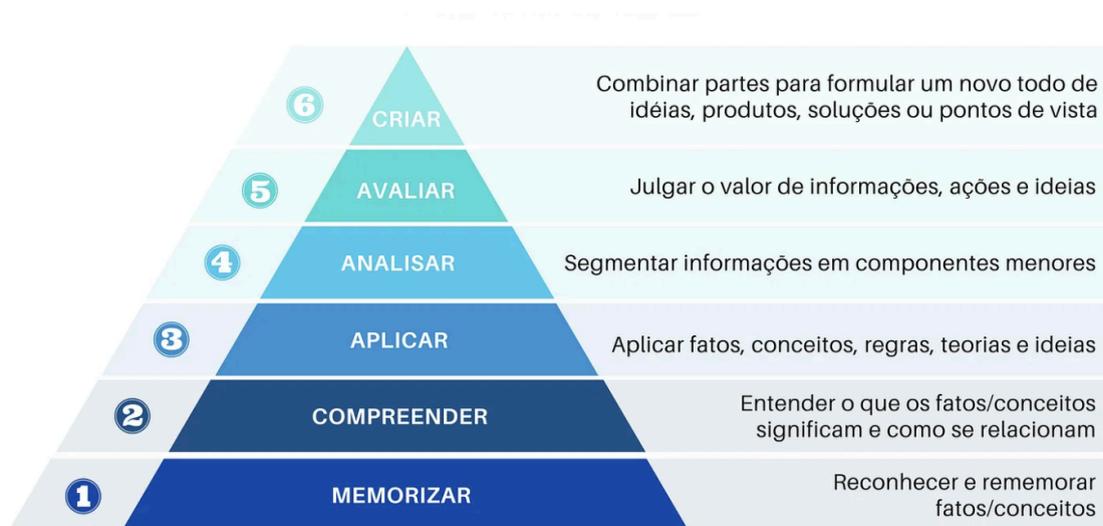
Como observado, a ferramenta *podcast* em seu caráter educativo, propicia aos educandos uma nova forma de percepção no processo de aprendizagem por meio da plataforma, despertando assim o interesse, e novas formas de se criar processos artísticos visuais e sonoros dentro e fora do espaço escolar.

Ao inserir este recurso nos planos de aula, o professor deve estar atento quanto à forma como esta ferramenta será inserida, ou seja, é necessário contextualizar a ferramenta, explicar suas nuances, e principalmente, pensar na forma como a intertextualidade será utilizada pelo recurso. Cruz (2009) pontua que é necessário tecer um fio condutor de ação entre professores e alunos que definirá o estilo do podcast.

Para criar um podcast, o autor (professor e/ou alunos, colegas, especialistas etc.) deve desenhar um fio condutor da sua ação que definirá o estilo do podcast: formal ou informal. No caso particular do ensino, sendo o professor o autor, o podcast pode ser por disciplina, por unidades temáticas etc., de tipo Expositivo/Informativo, Feedback/ Comentários, Instruções/ Orientações e Materiais autênticos (Cruz, 2009, p. 68).

Partindo desta premissa, podemos nos debruçar nas ideias da Taxonomia de Bloom, uma estrutura desenvolvida pelo educador Benjamin Bloom em 1956, com o objetivo de classificar objetivos educacionais em diferentes níveis de complexidade e especificidade.

Benjamin S. Bloom e outros educadores assumiram a tarefa de classificar metas e objetivos educacionais com a intenção de desenvolver um sistema de classificação para três domínios: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor; criaram, no domínio cognitivo, a Taxonomia de Bloom. A principal ideia da taxonomia é que aquilo que os educadores esperam que os alunos saibam (englobado na declaração de objetivos educacionais) possa ser arranjado numa hierarquia do nível de menor complexidade para o de maior. Os níveis são entendidos para ser sucessivos, de modo que um nível deve ser dominado antes que o próximo nível seja alcançado. (Galhardi; Azevedo, 2013, p. 239)



Fonte: Moraes (2021)³¹

Atualmente, a Classificação de Bloom mantém sua relevância, especialmente quando combinada com recursos pedagógicos contemporâneos como o audiovisual. A utilização destes recursos pode facilitar e ajudar o docente na aplicação dos conteúdos propostos, a

³¹ Disponível em:

<https://moraesrafael.medium.com/comece-a-entender-a-taxonomia-de-bloom-e-sua-import%C3%A2ncia-para-os-processos-de-ensino-aprendizagem-d6582cff94cd>

partir dos diferentes níveis de classificação, como: memorizar, compreender, aplicar, analisar, avaliar e criar.

Para Xavier (2017, p. 45), “a utilização de vídeos em sala de aula pode estimular a compreensão e análise de conceitos complexos, fomentando os patamares mais avançados da Classificação de Bloom”. Isso se deve ao fato de que os vídeos não apenas apresentam informações visuais e auditivas, mas também podem incentivar debates e reflexões críticas entre os alunos.

De acordo com Oliveira (2019, p. 72) “a produção de vídeos pelos próprios estudantes pode desenvolver habilidades de síntese e avaliação, correspondentes aos níveis mais elevados de classificação”. Dessa forma, os alunos não só consomem conteúdo audiovisual, mas também se tornam criadores do conhecimento ao aplicar e analisar conceitos ativamente.

Assim, ao combinar elementos audiovisuais a partir das ideias que a Taxonomia de Bloom, propõe os professores têm a possibilidade de estabelecer um cenário educacional mais dinâmico e cativante, incentivando não apenas a retenção de dados, mas também o aprimoramento de competências cognitivas avançadas como análise, síntese e avaliação.

Para exemplificar como esta prática pode auxiliar o docente, proponho os seguintes objetivos e estratégias para compor um plano de aula:

Objetivos

1. **Integrar o podcast como recurso didático:** Utilizar podcasts como meio complementar às aulas presenciais e leituras tradicionais.
2. **Promover a autonomia e o pensamento crítico:** Incentivar os alunos a explorarem conteúdos diversos, desenvolvendo habilidades de análise e síntese.
3. **Estimular a expressão oral e a comunicação:** Proporcionar oportunidades para os alunos praticarem a articulação de ideias de forma clara e persuasiva.

4. **Fomentar a criatividade e a colaboração:** Encorajar a produção de podcasts pelos alunos, promovendo a colaboração em grupo e o desenvolvimento de projetos criativos.

Estratégias e Atividades

Fase 1: Introdução ao Podcast	Exploração de Exemplos: Apresentar exemplos de podcasts educacionais relevantes para o tema estudado; Discussão em Sala: Promover discussões sobre as características do formato de podcast, seus benefícios e limitações.
Fase 2: Pesquisa e Seleção de Conteúdos	Pesquisa Orientada: Guiar os alunos na pesquisa de podcasts relacionados aos conteúdos do currículo; Avaliação Crítica: Ensinar critérios para avaliar a qualidade e relevância dos podcasts encontrados.
Fase 3: Escuta Ativa e Análise	Atividades de Escuta: Designar episódios específicos para os alunos ouvirem, focando em temas específicos ou perspectivas diversas; Análise e Discussão: Conduzir discussões em sala sobre os temas abordados nos podcasts, incentivando comparações com outras fontes de informação.
Fase 4: Produção de Podcasts pelos Alunos	Planejamento e Roteiro: Orientar os alunos na criação de roteiros para seus próprios podcasts, baseados em temas do currículo; Gravação e Edição: Fornecer suporte técnico para a gravação e edição dos podcasts, utilizando ferramentas acessíveis; Apresentação e Feedback: Organizar sessões para os alunos apresentarem seus podcasts, seguidas de feedback construtivo da turma e do professor.

Fase 5: Avaliação e Reflexão	Avaliação Formativa: Utilizar rubricas para avaliar tanto a participação na escuta ativa como a qualidade dos podcasts produzidos;
RECURSOS NECESSÁRIOS	Dispositivos para escuta de podcasts (computadores, tablets, smartphones); Software de edição de áudio (Audacity, GarageBand, etc.); Acesso a plataformas de hospedagem de podcasts (SoundCloud, Spotify for Podcast, etc.)

Fonte: A autora (2024).

Nesta pesquisa, apresento um modelo de plano de aula para ser trabalhado com alunos do terceiro ano do ensino médio. A aula foi pensada para contextualizar a ferramenta aos alunos, trabalhando assim a produção colaborativa em rede, e a forma como a plataforma pode ser inserida.

Nos anexos desta pesquisa, disponibilizo também 10 planos de aula que incorporam a ferramenta em disciplinas de Artes e Língua Portuguesa. Este plano de aula visa proporcionar aos alunos uma experiência prática e colaborativa na produção de conteúdo digital, desenvolvendo competências essenciais para o século XXI.

PLANO DE AULA

Plano de Aula: Produção de Podcast

Público-Alvo: Alunos do 3º ano do Ensino Médio

Duração: 50 minutos

Objetivos:

- Compreender o processo de produção de um podcast.
- Desenvolver habilidades de comunicação oral e escrita.
- Estimular o trabalho em grupo e a colaboração.

- Aplicar conhecimentos tecnológicos na criação de conteúdo digital.

Competências da BNCC desenvolvidas:

Competência Geral 4: Utilizar diferentes linguagens (verbal, corporal, visual, sonora e digital) para expressar e compartilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência Geral 6: Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

Recursos:

- Computadores ou tablets com acesso à internet
- Aplicativos de gravação e edição de áudio (ex.: Audacity, GarageBand)
- Microfones ou celular
- Papel e caneta

Metodologia:

Introdução (10 minutos)

1. Abertura: Iniciar a aula com uma breve introdução sobre o que é um podcast e sua crescente popularidade.
2. Exemplos: Apresentar alguns exemplos de podcasts populares, destacando diferentes formatos (entrevistas, storytelling, notícias, etc.).

Divisão de Grupos e Distribuição de Tarefas (5 minutos)

1. Formação dos Grupos: Dividir a turma em grupos de 4 a 5 alunos.
2. Distribuição de Tarefas: Cada grupo ficará responsável por uma fase da produção de um podcast:
 - Grupo 1: Planejamento e Roteiro

- Grupo 2: Gravação
- Grupo 3: Edição
- Grupo 4: Publicação e Divulgação

Atividades dos Grupos (25 minutos)

1. Grupo 1: Planejamento e Roteiro

- Definir o tema do podcast.
- Escrever um roteiro com introdução, desenvolvimento e conclusão.
- Preparar perguntas ou tópicos para discussão.

2. Grupo 2: Gravação

- Preparar o espaço e os equipamentos para a gravação.
- Realizar a gravação seguindo o roteiro preparado pelo Grupo 1.

3. Grupo 3: Edição

- Utilizar um software de edição para cortar, ajustar e melhorar a qualidade do áudio.
- Adicionar efeitos sonoros e músicas de fundo, se necessário.

4. Grupo 4: Publicação e Divulgação

- Criar uma capa para o podcast.
- Escolher uma plataforma para publicação (ex.: Spotify, SoundCloud).
- Planejar estratégias de divulgação (redes sociais, e-mail, etc.).

Apresentação dos Resultados (5 minutos)

1. Apresentação: Cada grupo apresentará rapidamente o trabalho desenvolvido, destacando os principais desafios e aprendizados.

2. Feedback: O professor fornecerá feedback sobre o trabalho de cada grupo, incentivando a reflexão sobre o processo e o produto final.



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



Conclusão (5 minutos)

1. Discussão: Promover uma breve discussão sobre a experiência de produzir um podcast, focando na importância do planejamento, colaboração e uso de tecnologias.
2. Encerramento: Reforçar a relevância das competências desenvolvidas durante a atividade e estimular os alunos a explorarem mais o formato de podcast.

Referências:

- Base Nacional Comum Curricular (BNCC)
- Exemplos de podcasts populares e plataformas de publicação
- Tutoriais de uso de softwares de gravação e edição de áudio

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa é oriunda de anos trabalhando com comunicação, tecnologia e principalmente, educação. É resultado de muito trabalho, que como comunicadora, docente e pesquisadora, adquiri ao longo dos anos, e pude colocar em prática ao pensar esta práxis pedagógica e ao discorrer sobre a importância de novos recursos tecnológicos audiovisuais no processo de ensino e aprendizagem durante a fase da educação básica.

Durante minha trajetória no LABEDUCINE - Laboratório de Cinema e Educação, projeto de extensão que desenvolve projetos de extensão e de pesquisa vinculados ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual e ao Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Estadual do Paraná – Campus de Curitiba II/FAP e que fomenta projetos e pesquisas, desenvolvidas nas linha de pesquisa Processos Audiovisuais, pude experienciar como a educação tem um papel transformador na sociedade e na vida de alunos, de diversas classes e contextos sociais.

Trabalhar com audiovisual, me possibilitou uma nova perspectiva quanto ao uso desta ferramenta em espaços formais e não formais de educação, no qual pude observar e aprender de forma constante a sustentação teórica, aliada à prática em projetos audiovisuais educativos e a potência do ensino elevada ao mundo das Artes, por meio do Cinema e da Educação.

Essa vivência foi essencial para o desenvolvimento desta pesquisa, pois é nela que amparo minhas vivências educativas dentro e fora da sala de aula, assim como, a minha prática docente que está em constante desenvolvimento.

Cito além, nesta pesquisa, o caráter emancipatório que a educação tem, no protagonismo que alunos podem e devem desenvolver na fase escolar, tendo o professor como uma força motriz no processo de ensino, além de considerar os efeitos das políticas públicas, e dos documentos governamentais que regem a educação brasileira.

Ao longo desta pesquisa teórica, foi destacado as principais ideias de autores renomados na área da comunicação, tecnologia e educação quanto aos processos de ensino e aprendizagem nas escolas brasileiras, suas nuances, e a teoria alinhada à prática.

No primeiro capítulo, foi abordado o objeto de estudo desta pesquisa, o podcast, como

forma de impulsionar novas práticas docentes no processo de ensino e aprendizagem, destacando a importância da ferramenta, em constante crescimento no Brasil, e entre o público jovem, no tocante ao uso de novas ferramentas audiovisuais que possibilitam a interação e intertextualidade e novas mídias no espaço escolar.

Foi apresentado um breve panorama do que é a ferramenta, a fim de contextualizar o objeto de estudo desta pesquisa à professores e alunos que possam não ter familiaridade com a ferramenta, que surge como um importante elemento que pode e deve ser utilizado na prática escolar.

A integração do podcast no ambiente educacional não apenas enriquece a experiência de aprendizagem dos alunos, mas também os prepara para um mundo digital em constante evolução. Ao explorar este meio dinâmico, os estudantes não só consolidam conhecimentos, mas também desenvolvem habilidades fundamentais, como a comunicação eficaz, a colaboração e o pensamento crítico.

Esta proposta pedagógica visa, portanto, não apenas educar, mas também inspirar e capacitar os alunos para serem cidadãos informados e criativos em uma sociedade plural e acolhedora à diversidade de todos.

Foi evidenciado também, como os documentos oficiais que determinam as diretrizes básicas da educação brasileira, têm contribuído no tocante às questões voltadas à teoria e prática em sala de aula.

A BNCC, que estipula as habilidades e competências que devem ser adquiridas por alunos na educação básica, propicia um ambiente que impulsiona os novos recursos tecnológicos nas práticas docentes e nas novas metodologias de ensino com recursos de ferramentas audiovisuais que propiciam o aluno a estimular habilidades comunicativas, artísticas e culturais.

Foi observado também, como a formação continuada de professores é essencial no processo educativo, uma vez que, o docente deve ser encarado como ponte facilitadora no processo de ensino/aprendizagem nas escolas, sendo um elemento crucial que vai estimular o aluno a desenvolver seu senso crítico na sociedade.

A desvalorização da profissão docente é pauta nacional e a formação continuada é elemento essencial na carreira docente, visto que a educação está em constante evolução.

Desde os seus primórdios, a educação rege a sociedade democrática, no qual o professor tem o papel fundamental de formar seres pensamentos, com pensamento crítico e construtivo para um país alinhado aos valores culturais, sociais e econômicos.

No segundo capítulo, foram evidenciadas as questões voltadas às diretrizes nacionais da educação e o contexto educacional brasileiro. Cito ao longo desta pesquisa, a necessidade de alinharmos a teoria à prática, levando em consideração questões relacionadas a desigualdade social, a falta de estrutura e aparatos tecnológicos na sala de aula da atualidade, e as mazelas que a educação brasileira enfrenta diariamente no país, seja com a falta de recursos públicos, salas de aulas precárias, e como citado, a desvalorização da profissão docente.

A partir da minha prática docente e na revisão de literatura desta pesquisa, teses, nota-se ainda que a educação brasileira apesar de seus avanços, ainda enfrenta muitas dificuldades no que se refere a incorporação de novas práticas metodológica, que utilizam de recursos externos, como o podcast, o audiovisual, entre outros para um ensino mais dinâmico.

Por meio desta constatação, esta proposta pedagógica, é apresentada com recursos tecnológicos e audiovisuais de fácil acesso aos professores e alunos, e também, a metodologias ativas que possibilitam novas formas de ensinar e aprender.

O fazer artístico, e o tratar o aluno como parte integrante no processo de ensino e aprendizagem, possibilita que o ensino da Artes e para as Artes, também é papel fundamental no espaço escolar, pois possibilita a formação integral dos alunos, a fim de contribuir significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos educandos.

Pensar em conteúdos que elevem a capacidade artística já na fase da educação básica, permite com que possamos elevar cada vez mais o dinamismo do ensino, possibilitando o ato de pensar, criar e fomentar novas práticas docentes, que fujam da proposta tradicional do ensino enraizado, no qual o aluno é uma “tabula rasa” e o professor, o único detentor de conhecimento.



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



Esta pesquisa, espera contribuir para um novo ambiente escolar, no qual alunos e professores estejam alinhados às novas metodologias de educação, com recursos audiovisuais e tecnológicos interligados para uma educação plural. Bell Hooks descreve: “... sabemos que a democracia prospera em ambientes onde o aprendizado é valorizado, onde a habilidade de pensar é marca de cidadania responsável, onde a liberdade de expressão e o desejo de dissentir são aceitos e incentivados” (HOOKS, 2020, p. 45).

REFERÊNCIAS

ASSIS, P. de; LUIZ, L. O Podcast no Brasil e no Mundo: um caminho para distribuição de mídias digitais. In: **Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom**, Caxias do Sul, 2010.

ABPOD. **PodPesquisa Produtor 2020/2021**. Disponível em: <https://abpod.org/wp-content/uploads/2020/12/Podpesquisa-Produtor-2020-2021_Abpod-Resultados.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2022.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane G. Ensino da arte no Brasil: aspectos históricos e metodológicos. Cursos de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP Ensino Fundamental II e Ensino Médio. São Paulo. UNESP, 2011. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed_art_m1d2.pdf. Acesso em: 09 jun. 2023.

BOLLMAN, M. G. N. Revendo o Plano Nacional de Educação: proposta da sociedade brasileira. **Educação & Sociedade**. Campinas, v. 31, n. 112, p. 657-676, jul.-set. 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/es/a/58W3L3qtT7cxffMpbtybf4L/?lang=pt>>. Acesso em: 9 jul. 2024

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Podcast uma Ferramenta Tecnológica para auxílio ao Ensino de Deficientes Visuais. In: **VIII LUSOCOM: Comunicação, Espaço Global e Lusofonia**. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. p.2114-2126. 14 e 15 de Abril, 2009.

BERGALA, A. **A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink, CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Plano Nacional de Educação. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências**. Brasília, 2014.

BRESSAN, R. Dilemas da Rede: Web 2.0, conceitos, tecnologias e modificações. **Revista Anagrama – Revista Interdisciplinar da Graduação**. Ano 1 - Edição 2 – Dezembro/2007-Fevereiro/2008. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35306/38026>>. Acesso em: 04 dez. 2022

_____. (2007). Podcast em educação: um contributo para o estado da arte. Livro de Actas do Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogía. A. Coruña/Universidade da Coruña: **Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación**.

CALAZANS, D. P. P.; SILVA, D. O. V. da.; NUNES, C. P. Desafios e controvérsias da Base Nacional Comum Curricular: a diversidade em questão. **Revista e-Curriculum**. São Paulo, v. 19, n. 4. p. 1650-1675. out/dez 2021. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/50874/38431>>. Acesso em: 09 jul. 2024

CAMARGO, M. H. O lugar das Artes na educação. In: _____; STECZ, Solange S. **Caderno de Notas: Mestrado Profissional em Artes**. Curitiba: Campus de Curitiba II (UNESPAR), 2019.

CASTELLS, M. **Manuel Castells explica a obsolescência da educação**. Disponível em: <<https://www.fronteras.com/leia/exibir/manuel-castells-explica-a-obsolencia-da-educacao-contemporanea-1427125019>>. 2014. Acesso em: 20 ago. 2022.

_____. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

COUTINHO, L. M. Aprender com o vídeo e a câmera. Para além das câmeras, as idéias. In: ALMEIDA, M. E. B; MORAN, J. M. (Org.). **Integração das tecnologias na educação**. Brasília: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2005.

CRUZ, S. C. O Podcast no Ensino Básico. In: CARVALHO A. A. A. (Org.). **Encontro sobre Podcasts, Braga, Portugal, 2009: actas**. Braga: CIED - Universidade do Minho, 2009, p. 65-80. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9991/1/Cruz-2009-Enc%20sobre%20Podcasts.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2024

DUARTE JUNIOR, João Francisco. **Porque Arte-Educação?** 22. ed. Campinas: Papirus, 2012.

FARIAS, N. S.; SCHLIKMAN, C. A. O uso de recursos audiovisuais como estratégia metodológica para o ensino e aprendizagem. **Revista Linguagem, Ensino e Educação**, Criciúma, v.7, n.1, jan.-jun. 2023. Disponível em: <<https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/lendu/article/view/8934/7083>>. Acesso em: 9 jul. 2024

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São

Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.

FRANCO, M. S. A natureza pedagógica das linguagens audiovisuais: lições de cinema 1. In: _____. **Cinema: uma introdução à produção cinematográfica**. São Paulo: FDE, 1992

FRANCO, M. Prazer audiovisual. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 2, p. 49–52, 1995. Disponível em: <<https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/36134>>. Acesso em: 9 jul. 2024.

_____. Hipótese-Cinema: Múltiplos Diálogos. **Revista Contemporânea de Educação**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, 2010. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/1597/1445>>. Acesso em 11 jul 2023

FREIRE, E. P. A. Podcast: breve história de uma nova tecnologia educacional. **Educação em Revista**, Marília, v.18, n.2, p. 55-70, Jul.-Dez., 2017

GALHARDI, A. C.; AZEVEDO, M. M. Avaliações de aprendizagem: o uso da taxonomia de Bloom. **VIII Workshop de Pós-Graduação e Pesquisa Do Centro Paula Souza**, São Paulo, p. 237–247, 2013. Disponível em: <http://biblioteca.uniscd.edu.mz/handle/123456789/2169>. Acesso em: 13 jul. 2024

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: A Teoria na Prática**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GOMES, I. R. **Computador na sala de aula: ler, escrever e contar, a utilização da hipermídia como incentivo a leitura**. 2015, 38f. Monografia (Graduação) - Universidade do Estado do Amazonas, Amazonas, 2015. Disponível em: <<http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/handle/riuea/502>>. Acesso em: 9 jul. 2024

GOMES, Iramar Reis. **Computador na sala de aula: ler, escrever e contar, a utilização da hipermídia como incentivo a leitura**. 2017. Disponível em: <http://177.66.14.82/handle/riuea/502>. Acesso em 9 jul. 2024.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAN, B-C. **No enxame: perspectivas do digital**. Petrópolis: Vozes, 2018.

HEINSFELD, B. D.; PISCHETOLA, M. O discurso sobre tecnologias nas políticas públicas em educação. **Educação e Pesquisa**, [S. l.], v. 45, p. e205167, 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/162682>>. Acesso em: 9 jul. 2024.

HERSCHMANN, M; KISCHINHEVSKY, M. A “geração podcasting” e os novos usos do rádio na sociedade do espetáculo e do entretenimento. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 37, dezembro de 2008. Disponível em <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4806/3610>>. Acesso em 04 dez. 2022

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

_____. **Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática**. Tradução de Bhuvi Libanio. São Paulo: Elefante, 2020.

JENKINS, H. **A Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JESUS, W. B. de. **Podcast e Educação: um estudo de caso**. 2014. 63 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/121992/000813052.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 02 dez. 2022

JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Podcast em educação: um contributo para o estado da Arte. In: **Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia: livro de actas**. 2007. Corunha: Universidad de A Coruña, 2007, p. 837-846. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/7094>>. Acesso em: 19 ago. 2022.

KENSKI, V. M. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n.10, p. 47-56, 2003. Disponível em: <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/kalinke/novas-tecnologias/pde/pdf/vani_kenski.pdf>. Acesso em: 9 jul. 2024

_____. Gestão e uso das mídias em projetos de educação a distância. **Revista E-Curriculum**, São Paulo, v.1, n.1, set./dez. 2005. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/3099/2042>>. Acesso em: 9 jul. 2024

_____. **Educação e Tecnologia: o novo mundo ritmo de informação**. Campinas: Papirus, 2007.

_____. Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias. **Cadernos Pedagogia Universitária**, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.prrpg.usp.br/attachments/article/640/Caderno_7_PAE.pdf>. Acesso em: 9 jul. 2024

KUENZER, A. Z. Formação docente: novos ou velhos desafios? As diretrizes curriculares e a institucionalização da precarização da formação. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, [S.l.], v. 1, n. 24, p.1-15, e17282, Jun. 2024. Disponível em: <<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/17282/4065>>, Acesso em: 09 jul. 2024

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, V. V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 21, N. 61, abr-jun 2017, p. 421-434. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/icse/a/736VVYw4p3MvtCHNvbnvHrL/abstract/?lang=pt#>>. Acesso em: 9 jul. 2024

MODERNO, A. A. **Comunicação Audiovisual no Processo Didático**. Aveiro: Universidade Aveiro, 1992.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa, PR: UEPG/PROEX. Coleção Mídias Contemporâneas, v. 2, 2015, p.15-33. Disponível em: <https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>. Acesso em: 9 jul. 2024

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital *onlife*. **Revista UFG**, Goiânia, v. 20, n. 26, 2020. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438/36079>>. Acesso em: 9 jul. 2024

PIRES, E. G. A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação. **Educação e Pesquisa**, v. 36, n. 1, p. 281-295, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/w7hTMM4d6gsYgDRtjscDNVp/?lang=pt#>>. Acesso em: 9 jul. 2024

PIRES, M. C. M. **Criação e cultura de massa. Uma relação possível?**. In: SOUZA, S. J. (Org.). **Educação @ pós-modernidade**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2003.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. Tradução de: SOUZA, Roberta de Moraes Jesus. NCB University Press, v. 9, n. 5, 2001. Título original: Digital Natives, Digital Immigrants.

OLIVEIRA, L. R. (2010). **Podcasting: vídeo para aprender e para pensar a identidade**. In A. A. A. Carvalho (Org.) Podcasts para ensinar e aprender em contexto. Santo Tirso: De Facto Editores. Pp. 266-288.

OLIVEIRA, A. S. **A utilização de vídeos educacionais como recurso pedagógico na promoção da aprendizagem significativa**. In: Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2019, São Paulo. Anais... São Paulo: ABED, 2019. p. 68-75.

RIOS, M. D. R; SILVA, D. S. As contribuições da educomunicação na formação do indivíduo coletivo. In: **VIII Encontro de Pesquisa e Educação; III Congresso Internacional Trabalho Docente e Processos Educativos**, 2015, Uberaba. Disponível em: <<https://www.uniube.br/eventos/epeduc/2015/completos/32.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2022.

ROMANELLI, R. A. A arte como procedimento de ensino na escola Waldorf. In: **Reunião Nacional Da Associação Nacional De Pós-Graduação E Pesquisa Em Educação**, 33., 2010, Caxambu-MG. Anais. Caxambu-MG: Centro de convenções, 2010. p. 1-15. Disponível em: <<http://33reuniao.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT24-6061--Int.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2024

SAIDELLES, T. et al. A utilização do podcast como uma ferramenta inovadora no contexto educacional. **Redin - Revista Educacional Interdisciplinar**, Taquara, v. 7, n. 1, p. 1-10, 2018.

SALLES, R.; FONSECA, R. A Pedagogia Waldorf na escola pública: histórico – desafios – perspectivas. **Instituto Ruth Salles**, [s. l.], 11 jun. 2020. Disponível em: <<https://institutoruthsalles.com.br/wp-content/uploads/2023/08/Pesquisa-para-PDF-completo-FINAL2.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2024

SWARTZMAN, S. Os desafios da educação no Brasil. In: BROCK, C.; _____. **Os desafios da educação no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

SILVA, F. C. Na base, como os professores veem a Base? Sobre currículos e BNCC. **TEXTURA - Revista de Educação e Letras**. v. 22, n. 50, p.99-117, abr/jun 2020. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/5474/3718>>. Acesso em 9 jul. 2024

SILVA, R. F; CORREA, E. S. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. **Educação & Linguagem**, ano 1, no 1,

Jun, p. 23-35, 2014.

SILVA, K. A. C. P. C.; ROSA, S. A escola de tempo integral e a formação de seus professores no Plano Nacional de Educação/2014-2024: reflexões, contradições e possibilidades. **Formação Docente – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores**, Belo Horizonte, v. 8, n. 14, p. 119–134, 2016. Disponível em: <https://www.revformacaodocente.com.br/index.php/rbfpf/article/view/136>. Acesso em: 9 jul. 2024.

SOARES-LEITE, W. S.; NASCIMENTO-RIBEIRO, C. A. do. A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios. **magis - Revista Internacional de Investigación en Educación**, Bogotá, v. 5, n. 10, p. 173-187, 2012. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896010.pdf>>. Acesso em: 9 jul. 2024

STECZ, S. S. **Cinema e educação: produção e democratização do audiovisual com crianças e adolescentes em Curitiba**. 2015. 255 f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de São Carlos, Centro de Educação e Ciências Humanas, São Carlos, 2015.

VIDAL, D. Cinema educativo e internet: novas formas de ensinar e aprender. **Jornal da USP**, São Paulo, 11 jun. 2020. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/?p=328859>>. Acesso em: 20 mar. 2022.

VILLARTA-NEDER, M. A.; FERREIRA, H. M. O podcast como gênero discursivo: oralidade e multissemiose aquém e além da sala de aula. **Letras**, Santa Maria, Especial 2020, n. 01, p. 35-55. Disponível em: <<https://doi.org/10.5902/2176148539579>>. Acesso em: 20 abril, 2023

XAVIER, L. A. **O uso de vídeos na educação: uma análise à luz da Taxonomia de Bloom**. *Revista Brasileira de Educação em Mídia*, v. 5, n. 2, p. 40-50, 2017.

ZUCATTO, L. C et al. Políticas públicas para a educação básica: uma revisão sistemática de literatura. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 16, n. 47, p. 199–220, 2023. Disponível em: <<https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/2646>>. Acesso em: 9 jul. 2024.

ANEXOS

Professora: Rafaela Calil
Série: Ensino Médio (alunos de 1 à 3 ano)
Disciplina: Artes e/ou Língua Portuguesa
Período de aplicação: Proposta pedagógica de 10 aulas com duração de 50 minutos

Conteúdos Estruturantes	Conteúdos Básicos	Conteúdos Específicos
- História; - Cinema; - Indústria Cultural; - Artes, Sociedade, Cultura; - Podcast como recurso pedagógico; Tics;	- Cinema e Audiovisual; - Linguagem Audiovisual; - Gêneros Cinematográficos; - Oralidade; - Intertextualidade - Podcast como ferramenta de criação técnica e artística na sala de aula	- Contato com recursos audiovisuais e tecnológicos; - Trabalho colaborativo em rede; - Compreensão dos elementos que constituem a ferramenta podcast; - Debate sobre Cinema e Cultura

Objetivos:
Desenvolver conhecimentos sobre Arte e Cultura; possibilitar o contato com o Cinema e o audiovisual na escola; compreender elementos básicos para a produção audiovisual por

meio da ferramenta podcast; Criar e divulgar as produção dentro e fora do espaço escolar. Preparar e desenvolver alunos para o uso de ferramentas audiovisuais dentro das temáticas abordadas na disciplina.

Encaminhamentos metodológicos

- Contextualizar a ferramenta podcast e elementos principais que constroem a linguagem visual;
- Capacitar os alunos para a criação, a oralidade e a intertextualidade por meio de recursos tecnológicos e audiovisuais, utilizando o podcast como principal ferramenta de criação e difusão;
- Utilizar recursos gratuitos ou pagos de captação, edição e divulgação dos materiais produzidos em sala por meio da ferramenta podcast;
- Uso de plataformas online, como o *Google Class*, para construção de um ambiente virtual de aprendizagem;
- Uso da internet, redes sociais, entre outros para o compartilhamento em rede das produções do alunos.

Recursos Didáticos

Celulares, computadores, notebooks, projetores
Aplicativos de edição; aplicativos de captação de imagem e som (celulares, câmeras, etc);
Google Class e ambientes virtuais de aprendizagem (disponível gratuitamente para professores e alunos);

Avaliação:

Percepção dos diferentes métodos de criação de trabalhos audiovisuais, utilizando diversos suportes, linguagens e mídias;
Compreensão das atividades; habilidades desenvolvidas;
Desenvolvimento de habilidades na produção de obras audiovisuais;
Participação ativa nas atividades propostas.

Referências Gerais

BERGALA, A. A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink, CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CAMARGO, M. H. O lugar das Artes na educação. In: _____; STECZ, Solange S. Caderno de Notas: Mestrado Profissional em Artes. Curitiba: Campus de Curitiba II (UNESPAR), 2019.

CASTELLS, M. Manuel Castells explica a obsolescência da educação. Disponível em: <<https://www.fronteiras.com/leia/exibir/manuel-castells-explica-a-obsoloscencia-da-educacao-contemporanea-1427125019>>. 2014.

PRENSKY, M. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. Tradução de: SOUZA, Roberta de Moraes Jesus. NCB University Press, v. 9, n. 5, 2001. Título original: Digital Natives,

Digital Immigrants.

Plano de Aula 1: Introdução à Análise de Filmes

Objetivo:

Introduzir os alunos à análise de filmes e discutir os principais elementos que compõem uma resenha crítica.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Discussão inicial sobre o que é uma resenha de filme e os elementos que a compõem (enredo, personagens, direção, etc.).

Atividade Principal (30 minutos)

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre a resenha de um filme específico.
- Discussão em grupo sobre o episódio, identificando os principais pontos abordados.

Encerramento (10 minutos)

- Cada grupo apresenta um resumo das ideias principais discutidas no podcast.

Competência desenvolvida:

EF69LP43: Identificar as características dos textos argumentativos, como a resenha.

--

Plano de Aula 2: Técnicas de Direção e Estilo Visual

Objetivo:

Explorar como diferentes diretores utilizam técnicas de direção e estilo visual para contar histórias.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Breve apresentação sobre diferentes técnicas de direção e estilo visual no cinema.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre um diretor de cinema e seu estilo.

Exemplo e pergunta norteadora: Qual o estilo de direção de Steven Spielberg, diretor de clássicos como: “Tubarão”, “Indiana Jones”, “E.T. – O Extraterrestre” e “Jurassic Park”, entre outros;

- Discussão em grupo sobre as técnicas mencionadas no podcast e como elas influenciam a narrativa.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo compartilha uma técnica de direção discutida no podcast e um exemplo de filme que a utiliza.

Competência desenvolvida:

- EF69AR17: Identificar e analisar os elementos constitutivos das linguagens artísticas, como a linguagem cinematográfica.

Plano de Aula 3: Análise de Personagens

Objetivo:

Analisar a construção de personagens e sua importância na narrativa cinematográfica.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos)

Discussão sobre a importância dos personagens em um filme e os elementos que compõem um bom personagem, a exemplo de: protagonistas, antagonistas, entre outros;

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast que analisa os personagens de um filme específico.
- Discussão em grupo sobre a construção dos personagens e suas motivações.

Encerramento (10 minutos)

Cada grupo apresenta um personagem discutido no podcast e o que torna esse personagem interessante.

Competência desenvolvida:

- EF69LP44: Analisar a construção de personagens em diferentes tipos de textos, como a resenha de filme.

Plano de Aula 4: Trilha Sonora no Cinema

Objetivo:

Entender o papel da trilha sonora na criação da atmosfera e na condução da narrativa de um filme.

Metodologia

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Introdução sobre a importância da trilha sonora e exemplos famosos.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre trilhas sonoras icônicas em filmes.
- Discussão em grupo sobre como a trilha sonora influencia a percepção do filme.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo escolhe uma trilha sonora discutida no podcast e explica seu impacto no filme

Competência desenvolvida:

- EF69AR18: Compreender e analisar a função da música em diferentes contextos e suportes, como no cinema.

Plano de Aula 5: Roteiro e Estrutura Narrativa

Objetivo:

Analisar como um bom roteiro e estrutura narrativa são essenciais para a construção de um filme.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Apresentação dos elementos de um roteiro (enredo, diálogos, estrutura).

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre a análise de um roteiro famoso.
- Discussão em grupo sobre os pontos fortes do roteiro e como ele contribui para a narrativa.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo apresenta uma cena discutida no podcast e o que a torna bem escrita.

Competência desenvolvida:

EF69LP45: Compreender a estrutura de textos narrativos e argumentativos, como roteiros e resenhas.

Plano de Aula 6: Efeitos Visuais e Especiais

Objetivo:

Explorar o uso de efeitos visuais e especiais no cinema e sua contribuição para a narrativa.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Discussão sobre a evolução dos efeitos visuais e exemplos de filmes que os utilizam de forma significativa.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre os efeitos visuais em um filme específico.
- Discussão em grupo sobre como os efeitos visuais contribuíram para a narrativa do filme.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo apresenta um exemplo de efeito visual discutido no podcast e seu impacto na narrativa.

Competência desenvolvida:

- EF69AR19: Analisar as linguagens artísticas e suas técnicas, como os efeitos visuais no cinema.

Plano de Aula 6: Efeitos Visuais e Especiais

Objetivo:

Explorar o uso de efeitos visuais e especiais no cinema e sua contribuição para a narrativa.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

- Discussão sobre a evolução dos efeitos visuais e exemplos de filmes que os utilizam de forma significativa.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre os efeitos visuais em um filme específico.
- Discussão em grupo sobre como os efeitos visuais contribuíram para a narrativa do filme.

Encerramento (10 minutos):

- Cada grupo apresenta um exemplo de efeito visual discutido no podcast e seu impacto na narrativa.

Competência desenvolvida:

EF69AR19: Analisar as linguagens artísticas e suas técnicas, como os efeitos visuais no cinema.

Plano de Aula 7: Cinema de Animação

Objetivo:

Compreender as técnicas e o impacto do cinema de animação.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Discussão sobre a história da animação e suas diferentes técnicas.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre um filme de animação e suas técnicas de produção.
- Discussão em grupo sobre os desafios e as inovações apresentadas no podcast.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo escolhe uma técnica de animação discutida no podcast e explica seu uso em um filme.

Competência desenvolvida:

- EF69AR20: Explorar e analisar as diferentes linguagens artísticas e suas técnicas, como a animação no cinema.

Plano de Aula 8: A Representação de Gêneros no Cinema

Objetivo:

Discutir como diferentes gêneros cinematográficos abordam temas variados e influenciam a percepção do público.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Introdução aos principais gêneros cinematográficos e suas características.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre a análise de um gênero específico (por exemplo, terror, comédia, drama).
- Discussão em grupo sobre as características do gênero e exemplos de filmes mencionados no podcast.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo apresenta um filme do gênero discutido no podcast e explica suas características.

Competência desenvolvida:

EF69LP46: Identificar e analisar as características de diferentes gêneros textuais, como os gêneros cinematográficos.

Plano de Aula 9: O Papel da Fotografia no Cinema

Objetivo:

Explorar a importância da fotografia na construção da estética e narrativa de um filme.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos):

Discussão sobre a fotografia no cinema e exemplos de diretores de fotografia renomados.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre a análise fotográfica de um filme.
- Discussão em grupo sobre como a fotografia contribui para a atmosfera e narrativa do filme.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo escolhe uma cena discutida no podcast e analisa a fotografia utilizada.

Competência desenvolvida:

- EF69AR21: Analisar os elementos constitutivos das linguagens artísticas, como a fotografia no cinema.

Plano de Aula 10: O Impacto Cultural do Cinema

Objetivo:

Discutir o impacto cultural e social dos filmes na sociedade.

Metodologia:

Nota: o Google Class pode ser utilizado posteriormente a aula, com material didático que prepare o aluno para discutir em sala os elementos propostos.

Aquecimento (10 minutos)

Discussão sobre como os filmes podem influenciar e refletir a cultura e a sociedade.

Atividade Principal (30 minutos):

- Dividir os alunos em grupos de 4-5.
- Cada grupo cria um episódio de podcast sobre o impacto cultural de um filme específico.
- Discussão em grupo sobre os temas sociais e culturais abordados no podcast e como o filme influenciou a sociedade.

Encerramento (10 minutos):

Cada grupo apresenta um tema discutido no podcast e como ele foi tratado no filme.

Competência desenvolvida:



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013
Campus de Curitiba II



- EF69AR22: Compreender e discutir o papel das linguagens artísticas e seus impactos sociais e culturais.