

**VOZES DA**

# AMA ZÔ NIA

**PODCASTS ESCOLARES PARA  
A CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE A  
SUSTENTABILIDADE**

**Cíntia de Paula da Silva Rodrigues  
Ana Paula Palheta Santana**





**Vozes da Amazônia: Podcasts Escolares para a  
Conscientização sobre a Sustentabilidade**

**INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ-CAMPUS BELÉM**

**VOZES DA AMAZÔNIA: PODCASTS  
ESCOLARES PARA A  
CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE A  
SUSTENTABILIDADE**

Belém-Pa – 2024

---

## **Financiamento Próprio**

### **Promoção PROFEPT**

#### **Autores**

Cintia de Paula da Silva Rodrigues

Ana Paula Palheta Santana

#### **Comitê Científico**

.....  
.....  
.....  
.....



**Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a  
Conscientização sobre a Sustentabilidade**

---

2024 RODRIGUES, Cintia de Paula da Silva, SANTANA,  
Ana Paula Palheta. *Vozes da Amazônia: Podcasts  
escolares para a conscientização sobre a  
sustentabilidade*. 2024.

ISBN: 978-65-87415-68-0

Podcast; Tecnologia; Gamificação; Sustentabilidade;  
EPT.

---

---

## SUMÁRIO

### **1 Prefácio**

### **2 O Projeto "Gamificação Celso Malcher": Contexto**

2.1. Visão Geral do Projeto

2.2. A Gamificação na Educação

### **3 Descobrimo o Universo dos Podcasts**

3.1. O que é o *Podcast*?

3.2. Como surgiu o *Podcast*?

3.3. Acessando e planejando *Podcasts*

3.4. Ferramentas Gratuitas para criação de *Podcast*

3.5 O Papel do *Podcasts* na Educação Profissional e Tecnológica (EPT)

3.6 *Podcasts* na Educação: Promovendo a Inclusão e Acessibilidade para Todos

### **4 OFICINA CRIANDO PODCASTS ESCOLARES: UM GUIA PASSO A PASSO**

4.1. Planejamento

4.2. Tecnologias Utilizadas

4.3 Criação dos *Podcasts*

4.4 Transcrições dos *Podcasts*

### **5 I COMPETIÇÃO DE PODCAST CELSO MALCHER**

### **6 Considerações Finais e Perspectivas Futuras**

6.1. Reflexões sobre a competição

6.2. Implicações para outros professores de EPT

### **Referências**



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

### APRESENTAÇÃO

Bem-vindo ao livreto "Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade". Esta obra é uma imersão na intersecção entre tecnologia, educação e conscientização ambiental, com foco na região amazônica. Em meio à era digital, os *podcasts* emergem como uma poderosa ferramenta educacional, capaz de envolver alunos, educadores e comunidades em diálogos enriquecedores e inspiradores. Este livreto surge como resultado de uma pesquisa extensiva e um estudo de caso prático realizado na EETEP Dr. Celso Malcher, abrangendo o projeto "Gamificação Celso Malcher" e a implementação da 1ª Competição de *Podcast*. O projeto Gamificação Celso Malcher explorou as fronteiras do ensino através da integração de elementos de jogos e das metodologias ativas. A 1ª Competição de *Podcast* foi realizada com entusiasmo e dedicação, os alunos criaram conteúdos cativantes, explorando questões ambientais e propondo soluções criativas para os desafios enfrentados pela Amazônia e suas comunidades. Neste livreto, compartilhamos *insights*, reflexões e experiências provenientes dessa jornada educacional única. Desde a concepção até a produção final dos *podcasts*, cada etapa é detalhada e enriquecida com exemplos práticos, recursos úteis e dicas valiosas para quem deseja embarcar nessa jornada de descoberta e aprendizado. Prepare-se para explorar novas perspectivas, estratégias e experiências enquanto navegamos pelas ondas do áudio

digital em prol da sustentabilidade na Amazônia. Junte-se a nós nesta emocionante jornada rumo ao conhecimento, inovação e conscientização.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

### 1. PREFÁCIO

Embarque conosco nesta viagem sonora pela Amazônia com “Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para Conscientização sobre a Sustentabilidade”. Este livreto é mais do que apenas páginas encadernadas, é um portal para um mundo onde a tecnologia, a educação e a sustentabilidade se encontram.

A Amazônia é mais do que uma região geográfica é um santuário de biodiversidade, o pulmão do nosso planeta e um caldeirão de culturas milenares. No entanto, ela enfrenta desafios gigantescos: o desmatamento desenfreado, a perda de biodiversidade e as pressões da exploração predatória.

Neste livreto, embarcaremos em uma aventura educativa sem precedentes, onde a sustentabilidade e a conscientização ambiental se tornam protagonistas em meio aos microfones e fones de ouvido. Mas antes de nos aprofundarmos nos *podcasts* escolares, vamos conhecer os bastidores deste projeto transformador, o Projeto “Gamificação Celso Malcher” uma iniciativa que transforma o aprendizado em uma experiência envolvente e divertida através da gamificação, imagine uma mistura cativante de aprendizado e diversão, onde a sala de aula se torna um campo de jogo e o conhecimento é o prêmio. Essa é a essência do Projeto “Gamificação Celso Malcher”, uma abordagem inovadora que desafia os limites da educação convencional, transformando o processo de



aprendizado em uma jornada emocionante e envolvente. Mas o que são *podcasts*, afinal? Prepare-se para conhecer um universo sonoro cheio de histórias fascinantes, debates instigantes e conhecimento compartilhado.

Discutiremos também o papel dos *podcasts* na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e como eles podem ser uma ferramenta para promover a inclusão e a acessibilidade, os *podcasts* estão revolucionando dentro das EPTs à forma como aprendemos e ensinamos. E não para por aí! Em meio às páginas deste livreto, você encontrará um guia prático para criar seus próprios *podcasts* escolares, transformando suas ideias em realidade sonora. Desde o planejamento inicial até a produção final, cada passo é uma oportunidade de explorar sua criatividade e dar voz às suas ideias.

Como a I Competição de *Podcast* Celso Malcher um evento que celebra a criatividade e a inovação dos alunos na criação de *podcasts*, esse evento impactou não apenas os participantes, mas também os professores de educação profissional e tecnológica, que puderam extrair lições desta experiência para moldar o futuro da educação.

Ao chegarmos ao final desta jornada, é hora de refletir sobre o que aprendemos e enxergar as perspectivas futuras. As "Vozes da Amazônia" soadas pelos estudantes e hora de ouvi-las e que seja inspiradora para futuras gerações. Que este livreto seja mais do que um convite à reflexão, que seja um convite à ação, à transformação e à construção de um futuro sustentável para todos.



**Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a  
Conscientização sobre a Sustentabilidade**

## 2. O PROJETO "GAMIFICAÇÃO CELSO MALCHER"

### 2.1 Visão Geral do Projeto

O projeto "Gamificação Celso Malcher" desempenha um papel crucial no contexto educacional atual, promovendo práticas didático-pedagógicas inovadoras através da gamificação no âmbito das metodologias ativas. O projeto foi pensado em envolver os professores e alunos em atividades que usam as mecânicas dos *games* para promover a motivação e engajamentos, potencializando a busca de conhecimento. Esta iniciativa está alinhada com as tendências pedagógicas contemporâneas que buscam não apenas transmitir conhecimento, mas também transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais envolvente e interativa.



*Figura 1: Professores orientando os alunos na 1ª Gincana de Gamificação da Celso Malcher*



## **Vozes da Amazônia: Podcasts Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade**

A gamificação atua como um impulsionador do engajamento, convertendo conceitos educacionais em desafios práticos e envolventes que incentivam a participação ativa dos estudantes. Elementos típicos dos jogos, como pontuação, competições, missões e recompensas, são integrados ao currículo para aumentar a motivação dos alunos e incentivar uma aprendizagem mais profunda e duradoura. Este enfoque não só capta a atenção dos alunos, mas também promove um ambiente de aprendizado colaborativo, onde a cooperação e o diálogo entre os estudantes são encorajados. Além disso, esse projeto alinha-se à visão de Marczak (2015) e Mattos (2016), o projeto se baseia na premissa de que a gamificação é uma estratégia pedagógica eficaz que não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também desenvolve habilidades essenciais como pensamento crítico, resolução de problemas e capacidade de trabalho em equipe. Estes aspectos são fundamentais para preparar os alunos para os desafios complexos do mundo real.



*Figura 2: Atividade Gamificada no Laboratório de Informática*

O projeto "Gamificação Celso Malcher foi desenvolvido com o objetivo de incorporar inovação nas práticas pedagógicas através das metodologias ativas, particularmente através da gamificação. Esse esforço incluiu uma capacitação para docentes com o curso de formação “Gamificação: Desafios no Ensino Aprendizagem”, onde foram apresentadas as plataformas gratuitas: Wordwall, Quizizz, Kahoot! e Hora do código para criação de atividades gamificadas.



*Figura 3: Oficina de Wordwall para os professores*



*Figura 4: Atividade Gamificada com o Wordwall*

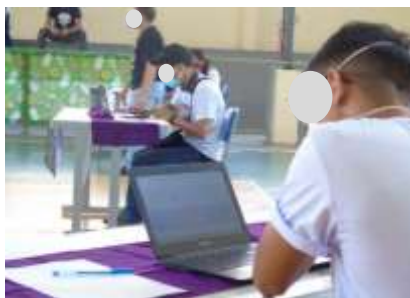


## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

Em seguida aconteceu a 1ª Gincana de Gamificação Celso Malcher. Este evento significativo mobilizou toda a comunidade escolar em uma competição virtual, que aconteceu no ginásio de esportes da instituição, obedecendo rigorosamente os protocolos de distanciamento social. Apenas dois representantes de cada turma estiveram fisicamente presentes, utilizando recursos computacionais da escola e enquanto os demais participaram de forma virtual. Importante ressaltar que as questões propostas na gincana emergiram diretamente dos conteúdos abordados nas disciplinas do semestre, demonstrando uma integração efetiva entre ludicidade e aprendizado acadêmico.



*Figura 5: Alunos em competição respondendo as questões gamificadas*



*Figura 6: Rodadas gamificadas*

Ademais, o sucesso da gamificação depende de uma implementação cuidadosa e intencional, conforme Huotari e Hamari (2012). É fundamental que a gamificação seja utilizada como um complemento ao ensino tradicional, enriquecendo as metodologias existentes sem substituí-las. O projeto "Gamificação Celso Malcher" adota essa abordagem cuidadosa, assegurando que os elementos lúdicos sejam integrados de maneira que reforcem os objetivos pedagógicos e contribuam para uma experiência educativa mais rica e envolvente, visando não apenas melhorar os resultados de aprendizagem imediatos, mas também promover o aprendizado contínuo e a autoeducação entre os estudantes. Ao criar um ambiente dinâmico de aprendizado, onde o conhecimento é uma jornada pessoal e desafiadora, a EETEP Dr. Celso Malcher destaca-se como uma instituição moderna de ensino, capacitando os alunos para se tornarem pensadores independentes e inovadores nos dias de hoje.

O projeto "Gamificação Celso Malcher" desempenha um papel crucial no contexto educacional atual, promovendo práticas didático-pedagógicas inovadoras através da gamificação no âmbito das metodologias ativas, foi pensado em envolver os professores e alunos em atividades que usam as mecânicas dos *games* para promover a motivação e engajamentos, potencializando a busca de conhecimento. Esta iniciativa está alinhada com as tendências pedagógicas contemporâneas que buscam não apenas transmitir conhecimento, mas também transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais envolvente e interativa.



## **Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade**

No entanto, o verdadeiro impacto vai além das métricas quantitativas. O projeto "Gamificação Celso Malcher" deu origem a uma cultura de aprendizado dinâmico, colaborativo e orientado para desafios. Ele capacitou os alunos a se tornarem pensadores críticos, solucionadores de problemas e líderes de equipe, preparando-os não apenas para os desafios acadêmicos, mas também para os complexos desafios do mundo real. Que este seja apenas o início de uma trajetória que capacita os alunos a se tornarem líderes e inovadores em um mundo em constante mudança.

### **2.2 Gamificação na Educação**

A gamificação é um termo amplamente reconhecido e utilizado na educação moderna. De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação pode ser definida como a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não-jogáveis, como a educação. No âmbito educacional, a gamificação tem o potencial de transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais envolvente e motivador para os alunos. Essa metodologia estimula o engajamento dos alunos por meio de elementos lúdicos, como pontos, níveis, missões, recompensas e competições (KAPP, 2012).

Dentre os pesquisadores brasileiros, Marczak (2015) reforça que a gamificação na educação pode facilitar a aquisição e retenção de conhecimento, além de desenvolver habilidades importantes, como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe. A autora ressalta que os elementos da gamificação podem ser usados para



"promover a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, motivando-os a atingir objetivos educacionais". Assim, a gamificação na educação deve ser entendida como uma ferramenta para aprimorar a aprendizagem, e não como um substituto para métodos educacionais tradicionais.



*Figura 7: Alunos em competição em grupo*

Concordando com a fundamentação teórica apresentada anteriormente, a gamificação realmente assume um papel fundamental no projeto "Gamificação Celso Malcher". Este projeto se alinha às modernas abordagens pedagógicas e, ao incorporar a gamificação, tem a oportunidade de transformar o ambiente educacional, aumentando o engajamento dos alunos e facilitando a aquisição e retenção de conhecimento.

A gamificação, como metodologia ativa, empodera os alunos a tomar as rédeas do próprio aprendizado, incentivando a participação ativa no processo educacional. No projeto "Gamificação Celso Malcher", essa abordagem é utilizada para motivar os estudantes, permitindo que eles



## **Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade**

aprendam de maneira mais eficaz e agradável. Elementos lúdicos do jogo, como missões, competições e recompensas, são utilizados para aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos, promovendo, assim, um ambiente de aprendizado mais colaborativo e dinâmico.

### **3. DESCOBRINDO O UNIVERSO DOS *PODCASTS***

#### **3.1 O que é o *Podcast*?**

O rádio sempre foi um meio de comunicação em massa, a internet já faz parte do cotidiano e a maioria das pessoas tem acesso, seja por computadores pessoais ou por seus *smartphone*. O *podcast* de áudio é um misto de duas das maiores tecnologias de comunicação já criados: o rádio e a internet. Desta forma, a informação atinge milhares de pessoas, de maneira democrática (AMARAL, 2019).

O *Podcast* é um tipo de conteúdo em áudio disponibilizado online para audição sob demanda. Normalmente, os episódios de um *podcast* abordam assuntos específicos e juntos formam um programa que pode focar em um ou mais temas, seguindo uma estrutura similar à de programas de televisão. Em um episódio de *podcast*, é comum que os participantes discutam informações ou debatam uma variedade de tópicos. Existem *podcasts* dedicados a uma ampla gama de temas, incluindo cultura, cinema, meio ambiente, história, ciência, tecnologia, jogos, política, notícias, literatura, música, economia, esportes, filosofia e até mesmo aprendizado de línguas estrangeiras.

#### **3.2 Como surgiu o *Podcast*?**

O *podcast* surge como uma tecnologia alternativa e potente na difusão de informações através de áudios com linguagem acessível, descontraída e que podem ser ouvidos a qualquer hora do dia e em qualquer espaço geográfico (CHAVES et al., 2020).



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

O *podcast* surgiu em 2004, criado pelo americano Adam Curry e pelo britânico Dave Winer. Os dois tinham a ideia de criar um programa de rádio digital que pudesse ser baixado e ouvido a qualquer momento. O primeiro *podcast* foi um programa de 15 minutos chamado *Daily Source Code*, que foi ao ar pela primeira vez em 5 de dezembro de 2004. A primeira palavra que Curry ouviu sobre *podcasting* foi em um artigo do The Guardian, que descrevia como Winer tinha criado um programa de rádio que podia ser baixado para o iPod. Curry então entrou em contato com Winer e os dois começaram a trabalhar juntos na criação do primeiro *podcast*. O programa era uma mistura de notícias, comentários pessoais e música, e foi um sucesso imediato, chegando a ter mais de 100.000 downloads em menos de um ano, na época, era um famoso tocador de música digital MP3 da Apple. O nome desta forma de distribuição de áudio ficou então conhecida como *podcasting*, termo derivado da junção de iPod com *broadcast*, que significa “transmissão em rede”.



Figura 8: Podcast em uma plataforma de streaming

### 3.3 Acessando e planejando *Podcasts*

Para acessar *podcasts*, os ouvintes podem utilizar uma variedade de aplicativos ou plataformas online, como *Spotify*, *Apple Podcasts*, *Google Podcasts*, entre outros. Esses aplicativos permitem que os usuários naveguem por uma vasta biblioteca de *podcasts*, assinem seus favoritos e recebam notificações sobre novos episódios.

Para criar um *podcast*, é importante realizar um planejamento cuidadoso. Isso envolve a definição do público-alvo, o tema do *podcast*, o formato e duração dos episódios, elaboração de roteiro, equipamentos necessários para gravação e edição. Existem diversas ferramentas gratuitas disponíveis para ajudar nesse processo.



Figura 9: Etapas de planejamento do Podcast



### 3.4 Ferramentas Gratuitas para criação de *Podcast*

Para os educadores que desejam integrar *podcasts* em suas abordagens pedagógicas, uma variedade de outras ferramentas gratuitas que podem ser valiosas para criar e aprimorar *podcasts* educacionais. Entre elas, destacam-se:

**Anchor:** Esta plataforma é totalmente gratuita e compatível com o Android e iOS, oferece recursos para gravação, edição e distribuição de *podcasts*. Sua interface amigável permite aos usuários criar conteúdo facilmente, além de oferecer opções de monetização para aqueles que desejam explorar oportunidades de receita. É uma das plataformas mais completas para todas as etapas da criação de um *podcast*. O aplicativo pode ser utilizado para gravar o seu episódio, criar o feed RSS, editar capítulos e distribuir os seus programas para os principais serviços agregadores.



Figura 10: Interface do App Anchor

**Dolby On:** Disponível para dispositivos Android e iOS, o DolbyOn é um aplicativo de gravação de áudio que oferece recursos avançados de processamento de som. Sua interface simples e intuitiva facilita a gravação de áudio de alta qualidade, tornando-o uma escolha popular entre os criadores de *podcasts*. O DolbyOn não realiza os serviços de distribuição dos *podcasts*, mas é uma das melhores opções disponíveis entre os gravadores de áudio. O app destaca-se por oferecer otimização automática para cada gravação, opção de transmissões ao vivo e recursos de edição para os seus áudios.

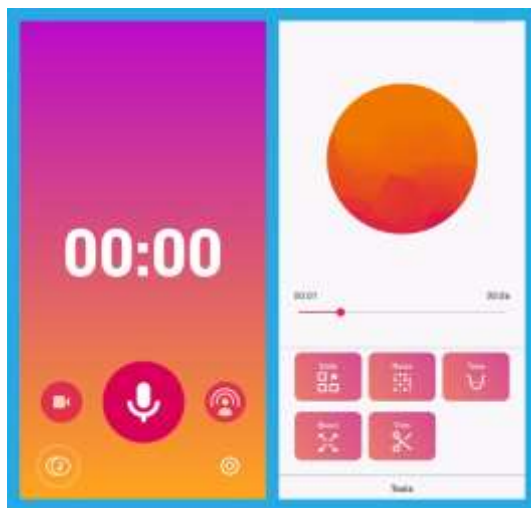


Figura 11: Interface do App Dolby On

**AudioLab:** Este aplicativo, compatível com Android e iOS, oferece uma variedade de recursos de gravação e edição de áudio. Com ferramentas como equalizador e compressor, o AudioLab permite aos educadores criar *podcasts* com um toque profissional.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

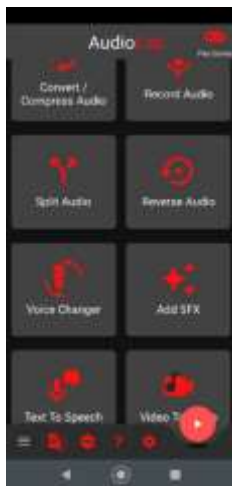


Figura 12: Interface do App AudioLab

Essas ferramentas gratuitas fornecem aos educadores uma maneira acessível e eficaz de criar e distribuir conteúdo em áudio. Com sua facilidade de uso e recursos robustos, elas podem ajudar a tornar as aulas mais interativas e envolventes, permitindo que os alunos expressem suas ideias e sugestões de maneira criativa e significativa.

Os *podcasts* podem revolucionar o ensino, oferecendo uma maneira envolvente e acessível de apresentar informações aos alunos. Ao incorporar *podcasts* em suas aulas, os professores podem estimular o interesse dos alunos em diferentes temas, proporcionar oportunidades para debates e discussões, e até mesmo permitir que os alunos expressem suas próprias ideias e sugestões.

Por exemplo, os professores podem criar *podcasts* educacionais que abordem tópicos específicos do currículo, apresentem entrevistas com



especialistas ou até mesmo permitam que os próprios alunos gravem episódios sobre assuntos de seu interesse. Essa abordagem não só torna o processo de aprendizagem mais interativo e dinâmico, mas também capacita os alunos a assumirem um papel ativo em sua própria educação. Os *podcasts* são uma ferramenta versátil e poderosa que pode transformar o ensino e aprendizado. Com acesso a ferramentas gratuitas e uma abordagem criativa, os educadores podem criar experiências educacionais enriquecedoras que envolvem e inspiram os alunos, dando-lhes voz e incentivando sua participação ativa no processo de aprendizagem.

### **3.5 O Papel do *Podcasts* na Educação Profissional e Tecnológica (EPT)**

No contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), o *podcast* emerge como uma ferramenta educacional inovadora e eficaz, oferecendo uma série de benefícios que vão além do simples aprendizado técnico. Caracterizado por sua acessibilidade, flexibilidade e diversidade de conteúdo, o *podcast* se destaca como uma escolha ideal para enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos.

A acessibilidade e flexibilidade do formato do *podcast* permitem que os alunos acessem o conteúdo educacional em qualquer lugar e a qualquer momento, adaptando-se aos seus horários e preferências individuais de aprendizagem. Por essa possibilidade de consumir o *podcast* no momento e local que o aluno preferir, o *Podcast* pode ser uma forma de ampliar o aprendizado para além da sala de aula. Isso caracteriza



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

o que Freire (2013, p. 180) chama de ferramenta de ampliação espaço-temporal, em que se propicia a contextualização de momentos escolares ao tempo particular do aluno e um maior aproveitamento de tempos e espaços fora do contexto escolar.

Além disso, a variedade de temas e estilos presentes nos *podcasts* atende às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos, oferecendo uma experiência diversificada que pode cativar e engajar uma ampla gama de aprendizes, independentemente de suas habilidades ou limitações.

Um dos aspectos mais marcantes do *podcast* é sua capacidade de promover a interatividade e o engajamento dos alunos. Muitos *podcasts* incentivam a participação dos ouvintes por meio de recursos interativos, como comentários, perguntas e enquetes, criando assim uma experiência de aprendizagem mais envolvente e interativa para todos os alunos, independentemente de suas capacidades. Além de sua utilidade como fonte de conhecimento técnico, os *podcasts* também contribuem para o desenvolvimento de habilidades complementares essenciais para o sucesso profissional. Através do contato com uma ampla gama de conteúdos e perspectivas, os alunos podem aprimorar suas habilidades de comunicação, pensamento crítico e trabalho em equipe, preparando-se de forma mais abrangente para os desafios do mercado de trabalho atual.

O *podcast* oferece uma oportunidade única para a integração de conhecimentos teóricos com experiências práticas, proporcionando aos alunos uma compreensão mais abrangente e contextualizada dos conceitos aprendidos em sala de aula. Além disso, muitos *podcasts* abordam questões sociais, éticas e culturais relevantes para a formação integral do aluno, estimulando a reflexão crítica e promovendo uma consciência social mais ampla e empática.

### **3.6 *Podcasts* na Educação: Promovendo a Inclusão e Acessibilidade para Todos**

O *podcast* emerge como uma ferramenta educacional inovadora e eficaz, oferecendo uma série de benefícios que vão além do simples aprendizado técnico. Além de ser uma ferramenta de aprendizagem acessível para todos os alunos, o *podcast* oferece benefícios específicos para aqueles com deficiência. Por exemplo, alunos com deficiência visual podem se beneficiar da narrativa oral dos *podcasts*, que permite o acesso ao conteúdo sem depender da leitura de textos escritos. Já os alunos com deficiência auditiva podem se beneficiar de *podcasts* que incluem transcrições ou legendas, garantindo que recebam todas as informações de forma clara e compreensível.

Indo mais além nesta reflexão, Filatro e Cairo (2015, p. 249) apontam que “[...] a possibilidade funcional de parar, recuar a avançar torna os *podcasts* atraentes a alunos com necessidades especiais ou com



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

ritmos de estudo diferentes, permitindo personalizar o processo de aprendizagem”.

Além disso, destaca-se que “[...] os *podcasts* não estão a serviço de abordagem pedagógica específica, nem de gêneros discursivos específicos. Podem ser um recurso valioso tanto no estudo teórico quanto em apoio a atividades práticas” (FILATRO; CAIRO, 2015, p. 249).

Os alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) também podem se beneficiar dos *podcasts*, pois o formato oferece uma experiência sensorial mais controlada e previsível, permitindo que eles se concentrem no conteúdo sem distrações desnecessárias. Além disso, os *podcasts* podem ser uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento da linguagem e comunicação para alunos com TEA, fornecendo modelos de linguagem natural e oportunidades de prática da fala e compreensão auditiva.

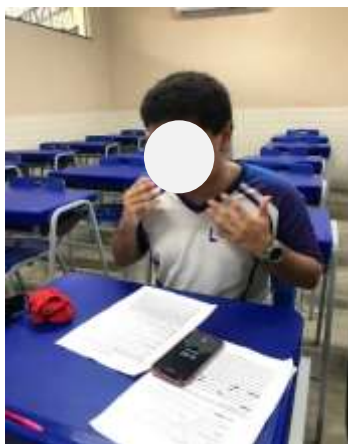


Figura 13: Aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA) gravando seu podcast

Para os alunos com deficiências de aprendizagem, os *podcasts* podem oferecer uma abordagem alternativa e multimodal para o aprendizado, permitindo que eles processem e compreendam o conteúdo de maneiras diferentes das tradicionais. Os recursos interativos presentes em muitos *podcasts* também podem ser especialmente úteis para alunos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), ajudando-os a manter o foco e o engajamento durante as atividades de aprendizagem.

O *podcast* não apenas beneficia os alunos sem necessidades especiais, mas também oferece uma oportunidade única de inclusão e acessibilidade para todos os alunos na sala de aula. Ao oferecer uma alternativa flexível e adaptável ao material didático tradicional, o *podcast* permite que os alunos com necessidades especiais participem plenamente do processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para uma educação mais inclusiva e equitativa para todos.



## 4. OFICINA CRIANDO *PODCASTS* ESCOLARES: UM GUIA PASSO A PASSO

Seja bem-vindo à nossa oficina de *podcast* utilizando a ferramenta Anchor. O Anchor é uma plataforma gratuita de hospedagem de *podcasts*, fundada em 2015, o Anchor foi adquirido pelo Spotify em 2019. Hoje a ferramenta leva o nome de *Spotify for Podcasters* e, além de manter as mesmas funcionalidades, ganhou upgrade para a veiculação de *podcasts* em vídeo – os famosos videocasts. O objetivo da plataforma é tornar tanto a criação quanto a distribuição de *podcasts* o mais fácil possível. Afinal, dessa forma mais pessoas podem começar a criar *podcasts*. Neste livreto, vamos explorar todas as etapas necessárias para criar, editar e publicar seu próprio *podcast* de maneira eficiente e profissional. Desde a criação da sua conta no Anchor até a publicação no Spotify, você aprenderá técnicas valiosas que irão impulsionar seu *podcast* rumo ao sucesso.

### 4.1 PLANEJAMENTO

#### Definição de Objetivos e Temáticas

A primeira fase da oficina consistiu em definir claramente os objetivos do projeto. Com o foco em "Cidadania Global", as temáticas foram cuidadosamente escolhidas tendo como base as políticas da UNESCO como uma organização líder em promover a cidadania global, propõe um conjunto de temas chaves que são cruciais para

a construção de uma cidadania global responsável e consciente. Foram apresentadas e explanadas aos alunos as seguintes temáticas:

- Desenvolvimento Sustentável;
- Biodiversidade;
- Educação Climática;
- Alimento, Saneamento e Saúde;
- Gestão da água;
- Energias Renováveis;
- Consumo e produção de Resíduos Sólidos;
- Oceano e os impactos das mudanças climáticas;
- Educação Ambiental e sustentabilidade;
- Prevenção e Gestão de Resíduos.

### **Seleção de Participantes**

Os alunos do 2º ano do Curso Técnico em Informática, modalidade Ensino Médio Integrado, turno Manhã da EETEP Dr. Celso Malcher, foram selecionados como principais colaboradores para este projeto a turma conta com 37 (trinta e sete) alunos matriculados, que fizeram parte dessa capacitação.



Figura 14: Turma de 2º Ano do Curso Técnico em Informática – Ensino Médio Integrado da EETEPA Dr. Celso Malcher

## **Divisão dos Grupos e Escolhas das Temáticas**

Os alunos foram organizados em cinco grupos contendo: 01 (um) grupo com nove integrantes e 04 (quatro) grupos com sete integrantes cada. Um representante de cada grupo participou do sorteio do tema, logo em seguida as equipes iniciaram as pesquisas para preparar o conteúdo para o *podcast*. Como primeira etapa, foi essencial definir o tema central dos episódios para garantir clareza e propósito.

Os alunos foram incentivados a refletir sobre a relevância e familiaridade com o tema, analisando seu valor agregado, a concorrência e a forma de abordagem para se destacarem e criarem uma identidade única. Com um tema bem planejado, tornou-se mais fácil alcançar o público-alvo,



mantendo-se atento às suas preferências para garantir engajamento constante.



*Figura 15: Sorteio dos temas*



*Figura 16: Equipes pesquisando sobre a temática*

### **Criação dos nomes dos *podcasts* e roteiros**

Após a pesquisa sobre os temas sorteados, as equipes da oficina de *podcast* começaram a desenvolver seus roteiros, garantindo a participação de todos os membros nos episódios. Cada equipe definiu um nome para seu *podcast* que estivesse em conexão com a temática escolhida e também determinou o formato do episódio, adaptando-o às necessidades e ao estilo de comunicação de seu grupo.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

Com o objetivo de assegurar a participação de todos os componentes dos grupos, os *podcasts* foram planejados para ter uma duração de 10 minutos, permitindo que cada componente contribuísse de forma significativa para o conteúdo. Essa abordagem não apenas valorizou as diferentes vozes e perspectivas dentro de cada grupo, mas também enriqueceu a experiência de aprendizado coletivo.



*Figura 17: Equipe definindo o formato do podcast*

A pauta é relação de tópicos que serão abordados durante a gravação do *podcast*. Lopes (2015) destaca que ela é essencial para que não se comece a gravar sem ter ideia do que vai falar ou, que durante a gravação, se esqueça de tratar um detalhe importante sobre o assunto. Uma simples relação de tópicos sobre o assunto com lembretes sobre os pontos a serem abordados no programa já pode servir como pauta. Nesse sentido os roteiros elaborados passaram por uma avaliação criteriosa da professora

de Língua Portuguesa, que analisou a gramática e a concordância do texto produzido. Essa iniciativa não apenas contribuiu para a qualidade do conteúdo, mas também promoveu o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e oralidade dos participantes.



*Figura 18: Roteiro dos podcasts*

A colaboração da professora de Língua Portuguesa foi capaz de oferecer feedbacks construtivos e orientações específicas para aprimorar a clareza, coesão e coerência dos textos dos roteiros. Ela orientou os alunos a explorarem diferentes recursos linguísticos e estilísticos para tornar o conteúdo mais envolvente e acessível ao público-alvo.

Além disso, a professora de Língua Portuguesa desempenhou um papel fundamental na promoção da interdisciplinaridade, destacando a importância da comunicação eficaz em diferentes contextos educacionais e profissionais. Sua colaboração contribuiu para a integração de



## **Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade**

habilidades linguísticas com a produção de conteúdo multimídia, enriquecendo assim a experiência de aprendizado dos alunos.



*Figura 19: Professora de Língua Portuguesa realizando as correções nos roteiros dos podcasts*

### **4.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS**

#### ***Google Classroom* ou Sala de Aula Virtual *Google***

É uma ferramenta on-line gratuita que auxilia professores, alunos e escolas com um espaço para a realização de aulas virtuais. Por meio dessa plataforma, as turmas podem comunicar-se e manter as aulas a distância mais organizadas. A ferramenta foi lançada pelo Google em 2014, mas ganhou muito destaque em 2020 em consequência da paralisação das atividades escolares presenciais como medida de prevenção ao novo coronavírus, responsável pela pandemia recente de covid-19. Por meio do sistema, os professores podem publicar tarefas em uma página específica e ainda verificar quem concluiu as atividades, além de tirar dúvidas em tempo real e dar notas pela atividade. Os colegas

de turma podem comunicar-se e receber notificações quando novos conteúdos são inseridos na sala de aula virtual.

A oficina de criação de *podcasts* foi conduzida presencialmente, mas para melhor organização e distribuição dos materiais didáticos, criou-se uma sala virtual no *Google Classroom*. Nesse ambiente online, foram disponibilizados materiais didáticos adicionais, incluindo tutoriais em vídeo, guias de estilo para criação de roteiros e dicas de edição de áudio. Esses recursos auxiliaram os alunos a revisitar o conteúdo abordado nas sessões presenciais, oferecendo suporte contínuo durante o processo de criação de seus próprios *podcasts*.

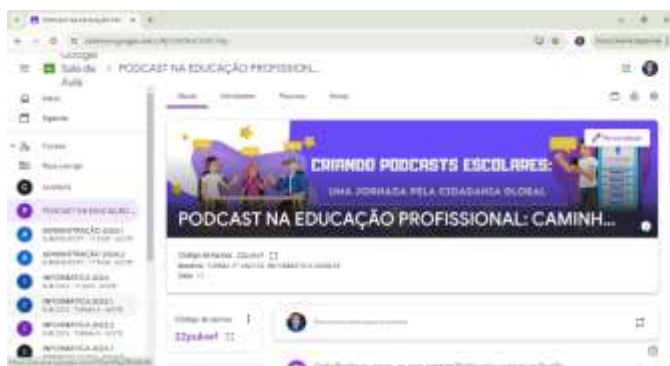


Figura 20: Sala Virtual Podcast na Educação Profissional e Tecnológica

Na sala virtual foram inseridos todos os alunos participantes da pesquisa para que tivessem, garantindo que pudessem acessar os recursos e acompanhar o progresso do projeto de forma colaborativa. Isso promoveu a troca de ideias e experiências entre os alunos, enriquecendo ainda mais a experiência de aprendizado.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

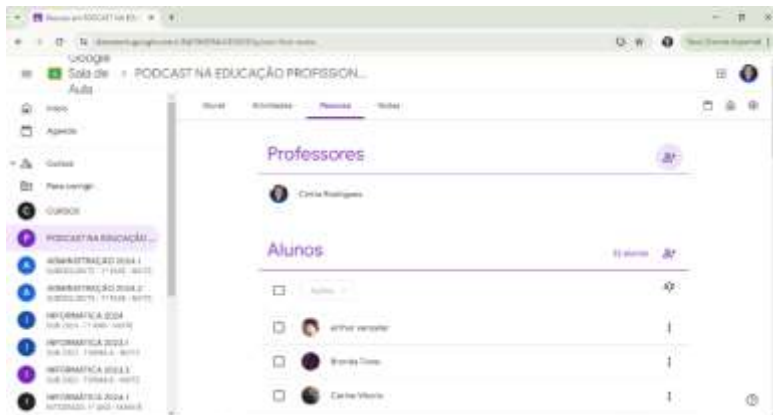


Figura 21: Alunos participantes na sala virtual

A estrutura da sala virtual foi organizada em quatro tópicos principais: Introdução ao *Podcast*, Guia de Uso e Produção de *Podcast*, Criando *Podcast* com *Anchor* e *Podcasts* Produzidos. Esta plataforma online funcionou como um recurso didático, fornecendo as orientações e os materiais necessários para que os alunos aprendessem e aplicassem as técnicas de produção de *podcasts*, desde os conceitos básicos até a publicação de seus próprios episódios. Essa sala virtual no *Google Classroom* foi essencial para que os alunos revisassem os conteúdos aprendidos, acessassem recursos adicionais e produzissem seus *podcasts* de forma autônoma e criativa.



Figura 22: Tópico com materiais auxiliares

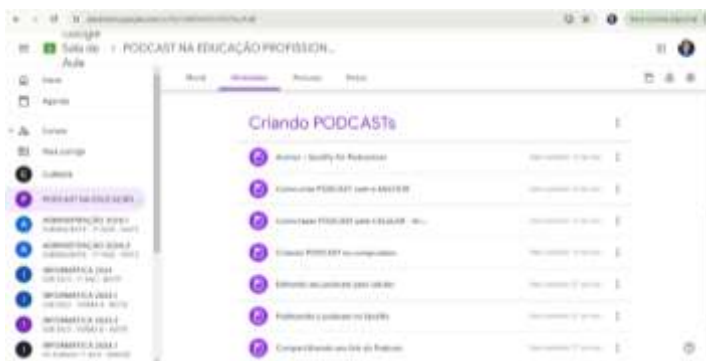


Figura 23: Tutorial de utilização do Anchor

### **Anchor (Spotify For Podcasters)**

O Anchor é uma plataforma gratuita e fácil de usar que simplifica o processo de produção e publicação de *podcasts*. Com a Anchor, é possível gravar, editar e distribuir o seu *podcast* em diversas plataformas, como o Spotify, Apple *Podcasts* e Google *Podcasts*, tudo a partir de uma interface intuitiva e amigável. Essa ferramenta é ideal para iniciantes e profissionais que desejam criar conteúdo de áudio de maneira eficiente e alcançar um público mais amplo.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

### Criação da Conta no Anchor (Spotify for *Podcasters*)

Nessa etapa, os alunos deram início à criação de suas contas na plataforma *Anchor*. Foi realizado um passo a passo sobre o *Anchor*, apresentando suas funcionalidades e ferramentas disponíveis para a produção de conteúdo sonoro. Os alunos receberam orientações sobre como utilizar a plataforma de forma eficaz, explorando suas diversas funcionalidades para criar, editar e publicar seus próprios *podcasts*. Essa introdução na oficina de criação de *podcast* utilizando o *Anchor*, proporcionou aos alunos uma base sólida para começarem a produzir e publicar os seus episódios, dando-lhes autonomia e confiança para expressarem suas ideias e conteúdos de forma criativa, permitiu que os alunos explorassem as ferramentas disponíveis e ganhassem confiança para iniciar a produção de seus conteúdos sonoros de forma independente e criativa.



*Figura 24: Alunos criando sua conta no Anchor*



## Tutorial criando uma conta gratuita no *Anchor* (*Spotify for Podcasters*)

Vamos guiá-lo(a) através deste processo passo a passo para criar uma conta na plataforma *Anchor*.:

1. Acesse o aplicativo *Spotify for Podcasters* nas lojas virtual ou o site no endereço <https://podcasters.spotify.com/> para criar sua conta, e depois clique na opção "**Inscriver-se**".



Figura 25: Tela inicial do Site Spotify for Podcasters (*Anchor*)

2. Clique em “**Quero começar um podcast**”



Figura 26: Tela para escolher criar um podcast



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

### 3. Clique em “Inscreva-se no *Spotify*”

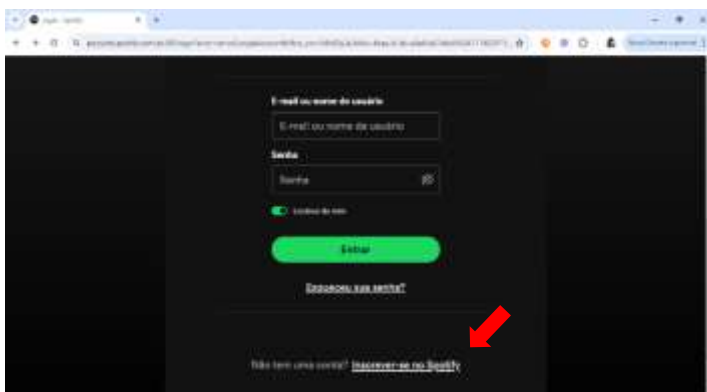


Figura 27: Tela para se inscrever em uma conta gratuita no *Spotify*

### 4. Escolha a opção de criar uma conta com seu *e-mail*, *Facebook* ou *Google*



Figura 28: Tela para cadastrar um endereço de *e-mail*

5. Preencha toda as informações solicitadas como: nome, endereço de e-mail, data de nascimento senha entre outros dados. Em seguida em cadastrar. Confirme seu endereço de e-mail clicando no link enviado pela *Anchor*. Pronto! Sua conta no *Anchor* está criada e você pode começar a gravar seus episódios.



Figura 29: Tela de preenchimento de informações

6. A tela de criação de *podcast* do *Anchor* é projetada para simplificar o processo de produção de episódios de *podcast*. Ao acessar essa tela, os usuários encontram uma série de ferramentas e opções que facilitam a gravação, edição e publicação de conteúdo.



Figura 30: Tela inicial para criação, edição e publicação de podcast



### 4.3 CRIAÇÃO DOS *PODCASTS*

#### Gravando os Episódios

As equipes deram início à fase de gravação de seus episódios, capturando as vozes dos participantes para permitir ajustes e correções durante a pós-produção. A seleção dos ambientes de gravação foi criteriosa, com as sessões ocorrendo em locais como salas de aula, laboratórios de informática e biblioteca. Esses espaços foram escolhidos devido à sua acústica favorável, com pouca reverberação e interferência mínima de ruídos externos, garantindo assim a qualidade do áudio final.



*Figura 31: Aluna utilizando o Smartphone para gravar seu episódio de participação no podcast*

Para a captura do áudio, os alunos utilizaram seus próprios smartphones, aproveitando as facilidades oferecidas pelo aplicativo do *Anchor* para registrar cada contribuição dos membros de suas equipes.

Essa abordagem demonstrou ser uma solução acessível e prática para produzir *podcasts* de qualidade, exigindo investimentos mínimos em equipamentos. Isso significa que eles podem gravar episódios diretamente pelo smartphone, aproveitando recursos como microfones embutidos e a praticidade de ter tudo em um único dispositivo. Uma das principais vantagens do *Anchor* é a sua interface intuitiva e amigável, que facilita o processo de gravação e edição de áudio, mesmo para aqueles sem experiência prévia. O aplicativo oferece ferramentas de edição simples e eficientes, permitindo cortes, adição de música de fundo, transições e até mesmo a inclusão de segmentos de entrevistas ou conversas.

Além disso, o objetivo dessa oficina foi disponibilizar o *podcast* publicamente nas plataformas de *Streaming* como o *Spotify*, é viável utilizar apenas o próprio smartphone desde a fase de gravação até a publicação final. Essa praticidade proporciona uma maneira simples e eficaz de compartilhar o conteúdo produzido com um amplo público.



Figura 32: Aluno gravando seu episódio diretamente no aplicativo da Anchor



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

### Editando os Episódios: Inserindo efeitos e ajustes

Nessa etapa cada equipe se reuniu para iniciar a edição dos seus *podcasts*, os alunos aprimoraram a qualidade e a atratividade de seus episódios. A edição dos áudios foi realizada de forma intuitiva e acessível, permitindo que os alunos explorassem diversas funcionalidades para tornar seus *podcasts* mais envolventes.

Na edição, realizam-se alterações no áudio gravado. Mesmo que um *podcast* escolar expositivo em que os alunos falam, a edição é favorável, pois, como Freire (2013) aponta, “[...] as possibilidades expressivas de uso de efeitos sonoros, trilhas e retirada de pausas e inseguranças na fala podem transformar o *podcast* em um modo interessante de exposição pedagógica”. Além disso, o autor ainda explica que a edição costuma acentuar o conteúdo dos programas, possibilitando ao *podcast* formas expressivas ausentes em outros modos de produção (FREIRE, 2013).



Figura 33: Equipe na fase de edição dos seus episódios

Para começar os alunos revisaram os segmentos de áudio que haviam gravado. Usando a ferramenta de edição de áudio do *Anchor*, eles foram capazes de cortar qualquer silêncio indesejado, remover erros de fala e reorganizar os segmentos para criar um fluxo suave e coeso para o *podcast*, algumas equipes realizaram essas edições pela sua conta do *Anchor* no site e outros no aplicativo *Anchor*. Ao comparar o uso do *Anchor* pelo site e pelo aplicativo, é importante destacar que ambos oferecem funcionalidades semelhantes, mas com algumas diferenças. O aplicativo móvel oferece a conveniência da portabilidade e acesso rápido, enquanto o site pode ser mais adequado para edições mais detalhadas ou gerenciamento avançado da conta.



*Figura 34: Equipe na fase de edição do áudio remover erros de fala*

Além disso, os alunos foram inseriram os efeitos sonoros disponíveis no *Anchor*, que podem ser adicionados para criar atmosferas específicas ou enfatizar pontos importantes do conteúdo. A biblioteca de efeitos sonoros do aplicativo oferece uma ampla variedade de opções, desde músicas de fundo até sons de transição e efeitos especiais,



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

permitindo que os alunos personalizem seus episódios de acordo com o tema e o estilo desejados.



*Figura 35: Aluna inserindo efeitos sonoros no podcast*

Os alunos aprenderam a utilizar ferramentas simples de edição de imagem para a criação da capa do episódio do *podcast*, visualmente atraentes e representativas de seus episódios. Eles puderam selecionar imagens relevantes ao conteúdo abordado, adicionar texto e aplicar filtros para criar uma capa que chamasse a atenção dos ouvintes e refletisse a identidade de seu *podcast*.



*Figura 36: Alunos criando suas capas dos podcast*



A etapa de edição dos *podcasts* criados pelas equipes de alunos durante a oficina foi conduzida de forma prática e interativa, permitindo que os alunos explorassem as diversas ferramentas e recursos oferecidos pelo aplicativo Anchor para aprimorar seus episódios. Desde a edição dos áudios até a criação da capa do episódio, os alunos tiveram a oportunidade de exercitar sua criatividade e desenvolver habilidades técnicas essenciais para a produção de conteúdo de qualidade.

### **Publicação na plataforma de *Streaming***

Na última etapa de publicação dos *podcasts*, os alunos tiveram uma percepção geral de como foi criar um *podcast* em grupo, essa etapa é crucial para garantir que o conteúdo produzido pelos alunos seja acessível a um público mais amplo e possa ser facilmente encontrado pelos ouvintes.

Para realizar a publicação no *Spotify*, os alunos acessaram a sua conta *Anchor* e localizaram a opção de distribuição de seus *podcasts* em diferentes serviços de *streaming* (hospedado para acesso imediato), incluindo o *Spotify*. Em seguida, os alunos seguiram as instruções fornecidas pelo aplicativo para conectar suas contas do *Anchor ao Spotify*, esse processo envolveu a autorização do *Anchor* para distribuir os episódios diretamente na plataforma do *Spotify* em nome dos alunos.

Após a conexão bem-sucedida, os alunos foram capazes de selecionar os episódios que desejavam publicar no *Spotify* e confirmar as



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

configurações de distribuição. Eles também tiveram a oportunidade de adicionar título, uma breve descrição do *podcast* e categoria, essas informações ajudam na descoberta de seus *podcasts* pelos ouvintes e após finalizado o *podcast* foi divulgado nos grupos dos alunos e aos professores avaliadores.



Figura 37: *Podcast Biodiversidade* publicado no Spotify  
<https://open.spotify.com/episode/2QEJR7EtRKVb9MvA6piuUF>



Figura 38: Episódios dos *Podcasts* publicado na conta institucional da escola no Spotify  
[Vozes da Amazônia – Podcasts Escolares](#)

#### 4.4 Transcrição do *Podcast*

Na era digital, a utilização de *podcasts* como ferramentas educacionais representa uma inovação significativa, permitindo uma abordagem dinâmica e acessível ao aprendizado. Nesta subseção, exploramos o processo meticuloso e as técnicas envolvidas na criação de *podcasts* que não apenas informam, mas também engajam e inspiram os alunos. Este processo se estende desde o planejamento inicial e *script* até a gravação final e a edição, culminando na produção de materiais auditivos que são posteriormente transcritos para facilitar acessibilidade e análise mais detalhada.

A transcrição dos *podcasts* é uma etapa crucial, transformando o conteúdo áudio em texto escrito. Isso não apenas amplia o alcance do material, tornando-o acessível para estudantes com deficiências auditivas, mas também serve como um recurso valioso para revisões e estudos posteriores. Além disso, as transcrições permitem análises qualitativas profundas sobre a utilização da linguagem, a estruturação do conteúdo e a eficácia da comunicação.

Os textos transcritos, guiarão o leitor através das várias fases da produção de *podcasts* educacionais, destacando as decisões estratégicas tomadas para maximizar o impacto educacional e as metodologias adotadas para garantir que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados. Ao detalhar este processo, buscamos fornecer auxílio sobre como essas ferramentas digitais podem ser efetivamente integradas no ambiente educacional para enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos.

##### **Equipe 1**

A equipe 1, foi composta por 5 alunos do 2º ano do ensino médio, com a temática sobre a água e a importância dos recursos hídricos para a



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

comunidade. Propuseram o podcast com o título “água viva”; os alunos se dedicaram muito para a preparação e publicação. Abaixo temos a **transcrição do primeiro trecho**:

*Oi gente, sejam bem-vindos ao nosso podcast Água Viva, dedicada ao desenvolvimento sustentável em Belém do Pará. Sou o aluno A e hoje estamos reunidos com nossa equipe para discutir como podemos promover o desenvolvimento sustentável por meio do acesso a água potável e saneamento básico em nossa cidade.*

*Vamos discutir exemplos do nosso cotidiano local e as ações que podem ser realizadas pelo Poder Público.*

*Vamos primeiro contextualizar vocês sobre a água potável e saneamento básico na nossa cidade. Belém do Pará possui sistemas de abastecimento de água que atendem a maior parte da população.*

*O principal fornecedor de água na região é a companhia de saneamento básico do Pará, a Cosanpa. No entanto, apesar dos esforços, algumas áreas podem enfrentar problemas de fornecimento irregular. Ou de qualidade da água.*

*Investimentos e infraestrutura e manutenção são necessários para garantir que todas as comunidades tenham acesso à água potável de qualidade. E o saneamento básico inclui coleta e tratamento de esgoto, além de gestão de resíduos sólidos e medidas de higiene.*

*Em Belém, como em várias cidades do Brasil, a desafio significativo nessa área com parte da população sem acesso adequado a sistemas de esgoto, resultando em contaminação ambiental e riscos à saúde pública.*

O podcast “Água Viva” tem o potencial de impactar significativamente a comunidade local ao amplificar questões críticas e fornecer uma plataforma para discussão e educação sobre tópicos essenciais. Ele também exemplifica o poder dos podcasts educacionais como ferramentas de engajamento comunitário e educação pública, demonstrando como estudantes podem efetivamente contribuir para o debate e a solução de problemas locais através de projetos escolares.

Além disso, a construção do *podcast* pela Equipe 1 reflete significativamente a evolução da aprendizagem dos alunos envolvidos, demonstrando o desenvolvimento de várias competências essenciais tanto no âmbito acadêmico quanto pessoal. Analisando o trecho transcrito, podemos observar diferentes aspectos que indicam esse progresso educacional.

Os alunos demonstram um entendimento aprofundado sobre questões específicas de sustentabilidade e infraestrutura em Belém do Pará, particularmente em relação ao fornecimento de água e saneamento básico. Eles citam a COSANPA (Companhia de Saneamento do Pará) e discutem os desafios enfrentados por certas áreas da cidade. Isso indica que houve uma pesquisa substancial por trás da preparação do *podcast*, sugerindo que os alunos não apenas reuniram informações relevantes, mas também as compreenderam de maneira crítica.

A construção do podcast “Água Viva” serviu como uma ferramenta educacional transformadora para os alunos da Equipe 1, permitindo-lhes não apenas adquirir conhecimento, mas também aplicar esse conhecimento de maneira prática e reflexiva. Através deste projeto, eles puderam desenvolver competências vitais que os equiparão melhor para enfrentar desafios futuros, tanto em sua educação quanto em suas vidas como cidadãos ativos e responsáveis. Dessa forma, projetos educacionais podem abordar e elucidar problemas locais complexos, proporcionando



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

aos alunos uma oportunidade de desenvolver habilidades de pesquisa, apresentação e engajamento crítico com questões pertinentes à sua comunidade, o que o torna, bem-sucedido.



*Figura 39: Podcast Água Viva publicado no Spotify*  
<https://open.spotify.com/episode/6c6117pDOgsVV0SZPQMJgd>

## 5. I COMPETIÇÃO DE PODCAST CELSO MALCHER

A culminância da Oficina de criação de *Podcasts* foi marcada pela realização da I Competição de *Podcast* Celso Malcher, este evento teve como principal objetivo reconhecer e premiar as melhores produções de *podcasts* escolares elaborados pelas equipes de alunos do 2º Ano do Curso Técnico em Informática, o evento aconteceu no auditório da instituição de ensino EETEPA Dr. Celso Malcher, contou com a participação de profissionais especialistas na área, que foram convidados para avaliar as produções dos *podcasts* e a comunidade escolar, que vieram prestigiar as equipes e celebrar o esforço e dedicação de cada participante.



Figura 40: Convite do Evento



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade



Figura 41: Participação do público na premiação

A participação dos profissionais convidados na I Competição de *Podcast* Celso Malcher foi fundamental para enriquecer o evento e proporcionar uma avaliação criteriosa das produções dos alunos. Com uma vasta experiência em suas respectivas áreas de atuação: Engenheiro Sanitarista e Ambiental, Especialista em Geografia Ambiental, Especialista em Língua Portuguesa, Mestre em Computação Aplicada e Especialista em Educação Profissional e Tecnológica, esses profissionais que atuam na Educação Profissional e Tecnológica receberam antecipadamente os *podcasts* e uma ficha de avaliação criteriosamente elaborada.

Os critérios de avaliação foram cuidadosamente selecionados para refletir os diferentes aspectos de uma produção de *podcast*. Eles incluíam a clareza e relevância do tema abordado, a expressão vocal e a capacidade de cativar e manter a atenção do ouvinte ao longo do *podcast*, a qualidade



do áudio e o uso de efeitos sonoros, e o impacto percebido na promoção de mudanças positivas de comportamento e atitude em relação ao meio ambiente.

**Ficha de Avaliação de Podcast**  
 Professora Avaliadora: Renata Lourenço  
 Formação: Engenharia Sanitária e Ambiental

Nome: ANNE CRISTINA CARLOS COSTA DE SOUZA (COPOM, LARANGEIROS, FOMENTO SOCIAL, PARCELAS DE SOLO, PAULISTA)  
 Cargo: Coordenadora de Curso  
 Título do Podcast: Desenvolvimento na região de Baurão do Paraíso

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO				
Conteúdo Clareza e relevância do tema abordado. (0 - 10 pontos)	Apresentação Organização visual e layout de desenho de imagens e vídeos de suporte ao texto do conteúdo. (0 - 10 pontos)	Qualidade Técnica Qualidade de áudio e vídeo de acordo com o padrão de qualidade. (0 - 10 pontos)	Relevância e impacto Impacto percebido na promoção de mudanças positivas de comportamento e atitude em relação ao meio ambiente. (0 - 10 pontos)	Total de Pontos
9.5	9.5	9.5	10.0	38.5
Observações:				

Assinatura de quem avalia: Renata Lourenço data: 15/05/2024

Figura 42: Ficha Avaliação do Podcast

Os professores especialistas convidados para o evento, desempenharam um papel crucial ao oferecer suas considerações e *feedbacks* às equipes participantes, contribuindo assim para o desenvolvimento contínuo das habilidades e competências dos alunos. O Especialista em Engenharia Sanitária e Ambiental, trouxe *insights* valiosos sobre os aspectos ambientais abordados nos *podcasts*, avaliando a relevância dos temas e a precisão das informações apresentadas.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade



*Figura 43: Professor Marcelo Trindade Engenheiro Sanitaristas e Ambiental*

A Professora Especialista em Língua Portuguesa, desempenhou um papel fundamental na avaliação da comunicação e expressão dos alunos nos *podcasts*. Sua análise abordou aspectos como a clareza da linguagem, a organização do discurso e a capacidade de envolver e cativar os ouvintes por meio de uma narrativa envolvente.



*Figura 44: Professora Rosineide Brandão Especialista em Língua Portuguesa*

Durante o evento, a comunidade escolar teve a oportunidade de conhecer o propósito e os resultados da I Competição de *Podcast* Celso Malcher, após uma apresentação detalhada dos objetivos e realizações do evento, foi apresentado o ranking das equipes ganhadoras, destacando suas colocações conforme a pontuações obtidas.



Figura 45: Ranking de Classificação das equipes do 3º ao 5º Lugar



Figura 46: Equipes Campeãs 1º e 2º Lugar



## **Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade**

O momento mais aguardado pelos participantes finalmente chegou a entrega das medalhas. As medalhas, que simbolizavam o reconhecimento pelo esforço e pela qualidade das produções, foram confeccionadas de forma inovadora utilizando impressoras 3D nas aulas práticas do Laboratório *Maker* pelos próprios alunos. Essa abordagem não apenas valorizou a criatividade e o domínio tecnológico dos estudantes, mas também ressaltou a importância da interdisciplinaridade e da aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.



*Figura 47: Medalha impressa em impressora 3D*

As equipes foram chamadas ao centro do palco para receberem suas merecidas medalhas, símbolos tangíveis de sua conquista e sucesso, os especialistas convidados desempenharam um papel crucial na avaliação dos *podcasts*, ergueram-se para a entrega das medalhas. Cada membro da equipe vencedora foi chamado pelo nome, recebendo aplausos calorosos enquanto subiam ao palco.



*Figura 48: Premiação da Equipe Campeã*

Os ganhadores não apenas receberam medalhas, mas também um brinde especial em reconhecimento à sua participação no evento. Essa iniciativa não apenas celebrou as conquistas individuais e coletivas dos alunos, mas também reforçou o compromisso da instituição em proporcionar experiências educativas significativas e enriquecedoras. Ao estimular a autonomia, a criatividade e a colaboração, a competição de *podcast* não apenas incentivou o desenvolvimento de habilidades essenciais, mas também inspirou os alunos a explorarem novas formas de expressão e aprendizado.



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade



*Figura 49: Premiação para as Equipes*

É fundamental refletirmos sobre os diversos aspectos que marcaram esse evento tão significativo. A competição não apenas destacou a capacidade dos alunos de produzir conteúdo de qualidade, mas também ressaltou importantes valores relacionados à educação profissional e tecnológica, à inclusão e ao papel fundamental dos profissionais envolvidos.

A Educação Profissional e Tecnológica desempenhou um papel central nesta competição, proporcionando aos alunos não apenas conhecimentos técnicos, mas também habilidades essenciais para a vida, como trabalho em equipe, comunicação e criatividade. Através da criação dos *podcasts*, os alunos puderam aplicar o que aprenderam em sala de aula de uma maneira prática e significativa, preparando-se para os desafios do mercado de trabalho de forma mais abrangente.

A questão da inclusão também merece destaque, especialmente considerando a participação de um aluno com transtorno do espectro autista (TEA), cuja sua equipe foi vencedora. Isso ressalta a importância de criar ambientes educacionais inclusivos, onde todos os alunos tenham a oportunidade de participar e contribuir com base em seus talentos e habilidades individuais. A vitória dessa equipe não apenas demonstra a capacidade do aluno com TEA, mas também inspira ações futuras para promover a inclusão em todas as áreas da educação.

Além disso, a presença e o apoio dos profissionais especializados foram cruciais para o sucesso dos alunos. Seus feedbacks contribuíram significativamente para o desenvolvimento das habilidades dos alunos e para o aprimoramento dos *podcasts* produzidos. Esse impacto positivo na vida dos alunos vai além da competição em si, refletindo-se em seu crescimento pessoal, acadêmico e profissional.



*Figura 50: Especialistas Convidados e Equipes participante na formação*



## **Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade**

A I Competição de *Podcast* Celso Malcher foi além de uma simples competição, apresentou o talento e comprometimento dos alunos envolvidos nesta pesquisa, bem como uma oportunidade para refletir sobre questões importantes relacionadas à educação e inclusão. Que os aprendizados e as experiências compartilhadas durante esta capacitação continuem a inspirar e motivar todos os envolvidos a buscar excelência e igualdade em todas as áreas da vida.



## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

### 6.1. Reflexões sobre a competição

A 1ª Competição de *Podcast* Celso Malcher despertou o potencial criativo e engajamento dos alunos na produção dos *Podcasts*. Ao longo deste processo os estudantes não só criaram conteúdos significativos, mas também profundaram com as questões ambientais e sociais da Amazônia. Os *podcasts* produzidos não apenas informaram, mas também inspiraram, destacando soluções inovadoras e perspectivas únicas sobre como preservar e proteger nossa floresta tropical. Esta competição não apenas ampliou os horizontes dos participantes, mas também serviu como um lembrete poderoso do papel que a juventude desempenha na condução da mudança e na defesa da sustentabilidade.

### 6.2. Implicações para outros professores de EPT

Para os professores de Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a experiência da 1ª Competição de *Podcast* oferece uma visão inspiradora de como integrar tecnologia, criatividade e consciência ambiental no currículo. Ao explorar métodos inovadores, como a gamificação e a produção de *podcasts*, os educadores podem não apenas aumentar o engajamento dos alunos, mas também capacitá-los a se tornarem agentes de mudança em suas comunidades. Além disso, a competição demonstrou a importância de proporcionar espaços para que os alunos expressem suas vozes e ideias, incentivando a autonomia e a colaboração. Os professores



## Vozes da Amazônia: *Podcasts* Escolares para a Conscientização sobre a Sustentabilidade

de EPT são encorajados a adaptar e expandir essas práticas, criando um ambiente de aprendizado dinâmico e relevante, onde os estudantes possam se tornar protagonistas de sua própria educação e do futuro sustentável da Amazônia.

Proporcionar aos alunos experiências educacionais diversificadas e enriquecedoras é fundamental para uma formação completa e abrangente, que os capacite a enfrentar os desafios do mundo contemporâneo de forma autônoma e informada. Este livreto visa justamente auxiliar os educadores nesse sentido, oferecendo uma exploração detalhada das inúmeras possibilidades de utilização do *podcast* como ferramenta educacional. Ao apresentar diferentes abordagens e estratégias, esperamos inspirar os professores a explorar novos horizontes pedagógicos, incentivando-os a adotar e adaptar essas práticas inovadoras em suas próprias salas de aula.

Ao reconhecer o potencial do *podcast* como uma plataforma versátil e acessível para o ensino e aprendizagem, este livreto busca não apenas introduzir os educadores às técnicas básicas de produção de *podcasts*, mas também inspirá-los a explorar sua aplicação em diversas disciplinas e contextos educacionais. Desde a criação de conteúdo original até a integração de *podcasts* existentes em atividades curriculares, há uma infinidade de maneiras pelas quais os *podcasts* podem enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos, promovendo o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e comunicativas.

Por fim, é importante ressaltar que os procedimentos e ferramentas de ensino, incluindo o *podcast*, são apenas meios para um fim maior: a formação integral dos alunos. O sucesso não depende apenas da adoção de tecnologias inovadoras, mas também de uma atitude docente integradora, que reconheça e valorize a diversidade de habilidades, interesses e experiências dos alunos. Ao cultivar um ambiente de aprendizado inclusivo e estimulante, os educadores podem verdadeiramente capacitar os alunos a se tornarem cidadãos críticos, criativos e comprometidos com o mundo ao seu redor.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. (2008). **Educação, ambientes virtuais e interatividade**. In: Silva, M. Sala de aula interativa. 7. ed. Rio de Janeiro: Quartet. p. 141-162.

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

BRAGA, K. M. de M. C. Podcast: utilização da mídia como instrumento na educação formal. **RECITE - Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, 2018. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/32>. Acesso em: 30 jun. 2022.

CARVALHO, Fábio C. Araújo de; IVANOFF, Gregório Bitar. **Tecnologias que educam**: ensinar e aprender com as tecnologias de informação e comunicação. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

CIAVATTA, Maria. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e identidade. In: RAMOS, Marise; FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria (Org.). **Ensino Médio Integrado: Concepção e Contradições**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012. p. 83-106.

CIAVATTA, M. O Ensino Integrado, a Politecnia e a Educação Omnilateral: Por que lutamos? **Revista Trabalho & Educação**, Belo Horizonte, v. 23, n. 1, p. 187-205, jan./abr. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9303/6679>. Acesso em: 23 jul. 2022.

Base Nacional Comum Curricular. **Educação Inclusiva na Escola Regular**. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/196-educacao-inclusiva-na-escola-regular#:~:text=Segundo%20a%20LDBEN%2C%20entre%20outros,des>

ses%20estudantes%20nas%20escolas%20regulares. Acesso em: 12 abril 2024

FIORI, Willians. **A História do Podcast**. Jornal Tribuna. 29 outubro 2022. Disponível em: <https://jornaltribuna.com.br/2022/10/a-historia-do-podcast/> Acesso em: 08 abril 2024.

FILATRO, A.; CAIRO, S. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

FREIRE, Eugênio Paccelli Aguiar. **Podcast na educação brasileira: natureza, potencialidades e implicações de uma tecnologia da comunicação**. 2013. 338 p. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Natal, 2013a. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/14448>. Acesso em: 26 ago. 2022.

GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Docentes analógicos e alunos da geração digital: desafios e possibilidades na escola do século XXI. In: GIRAFFA, Lucia Maria Martins (org.). **(Re)invenção pedagógica? Reflexão acerca do uso de Tecnologias Digitais na Educação**. Porto Alegre: EdPUCRS, 2012, p. 20-29.

HUOTARI, K.; HAMARI, J. **Defining gamification: a service marketing perspective**. In: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. Tampere, Finland, 2012. p. 17-22.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer, 2012.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2007.

LOPES, L. **Podcast: guia básico**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.



**Vozes da Amazônia: Podcasts Escolares para a  
Conscientização sobre a Sustentabilidade**

MAGALHÃES, André Lourenti. **4 aplicativos para criar podcasts no celular.** 31 Agosto de 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/apps/aplicativos-para-criar-podcasts-celular/>. Acesso em: 08 abril 2024.

MARCZAK, S. **Gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem.** Anais do XXIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. São Paulo, 2015.

MARTINSI, M. C. **Situando o uso da mídia em contextos educacionais.** 2008. Disponível em: [http://penta3.ufrgs.br/MECCicloAvan/integracao\\_midias/modulos/1\\_introdutorio/pdf/etapa2\\_1\\_situando\\_usoMidias\\_Beth.pdf](http://penta3.ufrgs.br/MECCicloAvan/integracao_midias/modulos/1_introdutorio/pdf/etapa2_1_situando_usoMidias_Beth.pdf). Acesso em: 17 jun. 2023.

MATTOS, F. R. N. de. **Gamificação na educação:** uma abordagem teórico-prática. Anais do VI Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Recife, 2016.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem** 46 teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 01-25.

MORAN, J. M. (2013). **Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias.** In: Moran, J. M.; Masetto, M. T.; Behrens, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21. ed. São Paulo: Papyrus. p. 14-33.

OLIVEIRA, A. L.; ARAÚJO, D. A. C. Identidade do professor do século XXI. In: SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 6., 2009, Paranaíba. **Anais [...].** Paranaíba: UEMS, 2009, p. 228-235. Disponível em: <https://anaisonline.uems.br/index.php/sciencult/issue/view/36/showToc>. Acesso em 06 jun. 2022.

PRETTO, N. L. (2010). **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia**. 2. ed. Salvador: EDUFBA.

RAMOS, M. N. (2014). **A pedagogia das competências: autonomia ou adaptação?** São Paulo: Cortez.

SOARES, A. B.; BARIN, C. Podcast: potencialidades e desafios na prática educativa. **Revista Tecnologias na Educação**, Ano 8, número 14, julho de 2022. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/305729786\\_Podcast\\_potencialidades\\_e\\_desafios\\_na\\_pratica\\_educativa](https://www.researchgate.net/publication/305729786_Podcast_potencialidades_e_desafios_na_pratica_educativa). Acesso em 15 jul. 2022.

SODRÉ, M. (2006). **A narrativa no ciberespaço**. Petrópolis, RJ: Vozes.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media, 2011.



## DADOS SOBRE AS AUTORAS



**Cintia de Paula da Silva Rodrigues** possui graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (FACI - 2011), Licenciatura em Docência na Educação Profissional e Tecnológica (IFES - 2023), Especialista em Docência do Ensino Superior (Faculdade Ipiranga - 2014), Especialista em Educação Especial na Perspectiva da Neurociência (ESAMAZ - 2021), Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica (IFES 2022), Premiada pelo

Governo do Estado no Prêmio Inova Servidor com o Projeto Gamificação Celso Malcher, em 2022. Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação em Profissional e Tecnológica (PROFEPT/IFPA).

Atualmente Professora e Coordenadora dos Cursos Técnicos em Informática e Informática para Internet, nas modalidades Integrado ao Ensino Médio e Subsequente na Escola de Educação Tecnológica do Estado do Pará Dr. Celso Malcher (SEDUC-SECTET).





**Ana Paula Palheta Santana**, Bacharel e Licenciada em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Pará (2002), com formação inicial em Antropologia Social. Possui Mestrado (UFPA/2004), Doutorado (UFPA/2012). Premiada pela CAPES IGUALDADE DE GÊNERO, em 2009. É professora titular do Instituto Federal do Pará, no campus Belém, onde desenvolve

atividades de ensino como professora permanente do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional Tecnológica (PROFEPT) e do Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia (PROFNIT) e na pesquisa. Atuou como Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação no IFPA no período de (2015 a 2023).

Atualmente é Reitora do Instituto Federal de Educação Profissional e Tecnológica do Pará (IFPA).