

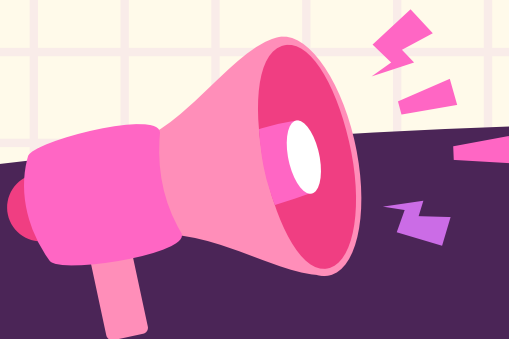
ON AIR

EDUCATIONAL WORKSHOPS:

Teaching Reflections through podcasts.

Discente: Emanuelle Oliveira Rosa

Orientador: Prof^o. Dr. Marcus de Souza Araújo



FICHA TÉCNICA

Elaboração e Autoria

Emanuelle Oliveira Rosa

Orientação

Marcus de Souza Araújo

Identidade Visual

Canva

Diagramação

Emanuelle Oliveira Rosa

Revisão textual

Emanuelle Oliveira Rosa

Apoio

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²)

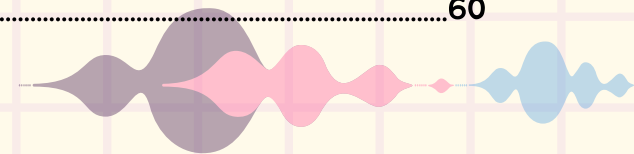
Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)

Este produto educacional é parte integrante da dissertação de mestrado intitulada 'O design de oficina pedagógica para o uso de podcast como material midiático-educacional para alunos do curso de Licenciatura Letras-Língua Inglesa'.

Ano: 2025. Edição 1

SUMÁRIO

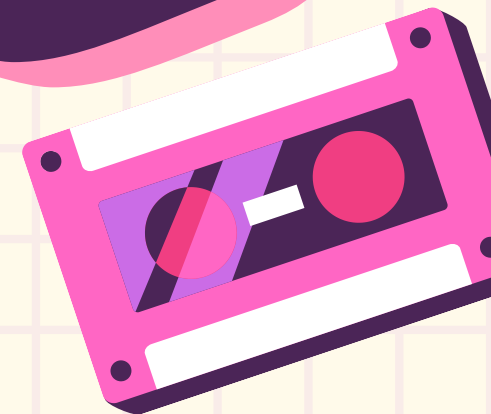
Apresentação.....	4
Oficinas Pedagógicas.....	11
Podcasts.....	16
Sobre a oficina.....	22
Episódio 1: Introdução aos podcasts.....	23
Episódio 2: Criando o seu primeiro podcast.....	24
Episódio 3: Podcast no ensino de Língua Inglesa.....	25
Episódio 4: Elaborando um roteiro.....	26
Episódio 5: Apresentação de um podcast.....	27
Episódio 6: Produzindo o podcast final.....	28
Episódio 7: Episódio final.....	29
Episódio bônus: Como fazer upload do podcast nas plataformas de streaming.....	30
Apêndices.....	31
Anexos.....	49
Referências.....	60





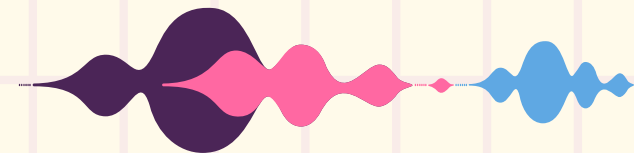
APRESENTAÇÃO

Este produto educacional faz parte da Dissertação de Mestrado em Ensino intitulada O design de oficina pedagógica para o uso de podcast como material midiático-educacional para alunos do curso de Licenciatura Letras-Língua Inglesa apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE2), da Universidade Federal do Pará, sob a orientação do Profº Dr. Marcus de Souza Araújo. A área de concentração é em Ensino, na linha de pesquisa Inovações Metodológicas no Ensino Superior (INOVAMES).



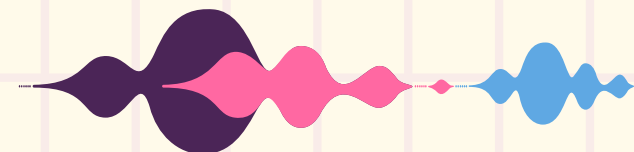


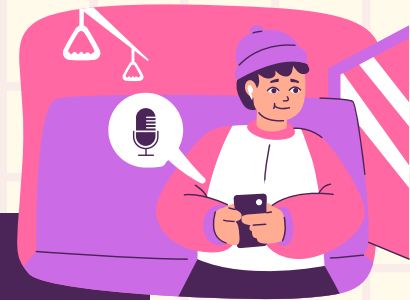
O produto educacional Educational Workshops: Teaching reflections through podcasts tem como objetivo geral fomentar práticas pedagógicas reflexivas na formação inicial de professores de língua inglesa, com o uso de podcast, como material didático-midiático educacional. Foi desenvolvido por meio de uma oficina pedagógica, sendo um espaço de aprendizagem prática e interativa, onde os participantes são envolvidos em atividades que visam desenvolver habilidades específicas, explorando conceitos e promovendo a aprendizagem ativa, para o pensamento crítico e a conexão com o mundo real, além do desenvolvimento de habilidades de aprendizagem ao longo da vida (Vickery, 2016). Em sua maioria, a oficina pedagógica é conduzida por facilitadores e pode abordar uma variedade de temas educacionais.



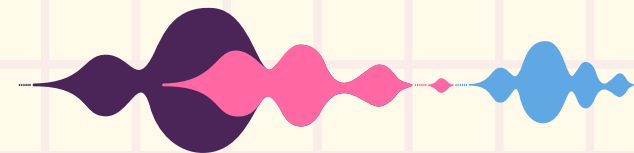


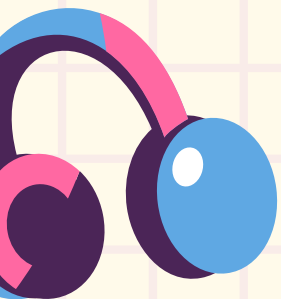
Ribeiro et al. (2019) apontam que nas oficinas pedagógicas, os alunos têm a oportunidade de entender melhor sua própria realidade, sem desviar-se dos temas essenciais. Além disso, os alunos podem compartilhar suas experiências, onde o conhecimento não é apenas o produto final, mas também está presente na construção da aprendizagem crítica e reflexiva. Por sua vez, as atividades da oficina são conduzidas de maneira aberta e dinâmica, proporcionando uma valiosa estratégia de formação tanto para educadores, quanto para alunos.



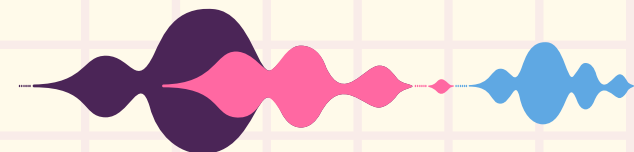


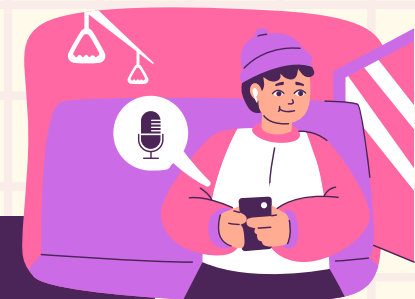
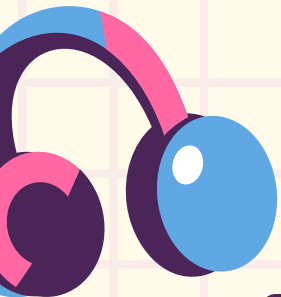
A escolha e o planejamento da oficina de podcasts se deram considerando que o Brasil, atualmente, se destaca como líder mundial no consumo de podcasts, com uma porcentagem de 42,9% de usuários na faixa etária entre 16 e 64 anos, conforme aponta o relatório Data Reportal (2023), e por observar que mesmo sendo o líder mundial no consumo de podcasts no mundo, ainda há poucos materiais educacionais e poucas pesquisas direcionados ao ensino e à aprendizagem de língua inglesa. Assim sendo, a oficina em tela objetiva que o participante possa utilizar os podcasts como prática pedagógica e como criação de material didático educacional, para que possa se adaptar ao contexto de professores de língua inglesa em formação inicial.



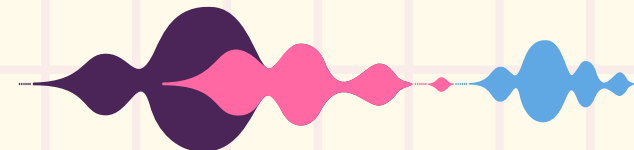


A oficina pedagógica foi organizada em 07 (sete) módulos pré-estabelecidos e um módulo optativo, onde os participantes aprenderão desde conceitos básicos de definições e classificações de podcasts, a elaborar roteiros e produzir podcasts. Esta oficina perfaz, assim, seis módulos presenciais com duração total de dezoito horas (os encontros presenciais duraram em média três horas cada) e um encontro assíncrono previsto em um dos módulos da oficina com duração de três horas e trinta minutos, e os demais encontros assíncronos com três horas e meia a serem realizados de forma livre pelos participantes.



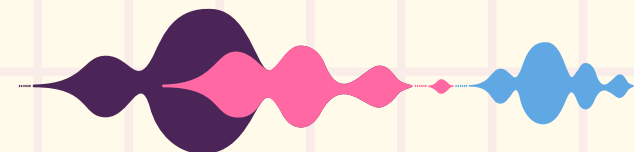


No módulo optativo, sugere-se que seja realizado no formato de Webnário síncrono com a presença de convidados com expertise na área. Ressalte-se que, durante a aplicação da oficina pedagógica, os encontros assíncronos sejam intercalados com os encontros síncronos de sala de aula. Cada módulo desta oficina é intitulado 'Episódio', estes organizados do 1 ao 7, o módulo optativo é está nomeado como 'Episódio Bônus'.





Ao envolver os participantes na criação de podcasts, as atividades de cada módulo podem estimular a organização das ideias, o aprimoramento da produção oral e promover a originalidade na abordagem de temas relevantes para o ensino da língua inglesa. Dessa forma, a oficina pedagógica não apenas pode enriquecer a prática pedagógica do participante, mas também fortalecer sua autonomia e seu protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.





OFICINAS PEDAGÓGICAS

O ensino e a aprendizagem passam por constantes transformações, acompanhando as mudanças sociais e do mercado de trabalho. Uma educação baseada na criatividade, no pensamento crítico e na inovação prepara indivíduos para desafios futuros e progresso social. Como destaca Fava (2024, p. 159), 'o desafio da educação é provocar o estudante a perscrutar os conteúdos para resolução de problemas ou desenvolvimento de projetos'. Assim, torna-se essencial repensar práticas pedagógicas para atender às demandas contemporâneas, priorizando não apenas o conhecimento, mas sua aplicação e transferência (Fava, 2024).





Por sua vez, as oficinas pedagógicas podem favorecer a construção crítica do conhecimento. Segundo Cardoso et al. (2017), oficinas são espaços coletivos que estimulam a reflexão e a educação permanente, promovendo um ambiente simultaneamente dinâmico e estável. Nessa perspectiva, Piaviani e Fontanna (2009, p. 78) afirmam que a oficina possibilita vivências concretas e significativas, baseadas no tripé 'sentir-pensar-agir'.





As oficinas pedagógicas utilizam metodologias participativas, estimulando reflexão crítica e resolução de problemas, beneficiando tanto a formação docente quanto a dos alunos (Cardoso et al., 2017). Além disso, elas promovem integração entre teoria e prática, incentivando criatividade e troca de experiências (Santos et al., 2022). A abordagem desloca o ensino tradicional centrado no professor para um modelo ativo e reflexivo, alinhado à concepção de educação problematizadora de Freire (2021).





A flexibilidade das oficinas pedagógicas permite adaptação às necessidades dos participantes, favorecendo aprendizagem ativa e significativa. Barros, Souza e Machado (2023) ressaltam que a finalidade da oficina pedagógica deve estar alinhada ao objeto de estudo e à realidade educacional. Além disso, Piaviani e Fontanna (2009) destacam duas funções centrais das oficinas: conectar teoria e prática, e promover o aprendizado colaborativo.





O planejamento das oficinas pedagógicas deve ser flexível e adaptável aos desafios do contexto educacional. Segundo Piaviani e Fontanna (2009), a negociação contínua durante os encontros é essencial, permitindo ajustes para atender às necessidades dos alunos. Dessa forma, as oficinas pedagógicas se consolidam como uma abordagem inovadora e eficaz na construção coletiva do conhecimento.





PODCASTS

Ao interligar as discussões sobre metodologias ativas e o papel das mídias digitais na educação, percebe-se que os podcasts representam uma ferramenta inovadora para o ensino e a aprendizagem. Segundo Edirisingha e Salmon (2009), o avanço tecnológico impulsiona o uso dos podcasts na educação, permitindo que alunos e professores os utilizem como ferramenta de aprendizagem autônoma e colaborativa. Assim como as oficinas pedagógicas promovem experiências significativas (Piaviani; Fontanna, 2009), os podcasts permitem o acesso flexível ao conhecimento, adaptando-se às necessidades dos alunos. Segundo Matias (2020), essa mídia estimula a participação ativa dos ouvintes, favorecendo a troca de experiências e a construção coletiva do saber.





Os podcasts oferecem uma ampla gama de conteúdos, atendendo a diferentes interesses, desde entrevistas com especialistas até narrativas de mistério e ficção. Além do entretenimento, os podcasts educacionais promovem a disseminação do conhecimento, proporcionando trocas de ideias e discussões relevantes. Essa versatilidade dos podcasts está diretamente ligada ao conceito de mídias digitais como mediadoras do conhecimento. Para Barbosa et al. (2008), a mídia se refere a qualquer meio que intermedeie a comunicação, abrangendo áudio, vídeo e texto. Oliveira e Lacerda (2023) reforçam essa ideia, destacando que as mídias digitais não apenas complementam, mas integram-se ao processo de comunicação, facilitando trocas de informação de forma ágil e interativa.





Com o crescimento do consumo de podcasts, surge a necessidade de explorá-los no ambiente educacional, sobretudo no ensino de línguas estrangeiras. Observando suas potencialidades e limitações, os podcasts podem enriquecer a prática pedagógica ao integrar múltiplos formatos de conteúdo, tornando a aprendizagem mais dinâmica, acessível e conectada às novas demandas educacionais (Kenski, 2008).

O uso de podcasts na educação oferece diversas possibilidades, como integrá-los a disciplinas existentes, permitindo que os alunos gravem episódios sobre o conteúdo estudado. Isso facilita a revisão contínua e a assimilação do aprendizado. Matias (2020) destaca que os podcasts podem promover uma aprendizagem significativa e colaborativa, sendo úteis em debates e discussões em sala de aula. Fava (2024) complementa, afirmando que a educação deve promover o desenvolvimento de competências para a aplicação prática do conhecimento.





A produção e o uso de podcasts envolvem etapas como escolha de tema, roteiro, gravação e edição, sendo um recurso que tem se popularizado na educação por sua flexibilidade e acessibilidade. Segundo Matias (2020) e Buckingham (2022), os podcasts permitem que a aprendizagem ultrapasse os limites físicos e temporais da sala de aula, incentivando a reflexão crítica dos alunos.

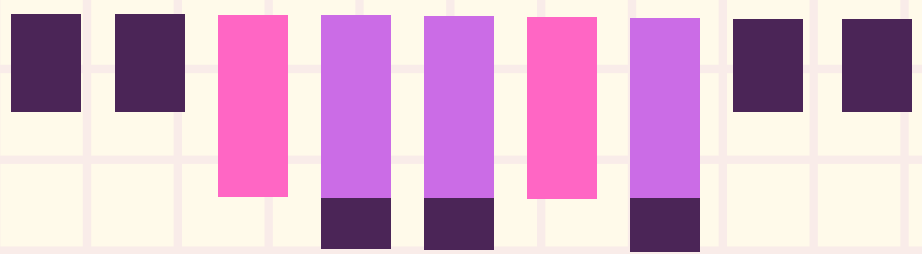
Soares (2017) observa que a produção de podcasts pode estimular a interação e discussões sobre diversos pontos de vista, enquanto Saidelles (2020) reforça sua eficácia na prática pedagógica. Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) defende a integração das tecnologias digitais no ensino, promovendo a comunicação, o protagonismo e a autoria dos alunos.



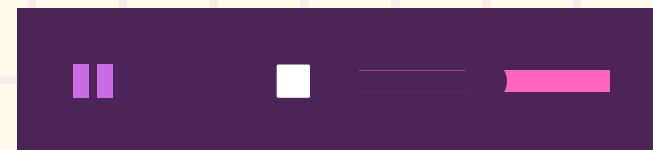


As oficinas pedagógicas, que combinam teoria e prática, surgem como uma estratégia eficaz para integrar o podcast ao processo educacional, desenvolvendo habilidades críticas, criativas e colaborativas nos alunos. A cultura digital, como apontado por Malheiro et al. (2023), também é estimulada por esse tipo de abordagem, preparando os alunos para um mundo digitalmente conectado. Em resumo, a utilização de podcasts, aliada a oficinas pedagógicas, pode enriquecer o processo de aprendizagem, promovendo uma educação ativa, participativa e alinhada às demandas digitais contemporâneas.





**ESTE PRODUTO EDUCACIONAL É UMA OFICINA
PEDAGÓGICA, POR MEIO DELA VAMOS EXPLORAR A
FORMA COMO OS PODCASTS PODEM SER UM
RECURSO PARA FOMENTAR PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS REFLEXIVAS NA FORMAÇÃO INICIAL
DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA, COM O USO
DE PODCAST, COMO MATERIAL DIDÁTICO-MIDIÁTICO
EDUCACIONAL.**

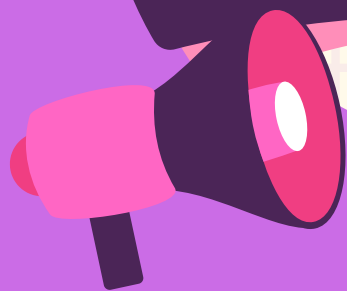


SOBRE A OFICINA

Público-alvo: Alunos do curso Licenciatura Letras
- Língua Inglesa em formação inicial.

Objetivo geral: fomentar práticas pedagógicas reflexivas na formação inicial de professores de língua inglesa, com o uso de podcast, como material didático-midiático educacional.

Carga-horária: 25 horas



EPISÓDIO I: INTRODUÇÃO AOS PODCASTS

ENCONTRO:

Síncrono

CARGA HORÁRIA

03H00

RECURSOS:

- Computador.
- Projetor.
- Sala de aula com carteiras.
- Quadro branco.
- Internet.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) compreender definições de podcasts.
- (b) conhecer os elementos essenciais para a criação de podcasts.

ATIVIDADES:

- alunos preenchem o Questionário I (Apêndice I) para identificação da análise contextual.
- mediador apresenta por meio de PP definições (Apêndice V), tipos e formatos de podcasts, assim como variedades de gêneros de podcasts.
- os alunos criam um mural, refletindo sobre a importância do podcast no ensino de inglês.

SUGESTÃO:

- mediador da oficina pode incluir no Questionário I, perguntas sobre os conteúdos do curso e/ou disciplinas, sejam temas específicos ou gerais, que os participantes encontraram dificuldades; ou ainda incluir temas atuais de interesse dos participantes, considerando suas faixas-etárias.
- mural pode ser feito on-line utilizando o padlet ou utilizando o quadro da sala. Tutoriais de como utilizar o Padlet:
<https://youtube.com/watch?v=yFIIIvGilvDw3rRJ>
<https://www.youtube.com/watch?v=0Jj0J7rv04s>
- mediador pode utilizar materiais de apresentação disponíveis na pasta on-line deste produto (Anexo V).

EPISÓDIO 2: CRIANDO O SEU PRIMEIRO PODCAST

ENCONTRO:

Síncrono

CARGA HORÁRIA

03H00

RECURSOS:

- Computador.
- Projetor.
- Sala de aula com carteiras.
- Quadro branco.
- Internet.
- Gravador on-line e/ou smartphone.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) conhecer as etapas de criação de podcast.
- (b) criar um podcast monólogo.

ATIVIDADES:

- mediador discute as abordagens das tecnologias e cultura digital, incluindo uma reflexão oral dos documentos oficiais reconhecidos pelo Ministério da Educação, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) (Anexo I), e o Plano Nacional de Educação Digital (PNED) (Brasil, 2023) (Anexo II);
- mediador apresenta a estrutura básica de planejamento, gravação, edição, hospedagem e edição de podcast.
- mediador apresenta a estrutura de roteiro pré-definido para a gravação de um podcast; os alunos criam seu primeiro podcast na plataforma on-line Vocaroo.

SUGESTÃO:

- mediador pode utilizar roteiro de perguntas disponível nos anexos (Apêndice VI) para discutir sobre abordagens de tecnologias, cultura digital e documentos oficiais.
- mediador pode exibir o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=IzsHAiCvxR8&t=152s>
- mediador pode utilizar o roteiro de gravação pré-definido (Anexo VII) para orientar a gravação do primeiro podcast.
- mediador pode utilizar o tutorial de como usar o Vocaroo (Apêndice VIII)

EPISÓDIO 3: PODCAST NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

ENCONTRO:

Síncrono

CARGA HORÁRIA

03H00

RECURSOS:

- Computador.
- Projetor.
- Sala de aula com carteiras.
- Quadro branco.
- Internet.
- Texto impresso.
- Folha A4 e post-it.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) analisar o texto indicado crítica e reflexivamente, demonstrando compreensão e interpretação aprofundadas.
- (b) compreender como os podcast podem apresentar potencial para o ensino de inglês.

ATIVIDADES:

- mediador inicia o encontro com um breve feedback da atividade anterior, produção de podcast e o uso do gravador de voz Vocaroo.
- mediador organiza a turma em equipes e disponibiliza o texto para leitura.
- as equipes criam um mapa mental como registro da análise da leitura realizada.
- a turma discute de forma coletiva a leitura e pontos principais do texto.

SUGESTÃO:

- mediador pode utilizar o texto a seguir, ou outro de sua escolha: As Potencialidades do Gênero Podcast no Desenvolvimento e Aprimoramento da Habilidade de Compreensão Oral na Aprendizagem de Língua Inglesa (Berto; Greggio, 2022) Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ides/a/wCzzbBnyFBykGPtR6qjJyFC/?lang=pt>
- mediador pode utilizar ferramentas digitais para criação do mapa mental, como o Canva. Tutorial sobre como montar um mapa mental: <https://youtu.be/OqMfYU-4CmY?si=ipWXNd4sXE7TMZsJ>
- Tutorial de como criá-lo no Canva: https://youtu.be/UGY_L8Go85Y?si=xvTVXRy1KTEr3SkB

EPISÓDIO 4: ELABORANDO UM ROTEIRO

ENCONTRO:

Síncrono

CARGA HORÁRIA

03H00

RECURSOS:

- Computador.
- Projetor.
- Sala de aula com carteiras.
- Quadro branco.
- Internet.
- Papel A4 e caneta, ou computador, tablet, smartphone.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) entender o que é um roteiro de podcast e o seu processo de elaboração.
- (b) elaborar o roteiro de um podcast.
- (c) planejar e estruturar a produção de um podcast, considerando as etapas iniciais de desenvolvimento.

ATIVIDADES:

- mediador apresenta por meio de PP definições (Apêndice V), informações sobre os tipos e estilos de roteiro, assim como o percurso que um roteiro deve seguir.
- as equipes criam o roteiro de um podcast sobre o texto do módulo anterior.
- mediador orienta o início da produção de um podcast a partir do roteiro.

SUGESTÃO:

- mediador pode utilizar a apresentação Apresentação PP na pasta de materiais e apresentações desta oficina, disponível no Apêndice V - QR CODE.

EPISÓDIO 5: APRESENTAÇÃO DE UM PODCAST

ENCONTRO:

Assíncrono e Síncrono

CARGA HORÁRIA

Assíncrona: 3h30

Síncrona: 3h00

RECURSOS:

- Computador.
- Projetor.
- Sala de aula com carteiras.
- Quadro branco.
- Internet.
- Gravador.
- Caixa de som.
- Papel A4 e caneta, ou computador, tablet, smartphone.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) produzir um episódio de podcast.
- (b) expor o episódio final produzido, articulando os elementos criados com os objetivos da atividade.
- (c) desenvolver o roteiro e o episódio final de um podcast abordando temas relacionados ao ensino/aprendizagem de Língua Inglesa, incluindo abordagem comunicativa, compreensão escrita, culturas anglófonas, literatura e tecnologias digitais educacionais.

ATIVIDADES:

- as equipes se reúnem de forma assíncrona para gravar um episódio de podcast, a partir do roteiro criado no encontro anterior.
- as equipes apresentam o episódio produzido.
- a turma e mediador dialogam sobre as produções apresentadas.
- os alunos preenchem o Questionário II (Apêndice II) de avaliação da oficina até Episódio 5.
- as equipes se reúnem em sala de aula para iniciar a produção do episódio final de podcast, a partir dos temas supracitados.

SUGESTÃO:

- observar as respostas dadas no Questionário II, em especial a pergunta 7, abrir um momento para discussão das respostas e/ou alteração dos temas a serem gravados, usando os temas que surgirem nas respostas dos alunos.
 - Os participantes da oficina pedagógica poderão selecionar temas estudados nas disciplinas-curriculares ou temas da atualidade, de acordo com suas preferências.
- o mediador da oficina pedagógica pode definir os temas sobre os conteúdos do curso e/ou disciplinas, que os participantes apontaram ter encontrado dificuldades no Questionário I.
- o mediador poderá disponibilizar ao fim do encontro a matriz de avaliação (Apêndice IV) a ser utilizada no Episódio 7, explicando de que forma ela será utilizada.

EPISÓDIO 6: PRODUZINDO O PODCAST FINAL.

ENCONTRO:

Assíncrono

CARGA HORÁRIA

3h30

RECURSOS:

- Computador e/ou tablet, smartphone.
- Internet.
- Gravador.
- Caixa de som.
- Internet.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

(a) produzir um episódio final de podcast, a partir dos temas supracitados, no Episódio 5.

ATIVIDADES:

- as equipes se reúnem de forma assíncrona para produzir o roteiro e gravar um episódio de podcast sobre os temas definidos no encontro anterior.
- os alunos contatam o mediador para sanar as dúvidas sobre a produção do episódio.

SUGESTÃO:

- o mediador da oficina pedagógica pode gravar e disponibilizar um vídeo curto com dicas de gravação e edição ou disponibilizar
- alguns links de dicas de gravação e edição, a seguir.

Vídeo:

<https://youtu.be/jKDmo1xMJIs?si=nIEbNEN25hm6Afn1>

Vídeo: https://youtu.be/fPp00-nCTu8?si=Jm-7bIBfD6_1LjJP

Vídeo:

https://youtu.be/_TYJqwn4gOE?si=4P-BpyUIMAiZm040

Vídeo:

https://youtu.be/zvt8gWZ_IL0?si=mSBONoR-plBnFKvj

EPISÓDIO 7: EPISÓDIO FINAL

ENCONTRO:

Síncrono

CARGA HORÁRIA

3h00

RECURSOS:

- Computador.
- Projetor.
- Sala de aula com carteiras.
- Quadro branco.
- Internet.
- Caixa de som.
- Papel A4 e caneta.
- Computador, tablet, smartphone.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) expor o episódio final produzido, articulando os elementos criados com os objetivos da atividade.
- (b) avaliar as produções apresentadas pelas outras equipes.
- (c) discutir as produções apresentadas, promovendo um diálogo crítico e colaborativo entre os participantes.
- (d) refletir sobre o percurso da oficina, identificando aprendizagens e pontos de melhoria.

ATIVIDADES:

- mediador apresenta a matriz de avaliação (Apêndice IV) para cada equipe avaliar o podcast das demais equipes.
- cada equipe apresenta a turma os podcasts produzidos.
- as equipes avaliam os podcasts apresentados, a partir da matriz de avaliação.
- mediador conversa sobre as produções apresentadas.
- mediador aplica o Questionário III (Apêndice III) de avaliação final da oficina.

SUGESTÃO:

- utilizar matriz impressa e disponibilizá-las a cada grupo as matrizes preenchidas pelos colegas.

EPISÓDIO BÔNUS: COMO FAZER UPLOAD DO PODCAST NAS PLATAFORMAS DE STREAMING.

ENCONTRO:

Síncrono

CARGA HORÁRIA

3h00

RECURSOS:

- Internet.
- Computador, tablet, e/ou smartphone.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- (a) Desenvolver competências para criar uma identidade visual eficaz e atrativa para o podcast.
- (b) Aprender a organizar e preparar o material do podcast para publicação em plataformas digitais e mídias sociais.
- (c) Dominar o processo de upload do podcast em diferentes plataformas e mídias sociais de forma eficiente.

ATIVIDADES:

- palestrante apresenta tutorial de como criar identidade visual de podcast no canva.
- palestrante apresenta principais plataformas de distribuição on-line de podcasts, aqui optou-se por utilizar o Anchor, pois por meio dele o criador pode fazer upload simultâneo nos streamings: spotify, deezer e applemusic.
- palestrante apresenta tutorial de como utilizar o Anchor.

SUGESTÃO:

- pode ser realizado on-line ao vivo como webnário
- trazer convidados que com expertise nos temas.

- caso o mediador não consiga trazer convidados para apresentar sobre os temas, poderá utilizar os tutoriais disponíveis nos links a seguir.

Como criar identidade visual:

<https://youtu.be/GJcpumnS6qY?si=Evs9cNpLMNulAZAI>

Playlist como utilizar o Anchor:

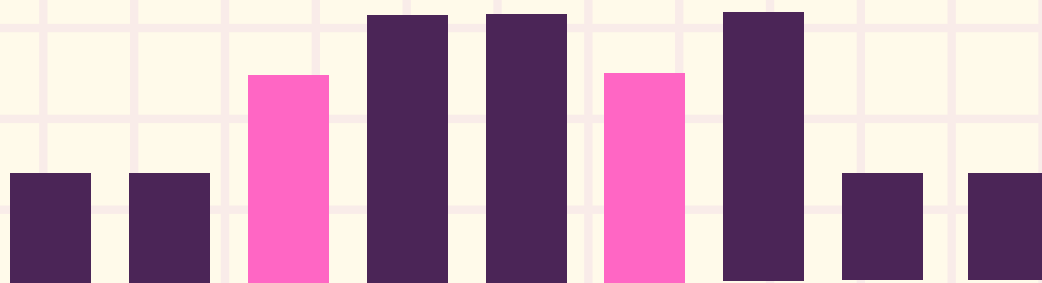
<https://youtube.com/playlist?list=PLCaGJjRNYGPwdMoFmTQEcObQoSqkXAlqo&si=GSE5SjyF9xFRgG4C>



APÊNDICES



31



Apêndice I – Questionário I

Questionário I – Análise contextual (<i>Podcast</i>)	
Este questionário tem por objetivo conhecer sua familiaridade com o uso de <i>podcast</i> . A pesquisa ajudará a traçar um perfil da turma, para que a Oficina seja organizada de acordo com o conhecimento prévio de cada aluno, sobre o tema em tela. Seja o mais fiel possível as suas respostas, pois ajudarão o professor da disciplina e a aluna-estagiária a melhor planejarem uma Oficina direcionada às suas necessidades. Nós agradecemos o seu tempo para responder o questionário.	
Pergunta	Opções ou tipo de resposta:
1. E-mail:*	<i>Aberta</i>
2. Nome:*	<i>Aberta</i>
3. Idade:*	<i>Aberta</i>
4. Gênero:*	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/> Outro:
5. Estado civil:*	<input type="checkbox"/> Solteiro(a) <input type="checkbox"/> Casado(a) <input type="checkbox"/> Separado(a) <input type="checkbox"/> Divorciado(a) <input type="checkbox"/> Outro:
6. Semestre atual no curso:*	<i>Aberta</i>
7. Ano de ingresso no curso:*	<i>Aberta</i>
8. Você costuma ouvir <i>podcast</i> no dia a <u>dia</u> ?*	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
9. Se na resposta anterior você marcou a opção "sim", quais temas são de sua preferência? (Mencione dois)	<i>Aberta</i>

Fonte: Elaborado por Araújo e Rosa (2023)

Apêndice I - Questionário I continuação

10. Quais tipos de <i>podcasts</i> você prefere?	<input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> Jornalístico <input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> Programa <input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> de Histórias <input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> de Entrevista <input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> de Discussão/bate-papo/mesa redonda <input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> Monólogo <input type="checkbox"/> <i>Podcast</i> Educacional
11. Onde você costuma ouvir <i>podcast</i> ?	<input type="checkbox"/> em casa <input type="checkbox"/> na universidade <input type="checkbox"/> no carro <input type="checkbox"/> no trabalho <input type="checkbox"/> no ônibus <input type="checkbox"/> Outro:
12. Em qual dispositivo tecnológico você ouve <i>podcast</i> ?	<input type="checkbox"/> no celular <input type="checkbox"/> no computador <input type="checkbox"/> no tablet <input type="checkbox"/> no notebook <input type="checkbox"/> na televisão <input type="checkbox"/> Outro:
13. Quantas vezes por semana você ouve <i>podcast</i> ?	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> Outro:
14. Qual(is) é(são) seu(s) <i>podcast(s)</i> preferido(s)?	Aberta
15. Você já teve alguma experiência para ensinar inglês usando <i>podcast</i> ?*	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
16. Você já teve alguma experiência para aprender inglês usando <i>podcast</i> ?*	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não

Fonte: Elaborado por Araújo e Rosa 2023)

Apêndice II – Questionário II

Questionário II – Análise contextual (<i>Podcast</i>)	
Este questionário tem por objetivo observar a contribuição da oficina de <i>podcast</i> . A pesquisa ajudará no desenvolvimento de uma análise diagnóstica entre as percepções iniciais da Oficina até o presente momento. Isso posto, traçaremos os pontos de melhoria na Oficina para a realização da atividade final. Nós agradecemos o seu tempo para responder o questionário.	
Sessão I – Endereço eletrônico	
Pergunta	Opções ou tipo de resposta:
1. E-mail:*	<i>Aberta</i>
Sessão II – Informações gerais	
2. Nome:*	<i>Aberta</i>
3. Idade:*	<i>Aberta</i>
4. Gênero:*	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/> Outro:
Sessão III – Momento de reflexão	
6. Como o <i>Podcast</i> pode potencializar a sua formação como futuro professor de <u>inglês</u> ?*	<i>Aberta</i>
7. Na sua opinião, qual(is) entrave(s) pode(m) ser gerado(s) com o uso de <i>Podcast</i> na sua futura sala de <u>aula</u> ?*	<i>Aberta</i>
8. Até o momento, a oficina está ajudando você a criar um <i>Podcast</i> de maneira <u>planejada</u> ?*	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
9. Justifique a opção escolhida na questão anterior.*	<i>Aberta</i>
10. Como você se percebe como aprendente em relação ao início da oficina até o <u>momento</u> ?*	<i>Aberta</i>
11. Em relação a oficina, qual a maior dificuldade encontrada por você até <u>agora</u> ?*	<i>Aberta</i>
12. Escreva qualquer comentário que você julgue relevante para a sua formação nesta oficina.	<i>Aberta</i>

Fonte: Elaborado por Araújo e Rosa (2023)

Apêndice III – Questionário III

Questionário III – Análise contextual (<i>Podcast</i>)	
Este questionário tem por objetivo observar a contribuição da oficina de <i>podcast</i> . A pesquisa ajudará no desenvolvimento de uma análise diagnóstica entre as percepções iniciais da Oficina até o presente momento. Isso posto, traçaremos os pontos de melhoria na Oficina para a realização da atividade final. Nós agradecemos o seu tempo para responder o questionário.	
Pergunta	Opções ou tipo de resposta:
1. Nome:*	<i>Aberta</i>
2. Idade:*	<i>Aberta</i>
3. Gênero:*	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/> Outro:
4. Como você avalia seu conhecimento sobre <i>podcast</i> no início, meio e final da Oficina? Explique.	<i>Aberta</i>
5. Como você avalia o conhecimento adquirido na Oficina? Explique.	<i>Aberta</i>
6. A Oficina contribuiu para sua formação gerando possibilidades de utilização de <i>podcast</i> em sua futura sala de aula?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> Não
7. Explique a escolha na questão anterior.	<i>Aberta</i>
8. Escreva um comentário que julgue relevante da Oficina (elogios, críticas e/ou sugestões).	<i>Aberta</i>

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Apêndice IV – Matriz de Avaliação de Podcast

Elementos avaliáveis:

ROTEIRO

NOTA: _____

APRESENTAÇÃO

NOTA: _____

LINGUAGEM E RITMO:

NOTA: _____

DIÁLOGO

NOTA: _____

ROTEIRO

O roteiro é um guia do programa, ele traça o conteúdo, a estrutura e o fluxo de um episódio de podcast, nele podemos observar a linha do tempo de um episódio com introdução, tópicos da discussão e conclusão.

SIM

PARCIALMENTE

NÃO

LINGUAGEM E RITMO

A linguagem de um podcast deve ser simples, clara e de fácil entendimento. O ritmo deve seguir um fluxo natural sem falas muito rápidas, podendo ter momentos mais animados e/ou calmos.

SIM

PARCIALMENTE

NÃO

APRESENTAÇÃO

É a descrição do tema/conteúdo, apresentação dos hosts, saudação inicial, apresentação do entrevistado, breve resumo do tema/conteúdo do episódio

SIM

PARCIALMENTE

NÃO

DIÁLOGO

O diálogo deve ser fluido, sem muitas interrupções, bem distribuído entre os participantes, além disso ele deve estimular a atenção do ouvinte.

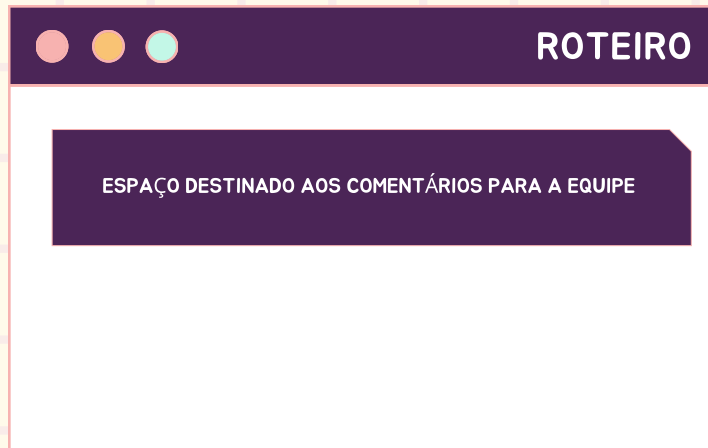
SIM

PARCIALMENTE

NÃO

Elaborada pela autora (2025)

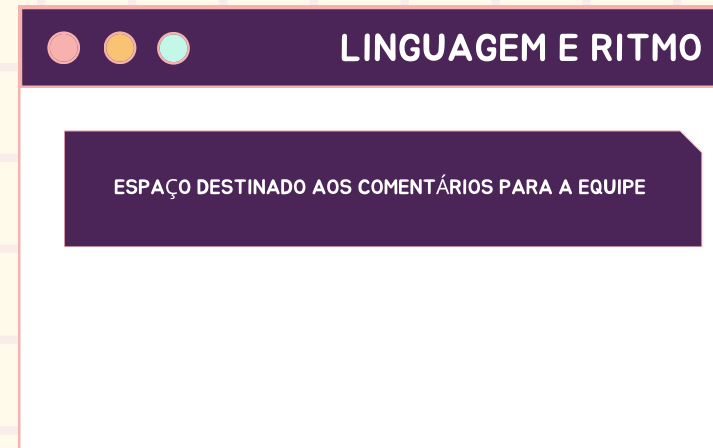
Apêndice IV - Matriz de Avaliação de Podcast Continuação



ROTEIRO

ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE

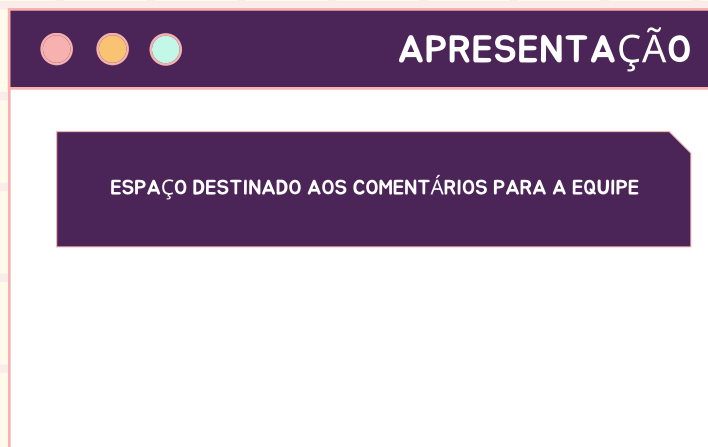
This form is titled 'ROTEIRO' and features a dark purple header with three colored circles (pink, orange, teal) on the left. Below the header is a white area containing a dark purple box with the text 'ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE'.



LINGUAGEM E RITMO

ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE

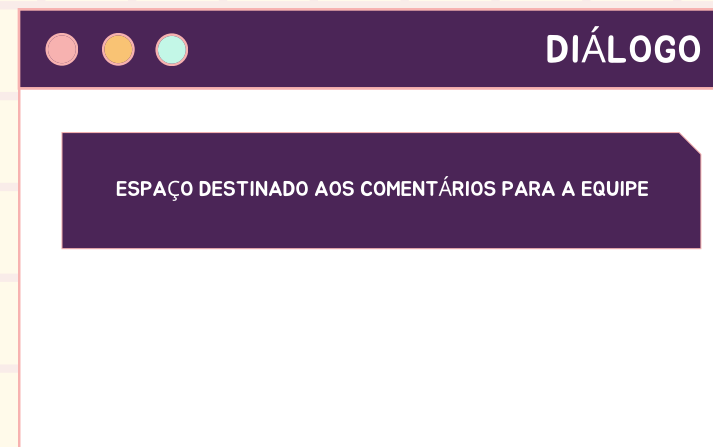
This form is titled 'LINGUAGEM E RITMO' and features a dark purple header with three colored circles (pink, orange, teal) on the left. Below the header is a white area containing a dark purple box with the text 'ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE'.



APRESENTAÇÃO

ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE

This form is titled 'APRESENTAÇÃO' and features a dark purple header with three colored circles (pink, orange, teal) on the left. Below the header is a white area containing a dark purple box with the text 'ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE'.



DIÁLOGO

ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE

This form is titled 'DIÁLOGO' and features a dark purple header with three colored circles (pink, orange, teal) on the left. Below the header is a white area containing a dark purple box with the text 'ESPAÇO DESTINADO AOS COMENTÁRIOS PARA A EQUIPE'.

Elaborado pela autora (2025)

Apêndice V - Pasta com apresentações e PP da oficina

Acesse as apresentações no QRcode  



Apêndice VI - Roteiro de perguntas Discussão sobre Tecnologias e Cultura Digital

Roteiro de Perguntas para Discussão sobre Tecnologias e Cultura Digital



Roteiro de perguntas

Tecnologia e Educação: Como a cultura digital impacta o ensino?

BNCC (2018): Como a BNCC aborda o uso das tecnologias na educação?

PNED (2023): Quais são os principais objetivos do PNED?

Práticas Pedagógicas: Como aplicar as diretrizes da BNCC e do PNED na sala de aula?

Desafios: Quais são os principais desafios para a inclusão digital nas escolas?

Reflexão Final: Como a educação pode acompanhar as mudanças tecnológicas?

Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VII - Roteiro de perguntas Discussão sobre Tecnologias e Cultura Digital

Roteiro de gravação pré-definido



Roteiro de *Podcast* Monólogo

Duração: de 2 a 3 minutos.

Tipo de podcast: monólogo.

Tema: tecnologia.

Público-alvo: discentes do curso de Letras - Língua Inglesa.

Pergunta norteadora: de que maneira as tecnologias digitais podem potencializar o ensino e aprendizagem de inglês no contexto brasileiro?

Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo



O que é o Vocaroo?

Vocaroo é um gravador de voz online simples, gratuito e sem necessidade de registro. Compatível com celulares e computadores, permite gravar áudios diretamente do navegador e compartilhá-los facilmente e oferece opções como remoção de ruído e ajuste automático de volume.

Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo





Como gravar no Vocaroo?

1. Acesse o site e inicie o gravador no navegador.



The screenshot shows a web browser at the URL vocaroo.com. The page features the Vocaroo logo, a tagline 'The premier voice recording service', and a green button with a red microphone icon. Below the button is the text 'Press the button to start recording!'. The footer contains copyright information and social media links.

Elaborado pela autora (2025)

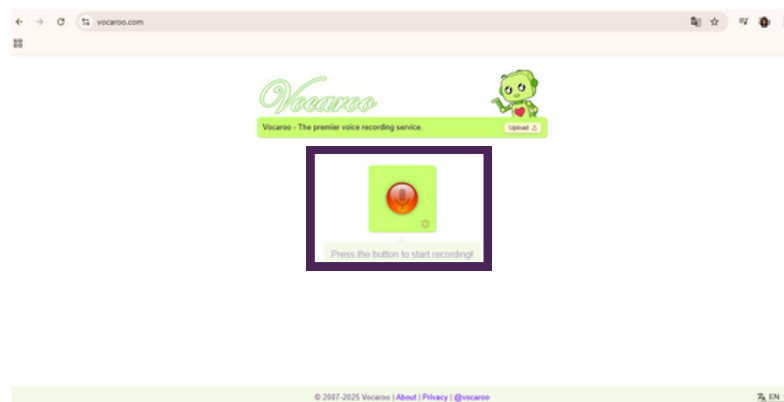
Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo



Como gravar no Vocaroo?

2. Clique no microfone vermelho para começar a gravação.



Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo



Como gravar no Vocaroo?

3. Clique na engrenagem e configure o ajuste de volume e a redução de ruídos.



Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo



Como gravar no Vocaroo?

4. Permita que o Vocaroo acesse o microfone do aparelho.



Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo



Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo



Como gravar no Vocaroo?

6. Clique em Save & Share para salvar ou compartilhar



Elaborado pela autora (2025)

Apêndice VIII - Como usar o Vocaroo

Como usar o Gravador de Voz Vocaroo

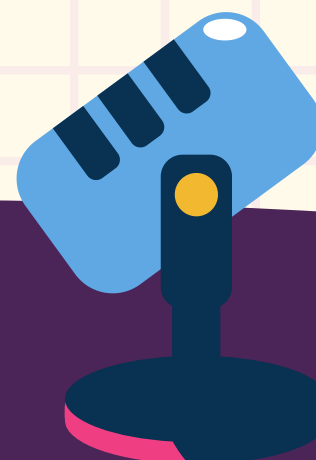
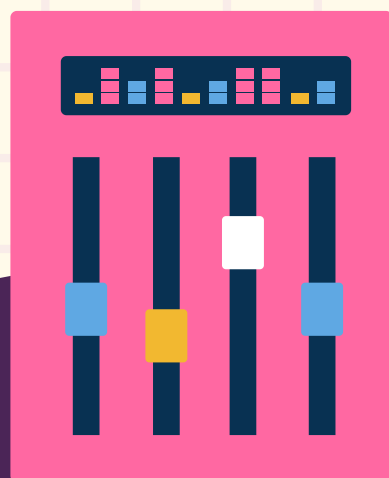
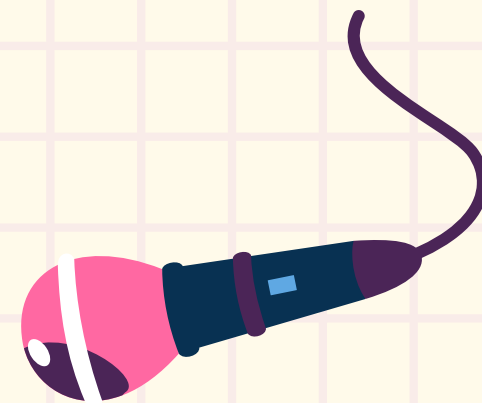


Como gravar no Vocaroo?

7. Compartilhe ou baixe a gravação em MP3 via link, QR code ou redes sociais.



Elaborado pela autora (2025)



Anexo I - Sugestão de texto BNCC

1. INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular

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, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996)¹, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN)².

1 BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 23 mar. 2017.

2 BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 16 out. 2017.

Referência nacional para a formulação dos currículos dos sistemas e das redes escolares dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios e das propostas pedagógicas das instituições escolares, a BNCC integra a política nacional da Educação Básica e vai contribuir para o alinhamento de outras políticas e ações, em âmbito Federal, estadual e municipal, referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação. Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação. Assim, para além da garantia de acesso e permanência na escola, é necessário que sistemas, redes e escolas garantam um patamar comum de aprendizagens a todos os estudantes, tarefa para a qual a BNCC é instrumento fundamental. Ao longo da Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento. Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Ao definir essas competências, a BNCC reconhece que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza” (BRASIL, 2013)³, mostrando-se também alinhada à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU)⁴. É imprescindível destacar que as competências gerais da Educação Básica, apresentadas a seguir, inter-relacionam-se e desdobram-se no tratamento didático proposto para as três etapas da Educação

3 BRASIL. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. Caderno de Educação em Direitos Humanos. Educação em Direitos Humanos: Diretrizes Nacionais. Brasília: Coordenação Geral de Educação em SDH/PR, Direitos Humanos, Secretaria Nacional de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=32131-educacao-dh-diretrizesnacionais-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 23 mar. 2017.

4 ONU. Organização das Nações Unidas. Transformando Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da LDB.



COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. 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.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Anexo I - Sugestão de texto PNED



Presidência da República
Secretaria-Geral
Subchefia para Assuntos Jurídicos

LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023.

Mensagem de veto
(Promulgação partes vetadas)

Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003.

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Art. 1º Esta Lei institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), estruturada a partir da articulação entre programas, projetos e ações de diferentes entes federados, áreas e setores governamentais, a fim de potencializar os padrões e incrementar os resultados das políticas públicas relacionadas ao acesso da população brasileira a recursos, ferramentas e práticas digitais, com prioridade para as populações mais vulneráveis.

§ 1º Integram a PNED, além daqueles mencionados no caput deste artigo, os programas, projetos e ações destinados à inovação e à tecnologia na educação que tenham apoio técnico ou financeiro do governo federal.

§ 2º A PNED apresenta os seguintes eixos estruturantes e objetivos:

I - Inclusão Digital;

II - Educação Digital Escolar;

III - Capacitação e Especialização Digital;

IV - Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

§ 3º A PNED é instância de articulação e não substitui outras políticas nacionais, estaduais, distritais ou municipais de educação escolar digital, de capacitação profissional para novas competências e de ampliação de infraestrutura digital e conectividade.

Art. 2º O eixo da inclusão digital deverá ser desenvolvido, dentro dos limites orçamentários e no âmbito de competência de cada órgão governamental envolvido, de acordo com as seguintes estratégias prioritárias:

I - promoção de competências digitais e informacionais por intermédio de ações que visem a sensibilizar os cidadãos brasileiros para a importância das competências digitais, midiáticas e informacionais;

II - promoção de ferramentas on-line de autodiagnóstico de competências digitais, midiáticas e informacionais;

III - treinamento de competências digitais, midiáticas e informacionais, incluídos os grupos de cidadãos mais

vulneráveis;

IV - facilitação ao desenvolvimento e ao acesso a plataformas e repositórios de recursos digitais;

V - promoção de processos de certificação em competências digitais;

VI - implantação e integração de infraestrutura de conectividade para fins educacionais, que compreendem universalização da conectividade da escola à internet de alta velocidade e com equipamentos adequados para acesso à internet nos ambientes educacionais e fomento ao ecossistema de conteúdo educacional digital, bem como

promoção de política de dados, inclusive de acesso móvel para professores e estudantes.

(Vide Decreto nº 11.713,

de 2023).

Art. 3º O eixo Educação Digital Escolar tem como objetivo garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais, englobando:

I - pensamento computacional, que se refere à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da

capacidade de criar e adaptar algoritmos, com aplicação de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento;

II - mundo digital, que envolve a aprendizagem sobre hardware, como computadores, celulares e tablets, e sobre o ambiente digital baseado na internet, como sua arquitetura e aplicações;

III - cultura digital, que envolve aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados;

IV - direitos digitais, que envolve a conscientização a respeito dos direitos sobre o uso e o tratamento de dados pessoais, nos termos da [Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 \(Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais\)](#), a promoção da conectividade segura e a proteção dos dados da população mais vulnerável, em especial crianças e adolescentes;

V - tecnologia assistiva, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade e a aprendizagem, com foco na inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

§ 1º Constituem estratégias prioritárias do eixo Educação Digital Escolar:

I - desenvolvimento de competências dos alunos da educação básica para atuação responsável na sociedade

conectada e nos ambientes digitais, conforme as diretrizes da base nacional comum curricular;

II - promoção de projetos e práticas pedagógicas no domínio da lógica, dos algoritmos, da programação, da ética aplicada ao ambiente digital, do letramento midiático e da cidadania na era digital;

III - promoção de ferramentas de autodiagnóstico de competências digitais para os profissionais da educação e estudantes da educação básica;

IV - estímulo ao interesse no desenvolvimento de competências digitais e na prossecução de carreiras de ciência, tecnologia, engenharia e matemática;

V - adoção de critérios de acessibilidade, com atenção especial à inclusão dos estudantes com deficiência;

VI - promoção de cursos de extensão, de graduação e de pós-graduação em competências digitais aplicadas à

indústria, em colaboração com setores produtivos ligados à inovação industrial;

VII - incentivo a parcerias e a acordos de cooperação;

VIII - diagnóstico e monitoramento das condições de acesso à internet nas redes de ensino federais, estaduais

e municipais;

IX - promoção da formação inicial de professores da educação básica e da educação superior em competências digitais ligadas à cidadania digital e à capacidade de uso de tecnologia, independentemente de sua área de formação;

X - promoção de tecnologias digitais como ferramenta e conteúdo programático dos cursos de formação continuada de gestores e profissionais da educação de todos os níveis e modalidades de ensino.

§ 2º O eixo Educação Digital Escolar deve estar em consonância com a base nacional comum curricular e com outras diretrizes curriculares específicas.

Art. 4º O eixo Capacitação e Especialização Digital objetiva capacitar a população brasileira em idade ativa, fornecendo-lhe oportunidades para o desenvolvimento de competências digitais para a plena inserção no mundo do trabalho.

§ 1º Constituem estratégias prioritárias do eixo Capacitação e Especialização Digital:

I - identificação das competências digitais necessárias para a empregabilidade em articulação com o Cadastro

Geral de Empregados e Desempregados (Caged) e com o mundo do trabalho;

II - promoção do acesso da população em idade ativa a oportunidades de desenvolvimento de competências demandadas em áreas específicas das TICs, nomeadamente em linguagens de programação, por meio de formações certificadas em nível intermediário ou especializado;

III - implementação de rede nacional de cursos relacionados a competências digitais, no âmbito da educação profissional e da educação superior;

IV - promoção, compilação e divulgação de dados e informações que permitam analisar e antecipar as competências emergentes no mundo do trabalho, especialmente entre estudantes do ensino superior, com o objetivo de adaptar e agilizar a relação entre oferta e demanda de cursos de TICs em áreas emergentes;

V - implantação de rede de programas de ensino e de cursos de atualização e de formação continuada de curta duração em competências digitais, a serem oferecidos ao longo da vida profissional;

VI - fortalecimento e ampliação da rede de cursos de mestrado e de programas de doutorado especializados em competências digitais;

VII - consolidação de rede de academias e de laboratórios aptos a ministrar formação em competências digitais;

VIII - promoção de ações para formação de professores com enfoque nos fundamentos da computação e em

tecnologias emergentes e inovadoras;

IX - desenvolvimento de projetos de requalificação ou de graduação e pós-graduação, dirigidos a desempregados ou recém-graduados;

X - qualificação digital de servidores e funcionários públicos, com formulação de política de gestão de recursos humanos que vise a combater o déficit de competências digitais na administração pública;

XI - estímulo à criação de bootcamps;

XII - criação de repositório de boas práticas de ensino profissional.

§ 2º Entende-se como bootcamps, nos termos do inciso XI do § 1º deste artigo, os programas de imersão de curta duração em técnicas e linguagens computacionais com tamanho de turma limitado, que privilegiam a aprendizagem prática, por meio de experimentação e aplicação de soluções tecnológicas, nos termos de regulamentação específica.

Art. 5º O eixo Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologias da Informação e Comunicação tem como objetivo desenvolver e promover TICs acessíveis e inclusivas.

§ 1º Constituem estratégias prioritárias do eixo Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologias da Informação e Comunicação:

I - implementação de programa nacional de incentivo a atividades de pesquisa científica, tecnológica e de inovação voltadas para o desenvolvimento de TICs acessíveis e inclusivas, com soluções de baixo custo;

II - promoção de parcerias entre o Brasil e centros internacionais de ciência e tecnologia em programas direcionados ao surgimento de novas tecnologias e aplicações voltadas para a inclusão digital;

III - incentivo à geração, organização e compartilhamento de conhecimento científico de forma livre, colaborativa, transparente e sustentável, dentro de um conceito de ciência aberta;

IV - compartilhamento de recursos digitais entre Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs);

V - incentivo ao armazenamento, à disseminação e à reutilização de conteúdos científicos digitais em língua

portuguesa;

VI - criação de estratégia para formação e requalificação de docentes em TICs e em tecnologias habilitadoras.

§ 2º As soluções desenvolvidas no contexto da Política Nacional de Educação Digital estarão submetidas aos

mecanismos de promoção e proteção da inovação descritos na [Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004](#).

Art. 6º No âmbito da Política Nacional de Educação Digital, a implementação dos seguintes eixos habilitadores constituirá dever do poder público, observadas as incumbências estabelecidas nos arts. 9º, 10 e 11 da [Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996](#) (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional):

I - viabilização do desempenho digital de conectividade, capital humano, uso de serviços de internet, integração de tecnologia digital, serviços públicos digitais e pesquisa e desenvolvimento em TICs;

II - desenvolvimento, nas redes e estabelecimentos de ensino, de projetos com o objetivo de promover as competências digitais e métodos de ensino e aprendizagem inovadores, fundamentais para o desenvolvimento acadêmico;

III - desenvolvimento de programas de competências em liderança escolar, de modo a desenvolver líderes capazes de definir objetivos, desenvolver planos digitais para as instituições públicas de educação, coordenar esforços, motivar equipes e criar clima favorável à inovação;

IV - ampliação da qualificação digital dos dirigentes das instituições de educação públicas;

V - inclusão de mecanismos de avaliação externa da educação digital nos processos de avaliação promovidos pelos entes federados, nas instituições de educação básica e superior, bem como publicação de análises evolutivas sobre o tema;

VI - estabelecimento de metas concretas e mensuráveis referentes à aplicação da Política Nacional de Educação Digital, aplicáveis ao ensino público e privado, para cada eixo previsto no art. 1º desta Lei.

Art. 7º Os arts 4º e 26 da [Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996](#) (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), passam a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 4º

.....

XII - educação digital, com a garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas.

Parágrafo único. Para efeitos do disposto no inciso XII do caput deste artigo, as relações entre o ensino e a aprendizagem digital deverão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de docência e aprendizagem do professor e do aluno e que criem espaços coletivos de mútuo desenvolvimento.” (NR)

“Art. 26.

.....

~~§ 11. (VETADO).” (NR)~~

§ 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio.” (NR) ([Promulgação partes vetadas](#))

Art. 8º O caput do art. 1º da [Lei nº 9.448, de 14 de março de 1997](#), passa a vigorar acrescido do seguinte inciso X:

“Art. 1º

.....

~~X~~ - propor instrumentos de avaliação, diagnóstico e recenseamento estatístico do letramento e da educação digital nas instituições de educação básica e superior.” (NR)

Art. 9º (VETADO).

Art. 10. (VETADO).

Art. 11. Constituem fontes de recursos para financiamento da Política Nacional de Educação Digital:

I - dotações orçamentárias da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios;

II - doações públicas ou privadas;

III - Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações, a partir de 1º de janeiro de 2025;

IV - Fundo para o Desenvolvimento Tecnológico das Telecomunicações.

Parágrafo único. Para a implementação da Política Nacional de Educação Digital, poderão ser firmados convênios, termos de compromisso, acordos de cooperação, termos de execução descentralizada, ajustes ou instrumentos congêneres com órgãos e entidades da administração pública federal, estadual, distrital e municipal, bem como com entidades privadas, nos termos de regulamentação específica.

Art. 12. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 11 de janeiro de 2023; 202o da Independência e 58o da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA
Camilo Sobreira de Santana

Este texto não substitui o publicado no DOU de 11.1.2023 - Edição extra



Presidência da República
Secretaria-Geral
Subchefia para Assuntos Jurídicos

LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023.

Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu promulgo, nos termos do parágrafo 5º do art. 66 da Constituição Federal, a seguinte parte vetada da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023:

“Art. 7º Os arts 4º e 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), passam a vigorar com as seguintes alterações:

.....
‘Art. 26.

.....
§ 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio.” (NR)

Brasília, 22 de dezembro de 2023; 202o da Independência e 135o da República.

Este texto não substitui o publicado no DOU de 22.12.2023 - Edição extra

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Rita Cristina et al. O jogo educacional como recurso digital e a aprendizagem significativa de gramática – versão final. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 19., 2008, Fortaleza. Anais [...] Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2008. p. 1-10. Disponível em: https://sbie2008.virtual.ufc.br/CD_ROM_COMPLETO/sbie_artigos_completo/0%20jogo%20educacional%20como%20recurso%20digital%20e%20a%20aprendizagem.pdf. Acesso em: 21 mar. 2024.
- BARROS, Belmara Coelho; MACHADO, Miguel Ferreira; SOUZA, Carlos Dornels Freire. A importância das oficinas pedagógicas em espaços formais de ensino: uma revisão integrativa. Revista Educação Online, Rio de Janeiro, v. 18, n. 44, p. 1-31, 2023. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/1365>. Acesso em: 21 nov. 2024.
- BERTO, Elisângela de Fátima; GREGGIO, Saionara. As potencialidades do gênero podcast no desenvolvimento e aprimoramento da habilidade de compreensão oral na aprendizagem de língua inglesa. Ilha do Desterro, Florianópolis, v. 74, n. 3, p. 183-203, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ides/a/wCzzbBnyFBykGPtR6qjJyFC/?lang=pt>. Acesso em: 11 nov. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. Brasília: MEC/SEB, 2018.
- BUCKINGHAM, David. Manifesto pela educação midiática. 1. ed. São Paulo: Edições SESC, 2022.
- CARDOSO, Renata Chaves et al. As oficinas educativas enquanto metodologia educacional. In: Congresso Nacional de Educação, 4., 2023, Imperatriz. Anais [...] Imperatriz: UEMASUL, 2023. p. 1-12. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/cneuemasul2023/>. Acesso em: 21 mar. 2024.
- EDIRISINGHA, Palitha; SALMON, Gilly. A podcasting framework for teaching and learning in higher education. In: CARVALHO, Ana Amélia. (org.). Actas do Encontro sobre Podcasts. Braga: CIEd, 2009. p. 7-20. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/55610774.pdf#page=9>. Acesso em: 15 fev 2024.

FAVA, Rui. Paradigmas da educação: conectando revoluções e gerações através da aprendizagem. São Paulo: Saraiva Uni, 2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 1 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

KEMP, Simon. Digital 2023 Deep-Dive: Online audio captures more of our attention. DATAREPORTAL, 2023. Disponível em: https://datareportal.com/reports/digital-2023-deep-dive-online-audio-captures-more-of-our-attention?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=Partner_Article&utm_campaign=Digital_2023. Acesso em: 02 jan. 2024.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e comunicação: interconexões e convergências. Educação & Sociedade, Campinas, v. 29, n. 104, p. 647-665, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/nxvgntWSLXhgNjZrydx7sHK/>. Acesso em: 25 out. 2024.

MALHEIRO, Cícera et al. Reflexões, estratégias e proposições sobre Educação na Cultura Digital: apresentando o tema. In: MILL, Daniel et al. (org.). Múltiplos olhares sobre a educação na cultura digital: reflexões, estratégias e proposições. 1. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2023. p. 13-33.

MATIAS, Joseane. Cultura digital e formação de professores: conhecendo o podcast e seu potencial para o ensino. Saberes em Foco, Novo Hamburgo, v. 3, n. 1, p. 299-311, 2022. Disponível em: <https://periodicos.novohamburgo.rs.gov.br/index.php/saberes-em-foco/article/view/99>. Acesso em: 25 jan. 2024.

OLIVEIRA, Tiago Mendes de; LACERDA, Geraldo Alves. Revisão narrativa da educação linguística em uma perspectiva complexa e ecológica mediada por mídias e tecnologias. Trabalhos em Linguística Aplicada, Campinas, v. 62, n. 3, p. 458-469, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/VSDDMFv53sZG6R84YcfLrPt/?lang=pt>. Acesso em: 25 jan. 2024.

PAVIANI, Neires Maria Soldatelli. Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência. Conjectura: filosofia e educação, Caxias do Sul, v. 14, n. 2, 2010. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/16>. Acesso em: 25 jan. 2024.

RIBEIRO, H. et al. A importância das oficinas pedagógicas no processo de ensino- aprendizagem. Revista Epistemologia e Práxis Educativa, Teresina, v. 2, n. 2, p. 1-7, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/epeduc/article/view/8915>. Acesso em: 17 mar. 2024.

SAIDELLES, Tiago. Criação, implementação e validação de um repositório digital para podcasts educativos. 2020. 128f. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2020.

SOARES, Aline Bairros. O uso pedagógico de podcast na educação profissional e tecnológica. 2017. 156f. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.

VICKERY, Anitra. Aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental. Porto Alegre: Penso, 2016.