CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA - UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

NAYARA ALVES DA SILVA

SOM DE HISTÓRIA: UMA PLATAFORMA INTERATIVA PARA ENSINO/APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

Rio de Janeiro – RJ
2023

Nayara Alves da Silva

Som de História:
Uma Plataforma Interativa Para Ensino/Aprendizagem de História

Dissertação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores:

Prof. DSc. Antônio Carlos Mol

Profª. DSc. Luciane Medeiros de Souza Conrado

Rio de Janeiro – RJ

2023

NAYARA ALVES DA SILVA

SOM DE HISTÓRIA: UMA PLATAFORMA INTERATIVA PARA ENSINO/APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA,

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

A Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCIANE MEDEIROS DE SOUZA CONRADO
Data: 30/08/2023 13:27:19-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Leonardo Monteiro Trotta, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Ana Luísa Antunes, D. Sc. (INES)

Rio de Janeiro

2023

S586s Silva, Nayara Alves da
Som de história: uma plataforma interativa para ensino/aprendizagem de história / Nayara Alves da Silva – Rio de Janeiro, 2023.
75 f.

Orientador: Antônio Carlos Mol
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2023.

1. História. 2.Educomunicação. 3.Educação. 4. Convergência midiática. 5.Transmídia. I. Mol, Antônio Carlos prof. orient. II. Título.

CDD 371.344

Dedico este trabalho a todos os alunos de escola pública do Brasil e em especial a todos os meus alunos que puderam aproveitar e contribuir um pouco deste trabalho. E a todas as mulheres que se reinventam com o fim de relacionamentos conturbados e abusivos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, as minhas irmãs pelo apoio incondicional nesta jornada, assim como minha querida e amada sobrinha, torcendo sempre por mim.

Meus colegas de trabalho da Rádio Antena 1 Rio pelas inúmeras trocas de horário e plantões em uma grande força tarefa para que tudo desse certo e o trabalho da escrita da dissertação pudesse ser finalizado.

Aos amigos mais chegados com toda a paciência e compreensão pela minha ausência nas comemorações, cafés, caminhadas e boas conversas.

A Unicarioca e a equipe de professores do curso de mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais para Educação por ter permitido a realização do sonho de uma mulher 50+.

Aos meus colegas da Turma 9 da Unicarioca e em especial as alunas do grupo “Lavanderia”, pelas trocas incríveis de ideias, dores, sorrisos, angústias e muita empatia em um momento tão delicado em que atravessava o mundo devido a pandemia de Covid 19.

Em especial a professora de Artes Márcia Cristina Alves, companheira de trabalho no Colégio Estadual Pedro Álvares Cabral, pelo apoio incondicional na jornada. Sou imensamente grata pelas trocas de inúmeros áudios via WhatsApp com dicas, orientações e observações pertinentes na construção deste trabalho.

“Comunicar é educar...”
(Paulo Freire)

RESUMO

Esta dissertação desenvolve um trabalho de investigação sobre a questão do descompasso que existe entre a metodologia de ensino aplicada, em particular no ensino médio, pelo corpo docente frente ao avanço tecnológico e de novas formas de se comunicar. Com isso, o objetivo desta pesquisa foi desenvolver uma plataforma de estudos para auxiliar o professor da disciplina de História minimizando o descompasso existente entre docentes e educandos do século XXI multiplataforma. A metodologia usada consistiu em uma pesquisa aplicada, de caráter exploratório, utilizando também como fontes, livros relacionados ao tema e produções acadêmicas. Assim, a partir da reflexão sobre temas relacionados a Aprendizagem Significativa, Educomunicação, Convegência Midiática e transmídia sob a ótica de autores como Paulo Freire, Pierre Levy, David Ausubel e Henry Jinkens, foi possível ter uma melhor percepção da importância da inserção de tecnologias midiáticas que se convergem na prática pedagógica. Em seguida A partir desta pesquisa, propõe a criação de uma plataforma de estudos Som de História. O objetivo da plataforma é auxiliar a prática pedagógica do professor de História para diminuir o descompasso existente entre a docência da escola pública com o aluno do século XXI multiplataforma. A criação da plataforma foi feita com base em levantamento de dados com professores de História sobre o uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula. Com os dados em mãos, foi possível construir a plataforma de estudos usando convergência midiática na criação de *Podcasts*, vídeo aulas e *Blog*. As diferentes linguagens se conectam na plataforma Som de História, que pode ser acessado por qualquer pessoa: www.somdehistoria.com.br. A criação do produto midiático foi possível, devido a minha experiência como professora de História da rede pública do estado do Rio de Janeiro e principalmente como locutora profissional na área de comunicação a mais de vinte anos no mercado de trabalho.

Palavras-chave: História. Educomunicação. Educação. Convergência Midiática. Transmídia.

ABSTRACT

This dissertation develops a research work on the question of the mismatch that exists between the teaching methodology applied, particularly in high school, by the teaching staff in the face of technological advances and new ways of communicating. With this, the objective of this research was to develop a study platform to help the teacher of the discipline of History, to minimize the gap between teachers and students of the multiplatform in the 21st century. The methodology used consisted of an applied research of an exploratory nature, also using books related to the theme and academic productions as sources. Thus, from the reflection on themes related to Meaningful Learning, Educommunication, Media Convegence and transmedia from the perspective of authors such as Paulo Freire, Pierre Levy, David Ausubel and Henry Jinkens, it was possible to have a better perception of the importance of the insertion of media technologies that converge in pedagogical practice. Then Based on this research, it proposes the creation of a study platform Sound of History. The purpose of the platform is to help the pedagogical practice of the History teacher to reduce the gap between public school teaching and the multiplatform 21st century student. The creation of the platform was based on data collection with History teachers on the use of technological tools in the classroom. With the data in hand, it was possible to build the study platform using media convergence in the creation of Podcasts, video lessons and Blog. The different languages are connected on the Som de História platform, which can be accessed by anyone: www.somdehistoria.com.br. The creation of the media product was possible due to my experience as a History teacher in the public network of the state of Rio de Janeiro and mainly as a professional announcer in the communication area for over twenty years in the job market.

Keywords: History. Educommunication. Education. Media Convergence. Transmedia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Etapas pesquisa.

Figura 2. Plataforman Som de História.

Figura 3. Perfil do Som de História no *Soundcloud.*

Figura 4. Perfil do Som de História no app *Spotify.*

Figura 5. Episódios do perfil do Som de História no app *Spotify*.

Figura 6. Perfil do Som de História no *YouTube.*

Figura 7. Perfil do Som de História no *Instagram.*

Figura 8. Plataforma Som de História – vídeo aula apresentação.

Figura 9. Plataforma Som de História – biografia.

Figura 10. Plataforma Som de História – contato.

Figura 11. Plataforma Som de História – menu.

Figura 12. Plataforma Som de História – conteúdo.

Figura 13. Plataforma Som de História – conteúdo.

Figura 14. Plataforma Som de História – conteúdo.

Figura 15. Print da tela do celular de Nayara Alves.

Figura 16. Print do celular de Nayara Alves.

Figura 17. Print do celular de Nayara Alves.

Figura 18. Print do celular de Nayara Alves.

Figura 19. Print do celular de Nayara Alves.

Figura 20. Aplicativo *Anchor*

Figura 21. Aplicativo *Anchor.*

Figura 22. Aplicativo *Podcasters.*

Figura 23. Imagem ícone do app *Podcasters.*

Figura 24. Aplicativo *Anchor* – microfone.

Figura 25. Aplicativo *Anchor* – biblioteca de músicas, trilhas sonoras e edição de áudio

Figura 26. Aplicativo *Anchor* – biblioteca de sons.

Figura 27. Imagem canal Som de História no *YouTube*

Figura 28. Imagem *smartphone* Samsung J8.

Figura 29. Aplicativo *InShot*

Figura 30. Aplicativo *Nano Teleprompte*r.
Figura 31. Gráfico *Googles Forms* 1
Figura 32. Gráfico *Google Forms* 2.
Figura 33. Gráfico Google Forms 3.
Figura 34. Gráfico *Google Forms* 4
Figura 35. Gráfico *Google Forms* 5.
Figura 36. *Google Forms* 1.
Figura 37. *Google Forms* 2.
Figura 38. *Google Forms* 3.
Figura 39. Google Forms 4.
Figura 40. *Google Forms* 5.
Figura 41. *Google Forms* 6.
Figura 42. *Google Forms* 7.
Figura 43. *Google Forms* 8.
Figura 44. *Google Forms* 9.
Figura 45. *Google Forms* 10.
Figura 46. Análise SWOT.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Respostas do questionário Google Form 1.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 13

1.1 Inquietação 15
1.2 Problema 17
1.3 Objetivos 20
1.3.1 Objetivo Geral 20
1.3.2 Objetivos Específicos 20

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 21

2.1 Aula de História no Ensino Médio no século XXI 21
2.2 Aprendizagem Significativa em História 25
2.3 A Educomunicação e as possibilidades de planejamentos inovadores 28
2.4 Convergência Midiática e a Transmídia a favor da Educação 30

3. METODOLOGIA 32

3.1 Procedimentos Metodológicos: Etapas da pesquisa 32

4. ANÁLISE E RESULTADOS 35

4.1 O Produto: Plataforma de estudos Som de História 35
4.2 Resultado dos questionários: Google Forms 1 e Google Forms 2 55
4.2.1 Resultado do questionário Google Forms 1 55
4.2.2 Resultado do questionário Google Forms 2 59
4.2.3 Análise matriz SWOT 66

5. CONCLUSÃO 69

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 71

APÊNDICE 74

1. INTRODUÇÃO

O ano de 2020 se iniciou com o comunicado da Organização Mundial de Saúde (OMS), de que o planeta Terra estava frente a uma nova pandemia, a da COVID-19. Essa informação adiou o início do ano letivo e alterou de forma significativa as estratégias dos processos de aprendizagem que constantemente vem se modificando a fim de atender a uma necessidade de revisão.

O chamado “novo normal” acentuou essa necessidade, onde o plano de aula estabelecido por anos tendo como recurso didático basicamente, o quadro branco, em algumas escolas públicas o “quadro negro” - de cor verde escura e o livro didático, apenas em algumas unidades escolares, já não funcionam mais.

A construção de conhecimento para além da forma tradicional entre docente e discente do currículo básico para o Ensino Médio, em especial da disciplina de História poderia ser um caminho tomando como referência Pierre Levy, quando no início dos anos 2000 apontava para uma nova postura de uma nova geração, “a geração Z”, que caracterizava-se pela preferência de materiais digitais, pois tratava-se de uma geração *on line*. (LÉVY, 2000, p.259), apontando para uma nova postura desta nova geração.

Assim passamos a reconhecer um discente “conectado”, quando observamos eles grudados aos telefones móveis, os *smartphones*, e as suas múltiplas funções, utilizando uma infinidade de aplicativos e ferramentas digitais das quais muitas vezes os docentes não conheciam e na maioria dos casos não sabiam usar durante a pandemia de COVID 19.

Diante deste contexto, utilizei a minha experiência profissional como locutora e radialista profissional, com 30 anos de atuação no mercado da comunicação, trabalhando em Rádio e em outros veículos, na construção de uma plataforma midiática. Onde o conhecimento adquirido na área de comunicação me permite ter uma percepção diferenciada como professora de História da rede pública no Estado do Rio de Janeiro com vinte anos de docência. Minha habilidade como comunicadora possibilitou um outro olhar e postura diante de inúmeras situações e vivências em sala de aula e certamente contribuiu para o desenvolvimento desta pesquisa.

Assim, o objetivo do projeto foi minimizar as consequências que a pandemia causou no que se refere ao ano letivo de 2020, com a implementação do sistema de aulas remotas no Ensino Médio, aumentando ainda mais o descompasso tecnológico que existia entre professor e aluno.

Nesta dissertação no capítulo dois você vai encontrar uma reflexão e discussão sobre a fundamentação teórica que permeia este trabalho, passando por autores como Paulo Freire, Pierre Lévy e David Ausubel. A partir das ideias apresentadas na Teoria da Aprendizagem Significativa. Você leitor, vai entender que todo aprendizado precisa gerar um significado para o aprendiz. Ainda no capítulo um, a Educomunicação se apresenta como uma nova possibilidade e planejamento com inovações no cotidiano de sala de aula. Finalizando o capítulo a discussão em torno da convergência midiática auxilia o processo de aprendizagem na educação. A metodologia qualitativa utilizada neste trabalho é descrita no capítulo dois. Assim como a natureza da pesquisa e o objetivo deste trabalho e as ferramentas metodológicas utilizadas. A descrição de cada etapa do desenvolvimento do produto é apresentada no capítulo três. Neste capítulo cada detalhe de como foi pensado e idealizado o produto, além do desenvolvimento e tudo que foi utilizado nesse processo de criação como aplicativos, efeitos, equipamentos, custos, etc, foi apresentado de maneira detalhada e ilustrada para melhor entendimento do processo de criação. A análise e os resultados deste produto serão apresentados no capítulo quatro. Para auxiliar este trabalho foi utilizado a matriz SWOT, ferramenta que ajuda na leitura e melhor interpretação dos dados. Na finalização, a conclusão de todo o caminho percorrido com o desenvolvimento desta pesquisa.

A Relevância acadêmica deste projeto está em criar uma ferramenta digital para todos os professores, em especial para o professor de História, utilize como apoio em suas aulas. Diante de um mundo cada vez mais moderno e conectado a internet, a plataforma midiática pode proporcionar diferentes possibilidades de interação e significado ao discente minimizando o descompasso tecnológico fazendo uso de diferentes mídias. Ao acessar o endereço eletrônico da plataforma midiática, o aluno vai se deparar com uma linguagem interativa e atual, de fácil compreensão e dinâmica de todo o

material áudio visual e escrito na plataforma, sem custo. Basta ter acesso a algum tipo de internet.

1.1 Inquietação

Como já foi colocado anteriormente, diante de uma nova conjuntura de saúde mundial que gerou impacto na vida e o quotidiano das pessoas, como foi a pandemia de Covid 19 que aconteceu entre os anos de 2019 e 2021, repensar a prática pedagógica, foi uma das inúmeras mudanças que profissionais de diferentes áreas tiveram que se adequar.

Independente da pandemia observei que a prática pedagógica das escolas públicas do Ensino Médio, vem sofrendo ao longo dos últimos anos, um desgaste e desinteresse dos discentes. Não somente nas aulas de História, mas, em todas as disciplinas. A pandemia deu luz a questões e problemas que já eram de conhecimento de professores e gestão escolar, além da falta de infraestrutura e condições mínima de trabalho, o descompasso da nova geração conectada com a formação profissional do professor, diante de um modelo de escola pública adotado e ultrapassado no país faz tempo. A "educação bancária", metodologia criticada pelo educador Paulo Freire, "ato de depositar conteúdos e narrativas pelo educador, desconectadas da realidade pelo educando", (FREIRE, 1974, p.57-76) não apresenta resultados satisfatório e eficaz para alunos e professores.

Por outro lado, o mundo mudou e o mercado de trabalho, está mais competitivo, competências e habilidades diferentes são exigidas a cada dia. Sendo que uma quantidade crescente de jovens adolescentes abastece o mercado de trabalho, a cada ano, com mão de obra barata e pouco qualificada. Para o pesquisador Marcos Moreira, a aprendizagem mecânica, "*aquela praticamente sem significado, puramente memorista, que serve para as provas e é esquecida, apagada logo após* [...]" (MOREIRA, 2011, p.31-32) não cabe mais na sala de aula no mundo de hoje. Não faz mais sentido para o aluno. A educação precisa buscar novas formas de melhorar e aprimorar o processo de ensino aprendizagem, incorporar novas estratégias metodológicas e inovações tecnológicas que se comuniquem, para que haja uma convergência nos meios e forma de comunicação entre docentes e discentes nas atividades escolares.

O aprendizado precisa fazer sentido para o discente. Por outro lado, para o docente, mudar aquilo que faz a tantos anos com dedicação e seriedade não é algo óbvio e claro para muitos. É preciso refletir como o docente tem trabalhado nos últimos anos e adotar práticas que vão fazer sentido na vida e no cotidiano dos discentes.

Segundo LÉVY (2000, p.283): "*ensinar é comunicar*, *assim como comunicar é ensinar*", mudar a postura, o comportamento, a atitude em sala de aula é um processo entre os docentes e discentes. É preciso criar propostas diferenciadas para uma educação que ensine o aluno a pensar, sentir, tomar decisões, fazer escolhas responsáveis no dia a dia.

É necessário por exemplo, reconstruir conhecimento histórico para além da forma tradicional com os discentes nas aulas de História, conhecer e relacionar os conhecimentos prévios do aluno motivando-o para um novo desafio, reconfigurando e transformando a sua vivência pessoal para uma nova experiência de vida. Refletir e buscar soluções para dar conta deste processo é um longo caminho a ser percorrido. Mas, como fazer? Dar conta da falta de infraestrutura e demandas do cotidiano escolar não é fácil diante deste descompasso da nova geração conectada com o profissional da educação.

Neste sentido, acredito que a experiência da minha jornada profissional como locutora de Rádio, trabalhando no mercado de comunicação a tantos anos, me permite ter um olhar diferenciado diante deste descompasso que sempre existiu, mais tem se tornado muito maior entre alunos e professores. O mundo mudou e tem mudado com uma velocidade sem precedentes. Mas parece que nada aconteceu para alguns professores e também na maneira de administrar as escolas públicas. É comum gestão escolar e alguns professores não conseguirem acompanhar essas mudanças e por isso o descompasso. As diferenças de propósito de cada grupo só aumentam. Tenho observado esse distanciamento principalmente naquilo que é dito pelo professor em sala de aula e aquilo que é apreendido pelo o aluno. A forma e a maneira de se comunicar também mudou. O aluno hoje está conectado, ele é multiplataforma e portanto não cabe mais a utilização somente de aulas expositivas, o uso de quadro branco para a fixação de conteúdos junto com o livro didático. É preciso a utilização de ferramentas que proporcione interação e significado no aprendizado deste aluno.

Como locutora trabalhei em diferentes emissoras de rádio de pequeno e grande porte na cidade do Rio de Janeiro e em outras cidades do estado. Ao longo dos últimos anos tenho aprimorado a arte de comunicar realizando trabalhos para diferentes veículos de comunicação, plataformas e canais digitais dos mais variados. Com isso, trabalho em dois universos profissionais aparentemente muito diferentes, mas muito próximo, quando o assunto é comunicar. Minha experiência no Rádio, veículo de comunicação centenário e de grande credibilidade no país, me possibilita ter acesso a uma série de ferramentas tecnológicas e midiáticas que podem e devem ser usadas para facilitar e convergir informações para alcançar a maneira mais eficaz e eficiente de comunicação no processo de ensino aprendizagem. No rádio aproveitamos todo o tempo disponível na emissão da informação que deve ser repassada para o ouvinte com maior clareza possível. Na escola, o tempo parece ser outro. As mudanças e informações não trabalham com a mesma intensidade e compasso. E neste sentido o aluno fica cada vez mais distante do professor e ao que parece da escola também. As mudanças precisam acontecer a partir de políticas públicas voltadas para a realidade do protagonismo do aluno para diminuir o descompasso tecnológico entre docentes e educandos.

1.2 Problema

Esta dissertação busca compreender e minimizar o descompasso tecnológico entre docentes e discentes utilizando novas formas de comunicação utilizando recursos transmidiáticos, que possam ser capazes de desenvolver competências básicas ao estudante do século XXI.

Para a disciplina de História, a proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)[1] propõe que os alunos devem ser estimulados a fazer uma leitura crítica dos fatos históricos. O passado, precisa fazer um diálogo constante com o presente, trocando ideias e informações nas aulas. A motivação é a base para que isso aconteça. Mas como fazer?

[1] 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. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

As pessoas estão cada vez mais conectadas a seus *smartphones* e o mundo está na palma da mão. Então, como fazer que alunos adolescentes, mais jovens a cada ano que ingressam no Ensino Médio, se mantenham ligados com atenção plena ao que professor explica em sala de aula, durante minutos, ou horas? E muitos discentes se perguntam: o que eu faço com "isso"? Qual a importância de se estudar História? Pra que serve saber do passado?

O modelo tradicional da escola pública, como já foi dito, se apresenta já há algum tempo, fora do contexto da realidade da comunidade escolar. O professor, que vem perdendo estímulo, espaço e atenção, também se vê em muitas situações se questionando, sobre sua função e seu real significado em sala de aula. Por isso, desenvolver habilidades e competências que façam o aluno compreender os significados diferentes de objetos, lugares, pessoas, e uma série de circunstâncias, além de saberes tem sido uma tarefa tão difícil.

Descobrir em que momento a cognição do discente gera significado? Qual mecanismo para que isso aconteça? Quais símbolos são utilizados nesse processo? São temas que precisam ser pensado e discutido. E as ferramentas tecnológicas, no sentido bem amplo da palavra, podem trazer uma luz a alguns destes questionamentos. Ou seja, melhorar a prática pedagógica do professor de História, a partir da inserção de múltiplas ferramentas tecnológicas midiáticas no ensino da disciplina, proporcionando uma real ressignificação do conhecimento histórico para o aluno poderia ser uma das alternativas para melhorar essa relação.

A orientação da BNCC[2] sugere que o protagonismo seja juvenil. Ou seja, deve pertencer ao aluno, de maneira eficaz, integrada, gerando significado, tendo em vista que somente aulas expositivas e conceituais não atingem o objetivo proposto, onde o processo educacional deve ser algo construído em conjunto.

Pierre Levy em seu livro Cibercultura (LEVY, 2000) aborda a questão das tecnologias intelectuais como forma de favorecer novas formas de acesso a informação assim como estilos de raciocínio e de conhecimento. O autor também afirma que "o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que

[2] Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf>.

amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas" (LÉVY, 2000, p.157). Nessa perspectiva, segue chamando atenção para a velocidade de novos saberes e como isso produz um dinamismo de informações através de memórias, imaginações, raciocínios e tudo aquilo que pode produzir conhecimento e aprendizagem.

Paulo Freire também desenvolve questões relacionadas ao tema como o Ciclo Gnosiológico, que segundo o autor trata-se:

> De um movimento que ocorre entre educador e o aprendiz, ao propor uma educação libertadora, a partir da problematização, tarefa do educador, no campo da comunicação em torno das situações reais, concretas, existenciais ou em torno dos conteúdos intelectuais. (FREIRE, 1977, p.72).

Ainda segundo Freire (1977, p.74), os homens em seu processo como sujeitos do conhecimento, vão revelando desafios e possibilidades, assim como de permanência e de transformação. Neste sentido o conteúdo educativo vai sendo ampliado na medida em que o mundo vai sendo desvendado.

As transformações contemporâneas com o uso da internet e das redes sociais transformaram as relações que até então eram estabelecidas com o saber. Para a pedagoga e pesquisadora Vani Kenski,

> As pessoas precisam atualizar seus conhecimentos e competências periodicamente, para que possam manter qualidade em seu desempenho profissional [...] As necessidades postas pelo trabalho e a definição de perfis profissionais são cada vez mais singulares e mutantes. (KENSKI, 2012, p.47).

Infelizmente esta necessidade de atualização profissional não é observada por muitos profissionais da educação, dificultando ainda mais o processo de adequação aos novos tempos tecnológicos. Nessa perspectiva, o professor deveria ser o primeiro a ser incluído no universo de adequação digital. Pois a construção do conhecimento na sociedade da informação é colaborativa, requer a inserção permanente da diversidade e compreensão de novas tecnologias.

Desta forma, reforçar as experiências e alcançar os objetivos no processo de aprendizagem precisam, segundo a professora Crovi Druetta "de comprometimento, competências complementares, respeito, comunicação e trabalho em equipe, assim como conciliar os interesses pessoais e organizacionais." Neste contexto as novas mídias tecnológicas vão responder a

essas demandas nos tempos modernos e novos ambientes de aprendizagem surgem.

Muitas são as ferramentas tecnológicas que podem contribuir na construção dessa nova perspectiva do desafio de ensinar História, portanto “trazer para a sala de aula os novos espaços de busca desse conhecimento, ou seja, aqueles espaços da categoria digital que se relacionam com as novas possibilidades de produção, apropriação e transmissão do saber histórico.” (SILVA, 2015, p. 394) Os instrumentos midiáticos não são novidades, o que é novo hoje é utilizá-lo em apenas alguns clicks.

Assim, a partir desta análise e reflexão sobre o tema pesquisado, foi feita uma pesquisa exploratória em que os resultados e análises serão apresentados no capítulo quatro deste trabalho.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Propor a criação de uma plataforma de estudos de História com múltiplas ferramentas tecnológicas midiáticas, para auxiliar o professor na composição de práticas pedagógicas mais comunicativas e interativas.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar a potencialidade de recursos transmídias e em convergência midiáticas através da Educomunicação no descompasso tecnológico entre docente e discente.
- Criação de uma plataforma midiática de estudos de apoio ao docente com vídeos no *YouTube*, *podcast*, *blog* juntos no site a ser criado com temas abordados no currículo de História para o Ensino Médio;
- Avaliar a plataforma pelos docentes da disciplina de História utilizando a Metodologia SWOT.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa neste capítulo vai refletir sobre o tema desta dissertação, a utilização de ferramentas tecnológicas nas aulas da disciplina de História, a partir de levantamento bibliográfico discutindo alguns autores da área de educação, Educomunicação e mídias digitais.

2.1 Aula de História no Ensino Médio no século XXI

Com relação ao Ensino Médio hoje, é impossível não fazer uma conexão direta com as mudanças que vem ocorrendo nas sociedades globalizadas, da qual estamos inseridos dos últimos anos. No que se refere as transformações que ocorreram nos meios de comunicação, nos avanços das tecnologias digitais que levaram as instituições de ensino a uma nova realidade, onde as tecnologias digitais permitiram o desenvolvimento de práticas educacionais no Ensino Médio onde não se imaginou que fosse possível aplicar em sala de aula.

É fato que, o sistema de educação básica no Brasil, que inclui o Ensino Médio conservador e tradicional, não cabe mais na sala de aula do século XXI das escolas públicas. Porque as pessoas estão cada vez mais conectadas, plugadas nas redes sociais e os alunos que frequentam as escolas, não se sentem pertencentes a comunidade escolar, que por sua vez, parece estar mais distante da realidade do discente que aprende e se desenvolve na velocidade das tecnologias.

Na atual sociedade de consumo na qual estamos inseridos, observa-se a existência de novos valores para uma geração de jovens adolescentes onde valoriza-se o presente, o agora, em detrimento do conhecimento histórico. Por outro lado, as tecnologias digitais nos permite trabalhar com interações, compartilhamento de ideias e projetos praticamente sem limites. Neste

contexto a comunicação pode ser estabelecida de diferentes maneiras, desde o tradicional diálogo às mais diferentes convergências midiáticas[3].

O adolescente do século XXI interage e faz várias coisas ao mesmo tempo, ele é multiplataforma, ou seja, “ele não gosta de usar materiais analógicos, prefere o digital, não anota nada com caneta e lápis, prefere o fotografar” (FAVA, 2016, p.259). Anteriormente, não existia essa possibilidade de interação, apenas o modo passivo, solitário, com pouca ou nenhuma interatividade, condição essa que os meios de comunicação como o rádio, a TV e a escola, no modelo tradicional se apresentavam, ou seja, de maneira quase estática existia apenas a condição de espectador.

Mas, segundo Paulo Freire (1968, p.67) no que se refere a educação e a comunicação observa-se que:

> educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados.

Portanto educar é comunicar e na comunicação não existem sujeitos passivos, ou seja, não se comunica sozinho. É necessário que haja diálogo, interlocução, gerando significado em tudo aquilo que é dito. Continuando, segundo Paulo Freire (1977, p.57) “um sujeito pensante não pode pensar sozinho”. A partir daí, é preciso que haja interação com a realidade que o discente vive, e que ele se sinta como um ser pertencente ao mundo da qual está inserido. Somente desta forma, o conhecimento vai gerar transformação, proporcionar liberdade e senso crítico. Comunicar é aprendizado permanente, é movimento.

Sendo assim, a educação e o processo de aprendizagem não se limitam as escolas, eles vão muito mais além. Aprendemos no dia a dia e ao longo da vida. As escolas e os professores precisam fazer parte do cotidiano dos alunos como um encontro de sujeitos que dialogam, se comunicam e transferem conhecimento. O modelo e a forma desta comunicação vão fazer toda a diferença para o professor e principalmente para o aluno.

---

[3] Em 2006, Henry Jenkins, pesquisador, refletiu sobre as transformações na sociedade possibilitadas pelo desenvolvimento tecnológico e o uso simultâneo de vários tipos de mídia. Disponível em: <https://ninho.digital/convergencia-midiatica/>.

Diante da realidade em que os jovens de hoje cada vez mais cedo, utilizam meios de comunicação tecnológicos para se comunicar, são consumidores vorazes de produtos relacionados a imagens, vídeos, “games” e diferentes processos de interação nas redes sociais. Isso torna cada vez mais difícil o papel da escola e do professor que precisam competir com esse aparato tecnológico. Assim como é notório também o desinteresse pela leitura de livros impressos e digitais pelos discentes.

Marc Prensky no início do século XXI, escreveu um artigo[4] que trouxe questionamentos e abordagens ao utilizar a expressão “nativos digitais”, ao se referir aos “novos alunos de hoje” (PRENSKY, 2001, p.1). O autor chama atenção para o fato de que os alunos mudaram. Nos últimos vinte anos, os alunos se tornaram estudantes que nasceram no mundo digital e possuem linguagem digital. Enquanto todos aqueles que pertencem a uma geração mais antiga, são chamados por Prensky de “Imigrantes Digitais” (2001, p.2), isto é, todos aqueles que precisaram se adaptar e aprender a lidar e conviver no mundo digital. O autor vai além ao se referir que os mais velhos precisaram passar por um processo de aprendizagem de uma nova linguagem - a linguagem digital. Ainda segundo Prensky (2001, p.2) a maior dificuldade no avanço da educação é que os “imigrantes digitais”, utilizam uma linguagem ultrapassada diante de um grupo que fala uma linguagem totalmente nova.

Os docentes, assim chamados por Prensky de “imigrantes digitais”, estão acostumados a trabalhar e ensinar de maneira individual. Não trabalham com multitrarefas. É muito comum não compreenderem que muitos alunos conseguem aprender fazendo outras atividades, como ouvir música, manusear o celular, ou mesmo assistir TV. Os “nativos digitais” estão acostumados a velocidade do hipertexto[5], levando-os a uma infinidade de caminhos midiáticos.

No texto de Prensky (2001, p.4), o autor propõe que professores “aprendam a se comunicar na língua e estilo de seus estudantes”. O professor precisa pensar em novas e diferentes possibilidades de ensinar algo antigo para alcançar seus objetivos. Nesse contexto, o papel do professor no século XXI deve estar mais para a condição de um facilitador, do que o único detentor

[4] Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/10748120110424843/full/html>.
[5] Hipertexto é o “processo de escrita e de leitura não linear e não hierarquizada” (LÉVY, 2011, p.40)

de conhecimento em sala de aula. O docente não deve ser o centro das atenções. O aluno deve assumir esse protagonismo no processo de ensino aprendizagem. Cabe ao docente propor reflexões e diálogos que conduzam o aluno a reflexões mais complexas e críticas em uma linguagem que seja acessível ao mundo digital que ele está inserido. Mas é dever do discente escolher o caminho a ser percorrido.

Retomando Paulo Freire, a concepção de educação baseada em "depósito de informes nos educandos, constitui, no fundo, um obstáculo a transformação" (FREIRE, 1968, p.70). A proposta é vista pelo autor como uma anestesia aos educandos, deixando-os de certa forma ingênuos diante do mundo, sem desenvolver poder crítico. É preciso desafiar os discentes "a pensar corretamente e não memorizar" (FREIRE, 1968, p.71).

Ainda segundo Freire (1968, p.75), a uma educação permanente como sendo um processo contínuo. Os conceitos educativos nascem a partir das relações que são construídas com o mundo, das vivências cotidianas a medida em que a experiência de vida vai se ampliando e se fundindo com aquele conhecimento que ainda não existe. Um mundo muito próprio e particular vai sendo construído em cada aprendiz, novas identidades vão sendo formadas e passam a fazer sentido com todo o conhecimento adquirido.

Para que isto aconteça, o ensino deve despertar a curiosidade, gerar inquietação e incertezas para que seja possível ver além daquilo que é apresentado, como algo pronto, preestabelecido, definido e acabado. A educação deve ser uma prática da liberdade. Como também deve adotar um modelo educacional que incorpore a participação ativa dos discentes. Isto é, pensar em uma aprendizagem que proporcione significado, que faça sentido para o aluno, criando processos de aprendizagem na escola que faça conexão com o mundo real da qual o discente faz parte e com tudo aquilo que o aluno se sinta representado. Não é um caminho fácil. Escolas e docentes precisam se desprender de estruturas e modelos ultrapassados. É fato hoje que os velhos modelos tradicionais de ensino aprendizagem não são suficientes.

Rui Fava em seu livro "Educação para o século 21" escreve que "o vento mudou a direção" (FAVA, 2016, p.235) e os educadores são responsáveis por construir moinhos de vento. O autor nos leva a pensar que os docentes precisam estar atentos "aos ventos" e a direção deste vento. Um sistema de

aprendizagem contínuo deve abrir caminho para um processo dinâmico de conhecimento levando o discente a aprender a desenvolver gestão de pessoas e processos dos mais variados temas. Pois o modelo atual de educação, segundo FAVA (2016, p.174), não ensina a pensar, agir e decidir, princípios da criatividade e inovação. É preciso um modelo educacional que fomente a competitividade, que prepare o discente para o mundo do trabalho que pede cada vez mais diferentes habilidades e competências.

2.2 Aprendizagem Significativa em História

A teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (MOREIRA, 2011, p.14) leva em consideração a história individual de cada um, ressaltando uma nova postura e abordagem dos docentes favorecendo o aprendizado do discente que trás consigo um conhecimento prévio. Essa bagagem permite ao aluno dar significado a um novo conhecimento. Neste sentido, a aprendizagem significativa segundo Ausubel, é “aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe” (*Apud*, MOREIRA, 2011, p.13) vai ajudar no processo de aprendizagem, ampliando e reconfigurando ideias existentes, aumentando a capacidade de relacionar e acessar novos conteúdos.

No modelo atual da escola pública existe um processo de treinamento para memorizar e armazenar conhecimentos. O sistema conservador não é feito para desenvolver pensamento crítico, inovar, tomar decisões e agir. Na aprendizagem significativa uma nova ideia, um novo projeto deve ser proposto pelo professor para se relacionar com os conhecimentos previamente adquiridos. Ainda assim, é preciso que haja também uma predisposição do discente para aprender. Pois não adianta criar as melhores estratégias, ter os melhores materiais didáticos e tecnológicos, se não existe vontade própria do aluno. É necessário conexão, despertar a curiosidade, proporcionar inquietação para o aluno se desenvolver no que tange ao conhecimento. E os diferentes meios de comunicação é a melhor forma de se estabelecer essa relação entre docente e discente no caminho a ser percorrido.

Retomando os princípios da Aprendizagem significativa, nela o aluno amplia, atualiza e reconfigura a informação anterior transformando-a em uma

nova. O conhecimento já existente na estrutura mental do aluno no processo de reconfiguração, torna-o capaz de se relacionar e acessar novos conteúdos. Este conhecimento, Ausubel chama de “subsunçor”

> nome que se dá a um conhecimento específico, existente na estrutura de conhecimentos do indivíduo, que permite dar significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto (MOREIRA, 2011, p.14).

O subsunçor varia de tamanho e intensidade em cada um. Ele ajuda na aprendizagem de novos conhecimentos e serve de base para uma nova etapa. É uma espécie de âncora, mas que ao longo do processo também se modifica e gera novos significados através da interação entre os conhecimentos prévios e os novos. Esse processo interativo deve ser de maneira não literal, não arbitrária. Quanto mais natural for a interação mais eficaz. Se o aluno não possui subsunções relevantes, é preciso facilitar, promover a construção, a base, para seguir em frente (MOREIRA, 2011, p.31).

Mas, segundo a teoria da Aprendizagem Significativa “o conhecimento prévio ajuda na aprendizagem de novos conhecimentos porque vai se tornando mais estável, mais rico e mais elaborado” (AUSUBEL, a*pud.* MOREIRA, 2011, p. 23), pois existem algumas condições para que ela ocorra. O material de aprendizagem precisa ser potencialmente significativo, assim como o aprendiz deve estar sempre predisposto à aprender. Neste contexto é o aluno que atribui significados aos materiais de aprendizagem, o autor entende que o significado está nas pessoas e não nos materiais. Esta seria uma primeira condição para aprendizagem significativa. A segunda condição está relacionada aos novos conhecimentos adquiridos de maneira não arbitrária e não literal, ou seja, aos conhecimentos prévios. Neste item se inclui a predisposição para aprender do discente.

Ausubel (a*pud.* MOREIRA, 2011, p.31) relata que as diferenças entre aprendizagem significativa e mecânica, sendo a aprendizagem mecânica a mais utilizada nas escolas públicas do país, onde praticamente não ocorre significado, é pura decoreba. O aprendizado não é natural e serve somente para as avaliações pontuadas e provas. De maneira geral são esquecidas e rapidamente apagadas da memória do aluno em um curto espaço de tempo. Na aprendizagem significativa, ao contrário, o processo é progressivo. Existe o

esquecimento, mas é algo pontual, faz parte do aprendizado. E se houver necessidade, é possível retomar o antigo conhecimento esquecido em um menor tempo em relação a aprendizagem mecânica.

De uma forma resumida, o aluno aprende a partir do que já sabe na aprendizagem significativa. A cognição arruma e organiza os conhecimentos prévios que vão gerar novos significados. O agente facilitador neste caminho é a comunicação. O tipo de linguagem utilizado nesse processo fará toda a diferença viabilizando o intercâmbio entre aluno, professor e escola.

Assim, o ensino da disciplina de História não pode se resumir a um sistema de decoreba de dados e informações. É preciso que os docentes adotem novas e melhores formas de aprimorar o processo de aprendizagem utilizando estratégias e metodologias que possam ajudar o discente. Para isso é importante estar atento as atualizações da prática pedagógica e as mudanças que ocorrem no mundo.

O uso de ferramentas digitais e a convergência da linguagem dos meios de comunicação serão aliados importantes no processo ensino aprendizagem. O docente deve associar a facilidade do uso das tecnologias pelos nativos digitais com as diversas linguagens midiáticas existentes. A habilidade do discente em explorar diferentes universos pelos mecanismos digitais deve ser aproveitada para potencializar seu aprendizado. A construção de saberes históricos pode ser feita em diversos espaços, no âmbito físico ou virtual e em diferentes linguagens, tais como escrita, oral, visual, imagem etc, desta forma o conceito de letramento definido pela professora Sonia Levingstone, como “um conjunto de habilidades básicas e avançadas relacionando aptidões individuais com práticas sociais, cruzando a fronteira entre o conhecimento formal e informal” (LEVINGSTONE, 2011, p.13), se aplica a esta nova realidade. Dado que pode ser observado nos inúmeros vídeos tutoriais postados na plataforma *YouTube* com rápida propagação de seus conteúdos.

Segundo o pesquisador Henry Jenkins (2010, p.47) o letramento midiático envolve habilidades para descobrir e experimentar ambientes, interpretar, modificar e criar simulações, interagir significativamente com as ferramentas que expandem as capacidades cognitivas na interação com as tecnologias e as mídias. Ou seja, é uma proposta de construção de conhecimento coletivo, pois os alunos são ativos, construtores, descobridores

naturalmente, cabendo ao professor estimular e desenvolver esse trabalho nos alunos. A proposta não é fácil. É complexa e requer uma remodelação da prática. Sobre a utilização de narrativa transmídia:

> refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta á convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento (JENKINS, 2010, p.49).

Pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem privilegiando competências e habilidades socioculturais dos alunos, exigindo uma efetiva participação nas multiplataformas midiáticas estabelecendo uma intensa comunicação, que pode ser feita através de ideias, conversas, ações e interações entre os participantes. É importante ressaltar que a utilização da convergência das mídias na educação e na escola especificamente, não se restringe ao tempo presencial do aluno na unidade escolar, ela pode continuar a ocorrer fora do espaço físico, ou seja, em um ambiente virtual.

2.3 A Educomunicação e as possibilidades de planejamentos inovadores

"Todo educador é um comunicador", afirma o pedagogo argentino Mário Kaplún (2014, p.60), neste sentido pode-se dizer que toda educação é um processo de comunicação. A partir deste princípio a Educomunicação aparece como uma proposta de criar e rever as relações de comunicação na escola, entre direção, gestores, professores e alunos. Educomunicação é um conjunto de ações que precisam ser planejadas com o intuito de melhorar a comunicação com o envolvimento de todos no processo de aprendizagem do aluno. Essas relações devem ser estabelecidas priorizando a autoestima e a capacidade de expressão de todos aqueles envolvidos na aprendizagem. Ainda segundo Kaplún:

> o participante ao romper com a cultura do silêncio que lhe foi imposta, passa a dizer sua palavra e a construir sua própria mensagem, seja ela em texto escrito, uma canção, um desenho, uma peça de teatro, uma marionete, uma mensagem auditiva, um vídeo etc. (KAPLÚN, 2014, p.69).

O pedagogo Mario Kaplún se refere ao fato de que o aluno quando ganha "voz" adquire autoestima e dá um salto qualitativo no seu processo de formação. Ou seja, valorizar o descobrimento pessoal de cada indivíduo e

retirar o aluno da condição de meramente expectador. Assim, o processo de construção do conhecimento, não é feito de maneira solitária ou monótona, mas de um intercâmbio na apropriação de novos conhecimentos entre professor e educando.

Neste sentido a educação e a comunicação não se limitam somente ao espaço escolar, elas transcendem. É por isso que devemos estar atentos a esta mudança, afinal aprendemos ao longo da vida. E o papel do professor é facilitar esta interação de conhecimento, de escutar os alunos, de exercitar a empatia. Assim Velasco afirma que

> se a escola desejar ser um espaço de promoção de novas experiências e de inovação, precisará desprender-se dos velhos modelos e hierarquias, e aceitar que o conhecimento foi descentralizado (VELASCO, 2014, p.218).

Assim, a proposta da autora Velasco, é que se opte por uma Educomunicação direcionada a formar sujeitos autônomos, críticos e mais criativos, formando cidadãos mais participativos em um processo de múltiplas interações. Quanto mais interações ocorrerem, mais educativo e rico será o processo e disposição de aprender dos educandos. Neste sentido, é preciso se desapegar da rigidez do modelo tradicional existente nas escolas. O mundo mudou e o ensino decorado, mecânico não cabe mais nos dias atuais. O modelo em que somente o professor detinha o conhecimento perdeu espaço. Hoje a Educomunicação propõe um modelo de aprendizagem com auxílio de recursos midiáticos. O livro, até pouco tempo, usado como único recurso no aprendizado, com o avanço tecnológico e as mudanças de comportamento no consumo de saberes, perdeu espaço nas salas de aula. A utilização de *smartphones* com acesso a internet e um mundo de informações e possibilidades na palma da mão, permitiu que outras ferramentas tecnológicas passassem a fazer parte do cotidiano escolar, utilizando diferentes estratégias de conhecimento na relação ensino aprendizagem. Nesta nova relação, o aluno ganha voz, assim como o professor também aprende com o educando. A ideia é de que o professor ensine o aluno a usar os meios de comunicação e as múltiplas ferramentas midiáticas para o aprendizado.

2.4 Convergência Midiática e a Transmídia a favor da Educação

Com a Educomunicação uma nova dinâmica de aprendizado se apresenta no ambiente escolar. A utilização de diferentes mídias tecnológicas da comunicação, que já são usadas pelos educandos, na comunidade escolar vai transformando as novas relações que estão estabelecidas e proporcionando novas concepções de aprendizado nas escolas.

A portabilidade e a mobilidade dos novos equipamentos tecnológicos propicia articulações e habilidades a novas experiências. O uso de diferentes mídias que se convergem, ou seja, que se conectam em diferentes plataformas, podem potencializar o aprendizado do aluno.

Não se pode ignorar o conhecimento e habilidades dos educandos em manusear ferramentas tecnológicas. Assim, deve-se estimular o aluno a utilizar esse conhecimento para a solução dos problemas proposto pelo professor fora do ambiente escolar, em grupo ou individualmente, no espaço físico escolar ou virtual. Segundo a pesquisadora Patrícia Gallo,

> A cultura da convergência, segundo Jenkins (2010), surge da relação entre três conceitos presentes na sociedade em rede (CASTELLS, 1999): a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa (BENKLER, 2007) e a inteligência coletiva (LÉVY, 1998). (GALLO, 2011, p.51).

Sendo assim, os indivíduos que participam de um processo coletivo, também interagem socialmente e buscam soluções conjuntas para a resolução de problemas em comum. Pensar o papel da escola neste ambiente é repensar e mudar uma cultura de aprendizado escolar. É se abrir para o novo, elaborando novas práticas educacionais, criando novos projetos interdisciplinares. Portanto, a escola deve ficar atenta a essa mudança de comportamento e fazer parte desse processo de transformação capacitando o corpo docente e/ou estimulando a atualização constante do mesmo e do próprio ambiente escolar.

Desta forma, a escola não pode deixar de lado as concepções que as diferentes mídias tecnológicas existentes, podem atuar como parceiras no processo ensino aprendizagem. Pelo contrário, deve articular as diferentes linguagens e signos dessas mídias como estímulo a comunidade escolar. Essa apropriação de diferentes linguagens, segundo Soares “é designar diferentes

efeitos cognitivos, culturais e sociais em função dos contextos de interação das diferentes linguagens". (*Apud.*, GALLO, 2011, p.55) Assim, proporcionar ao educando, sentido na sua formação cultural na interação com o mundo em que vive e com o que lhe é apresentado através dos novos conteúdos.

Vimos neste capítulo, alguns dos mais empenhados autores de educação, de Educomunicação e de mídias digitais tais como, Paulo Freire, David Ausubel, Pierre LÉVY, Rui Fava, Henry Jekins e Mark Prensky. Esses pensadores contribuem para a melhor compreensão e desenvolvimento do projeto de pesquisa que será apresentado nos capítulos seguintes deste trabalho, que trata do uso de mídia digital através do ensino e aprendizagem no contexto escolar.

3. METODOLOGIA

Neste capítulo, será presentado o processo percorrido na pesquisa e os procedimentos metodológicos para obter os resultados e as respostas do problema apresentado neste trabalho. Devido as suas características e especificidades, a pesquisa se enquadra no tipo qualitativa exploratória, pois segundo a autora MINAYO:

> A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2001, p.21-22).

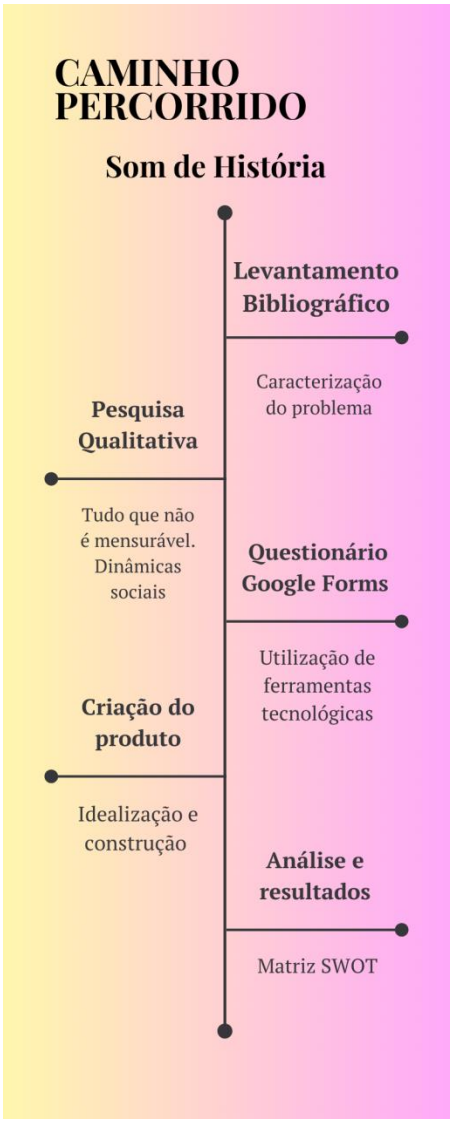
Assim, a pesquisa qualitativa se preocupa com os aspectos que não poderão ser quantificados, concentrando-se apenas na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais que são estabelecidas. Desta forma, foi utilizado como base primária a criação de um questionário, modelo *Google Forms*[6]*,* onde foi aplicado seis questões para os professores da disciplina de História, com o objetivo de explorar as informações e avaliar por parte dos docentes, a pertinência do uso das ferramentas tecnológicas nas aulas de História. Mas, isso não significa que outras disciplinas não possam fazer uso dessas ferramentas tecnológicas ou mesmo adaptá-las a sua realidade. Com os dados obtidos a partir do primeiro questionário foi possível idealizar e criar o produto: a plataforma Som de História. Com o produto desenvolvido, foi criado um segundo formulário para avaliar a usabilidade da plataforma.

3.1 Procedimentos Metodológicos: Etapas da pesquisa

Abaixo segue um infográfico (Figura 1) das etapas percorridas na pesquisa desenvolvida:

[6] Aplicativo criado pela empresa Google, que pode criar formulários, por meio de uma planilha, podem ser questionários de pesquisa elaborados pelo próprio usuário, ou podem ser utilizados os formulários já existentes. É um serviço gratuito (SILVA MOTA, 2019, p.373).

Figura 1. Etapas pesquisa.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

O questionário foi composto de perguntas objetivas para saber sobre o conhecimento do professor de História na utilização de ferramentas tecnológicas em suas aulas. Na hipótese de afirmação, foi pedido para citar alguns exemplos de ferramentas já utilizadas. Também foi questionado o conhecimento e a utilização de *Podcast*, “arquivo digital de áudio, disponível *on line*, que, em vez de uma música, contém programas que podem se utilizar de falas, de músicas ou ambos” (FREIRE, 2017, p.57) nas aulas, assim como a utilização de vídeo aula do *YouTube*, plataforma de vídeos que proporciona entretenimento e informação sobre os mais variados assuntos, que além de democrática, apresenta-se como possibilidade de aprendizagem. Para terminar as perguntas, o professor precisa responder se ele acredita que o uso das

ferramentas tecnológicas apresentadas neste trabalho poderá melhorar a aprendizagem nas aulas de História.

Ao término do questionário o professor deveria enviar as respostas com a identificação com o nome e e-mail. Um espaço para comentários também foi disponibilizado para uso de forma livre pelos docentes. O questionário completo encontra-se no *Apêndice A*.

O uso do questionário teve o objetivo de explorar o tema, a utilização de ferramentas tecnológicas nas aulas de História, possibilitando uma maior aproximação com o problema a ser estudado. A pesquisa exploratória segundo Triviños explica que:

> Os estudos exploratórios permitem ao investigador aumentar sua experiência em torno de determinado problema. O pesquisador parte de uma hipótese e aprofunda seus limites numa realidade específica, buscando antecedentes, maior conhecimento para, em seguida, planejar uma pesquisa descritiva ou de tipo experimental. (TRIVIÑOS, 1987, p.109).

A partir destes dados, foi possível mapear informações, ter acesso a ideias sobre o tema pesquisado e a viabilidade do objetivo deste projeto que é a construção da plataforma de estudos *on line*.

Desta forma com os dados obtidos com a pesquisa o procedimento adotado será: promover a criação de uma plataforma de estudos *online*, utilizando-se de convergência midiática, ou seja, fazer uso simultâneo de diferentes tipos de mídias ao mesmo tempo, para servir de apoio ao professor de História do Ensino Médio para alavancar o processo de aprendizagem do aluno e o avanço da solução de problemas.

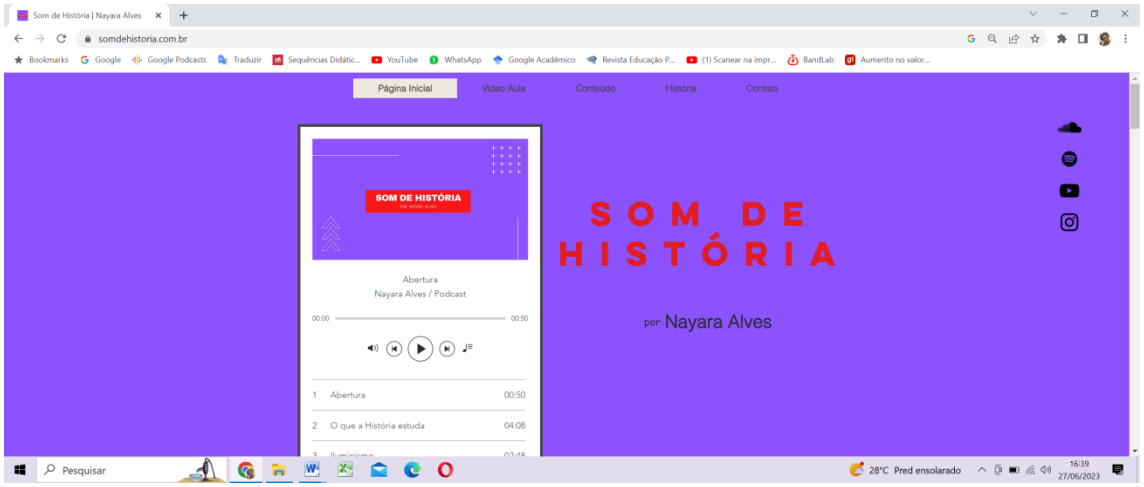
4. ANÁLISE E RESULTADOS

Neste capítulo, será feita a descrição de toda a idealização e concepção do produto, a plataforma de estudos Som de História, que foi desenvolvida nesta pesquisa. Aqui será descrito detalhadamente cada etapa do processo, assim como todo o material utilizado e os aplicativos que foram utilizados e serviram de apoio no percurso da montagem da plataforma. Também será detalhado todos os cuidados que foram necessários para a concepção final da plataforma, até a atual versão. Assim como, será apresentado os resultados da pesquisa do primeiro questionário *Google Forms* aplicado para um grupo de professores de História, sobre a relevância da utilização de ferramentas tecnológicas nas aulas de História, com o intuito de melhorar a prática pedagógica. E Em seguida o resultado do segundo questionário, também elaborado no *Google forms* para que outro grupo de professores de História avaliasse a plataforma de estudos Som de História**.**

4.1 O Produto: Plataforma de estudos Som de História

A primeira imagem (Figura 2) em destaque é a aparência, ou seja, como é o visual da plataforma Som de História para quem acessa de qualquer computador, versão desktop ou notebook.

Figura 2. Plataforman Som de História.

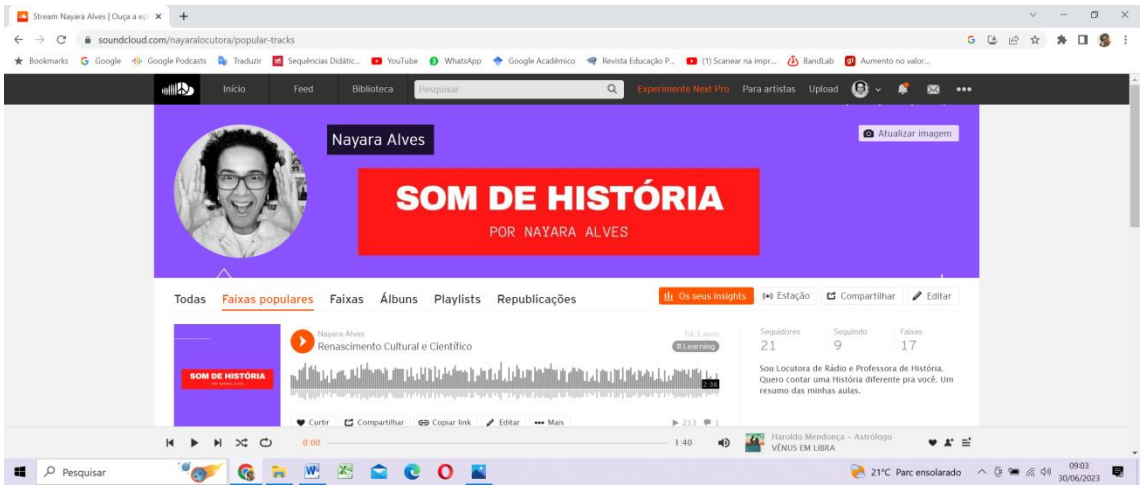


Fonte: Som de História.

Observe que a ideia é proporcionar uma aparência *clean*, no sentido de que a imagem não gerasse nenhum conflito de informações. Em primeiro plano para quem acessa a plataforma é possível visualizar, no canto superior direito da tela, os ícones, que são pequenas imagens que ao serem clicadas, conduzem o usuário a outros endereços eletrônicos. Essa experiência proporciona a quem estiver navegando pela plataforma, a convergência de diferentes mídias em plataformas distintas em um único endereço digital.

No Som de História, a primeira imagem que aparece a direita é o da plataforma *Soundcloud*. Esta plataforma foi criada para apresentação de trabalhos artísticos por cantores, DJs e produtores musicais. Ela é alimentada pela própria comunidade de forma gratuita[7] e também pode ser acessada para ouvir *Podcasts*. Portanto foi criado um perfil gratuito na plataforma *Soundcloud* (Figura 3) para que os usuários pudessem ouvir o *Podcast* por lá também. A plataforma *Soundcloud* pode ser baixada gratuitamente na loja de aplicativos de qualquer *smartphone*. Existe a possibilidade de criar um perfil, do tipo corporativo, mas não vi necessidade para isso neste momento.

Figura 3. Perfil do Som de História no *Soundcloud.*



Fonte: Soundcloud.

Logo abaixo do ícone do *Souncloud*, aparece o ícone da plataforma de streaming de música *Spotify*, onde também é possível encontrar o perfil do Som de História (Figuras 4 e 5), tendo em vista que esta empresa é a atual dona do antigo aplicativo *Anchor*, Nas próximas páginas será detalhado as

[7] Disponível em: <https://help.soundcloud.com/hc/pt-br/articles/115003570488-O-que-%C3%A9-a-SoundCloud->.

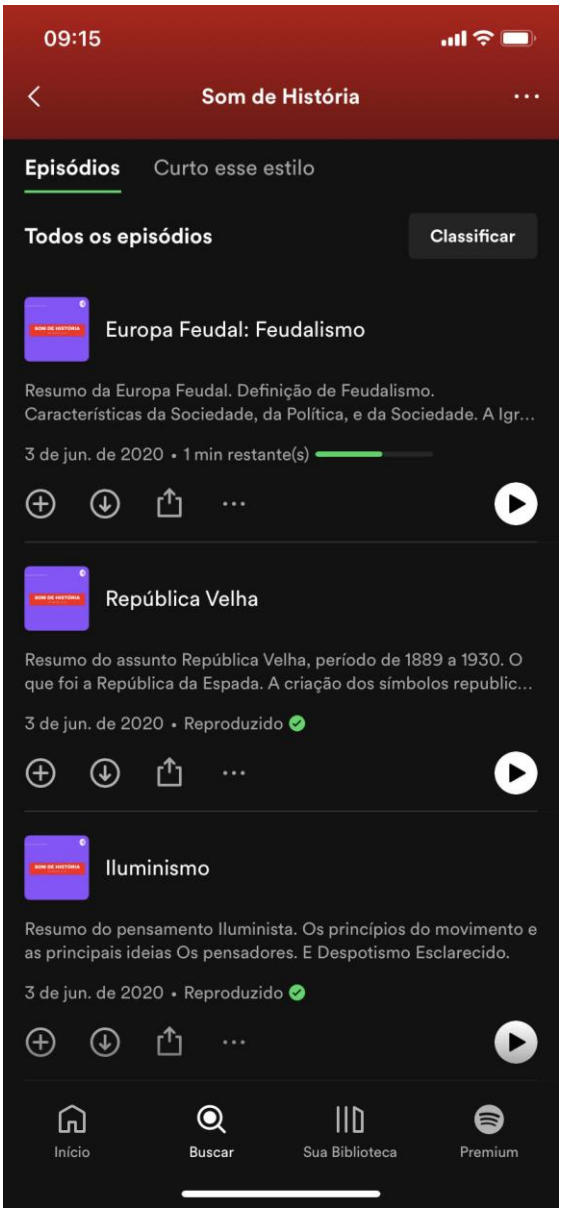
funcionalidades deste aplicativo gratuito, com muitos recursos e que permite a gravação de áudios e montagem de *Podcast* de maneira simples.

Figura 4. Perfil do Som de História no app *Spotify.*



Fonte: Spotify.

Figura 5. Episódios do perfil do Som de História no app *Spotify*.



Fonte: Spotify.

Nas imagens acima, é possível observar o perfil criado a partir da plataforma de streaming de músicas e *Podcast* no *Spotify*. É importante ressaltar que em cada episódio do *Podcast* aparece a descrição do que o ouvinte vai encontrar de maneira resumida e objetiva. Criação de um perfil no *Spotify* atende diretamente a demanda daqueles alunos que preferem, ou possuem mais facilidade em aprender apenas ouvindo, sem ter o apelo visual

de imagens. Ou ainda aqueles que não possuem tempo para dedicação aos estudos e ouvir enquanto executam outras tarefas também é uma opção.

Dando sequência a descrição dos ícones que aparecem na plataforma Som de História, foi colocado o do Y*ouTube* que ao ser clicado leva a pessoa que está navegando no Som de História para o canal do *YouTube* (Figura 6) que foi criado nesta plataforma de vídeos para atender a demanda dos alunos que solicitaram a criação de vídeo aula para complementar a estrutura da plataforma e servir de mais uma alternativa de estudos. Existem alguns alunos que necessitam da imagem para complementar a fixação de conteúdos. Neste caso o apelo visual faz a diferença e contribui no processo de aprendizado.

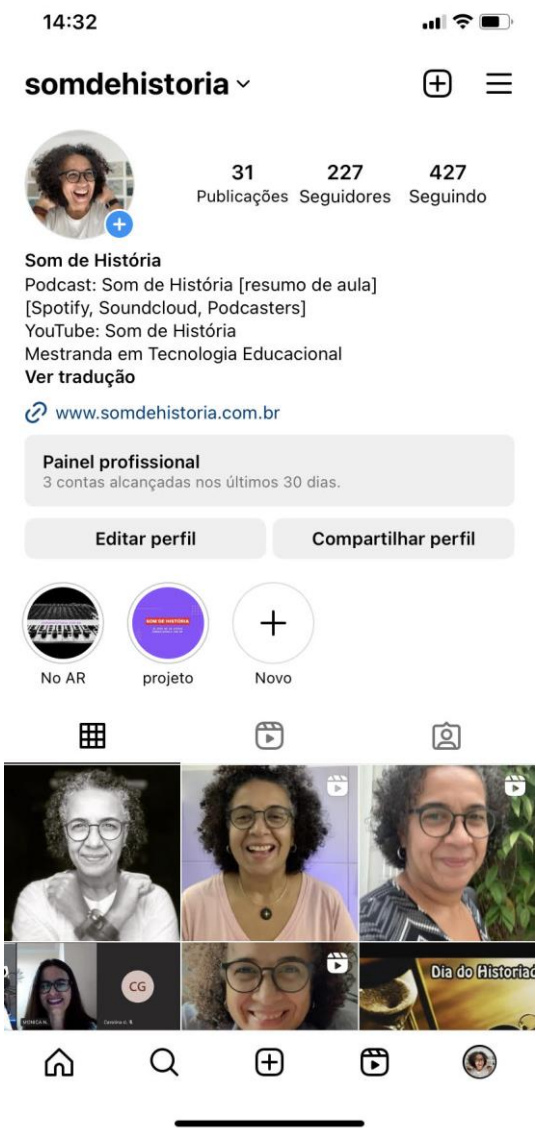
Figura 6. Perfil do Som de História no *YouTube.*



Fonte: Youtube.

Ainda na sequência de ícones, aparece a rede social *Instagram*, de compartilhamento de fotos e vídeos entre os seus usuários. O perfil (Figura 7) foi criado para disponibilizar informações sobre a plataforma Som de História e os lançamentos dos conteúdos. Esta rede social ajuda na divulgação de novas publicações da plataforma, gerando interação e engajamento dos usuários. É de conhecido no país que a rede social *Instagram* é uma das mais utilizadas, portanto só tem a contribuir no envolvimento de alunos, professores e demais interessados no material disponibilizado na plataforma.

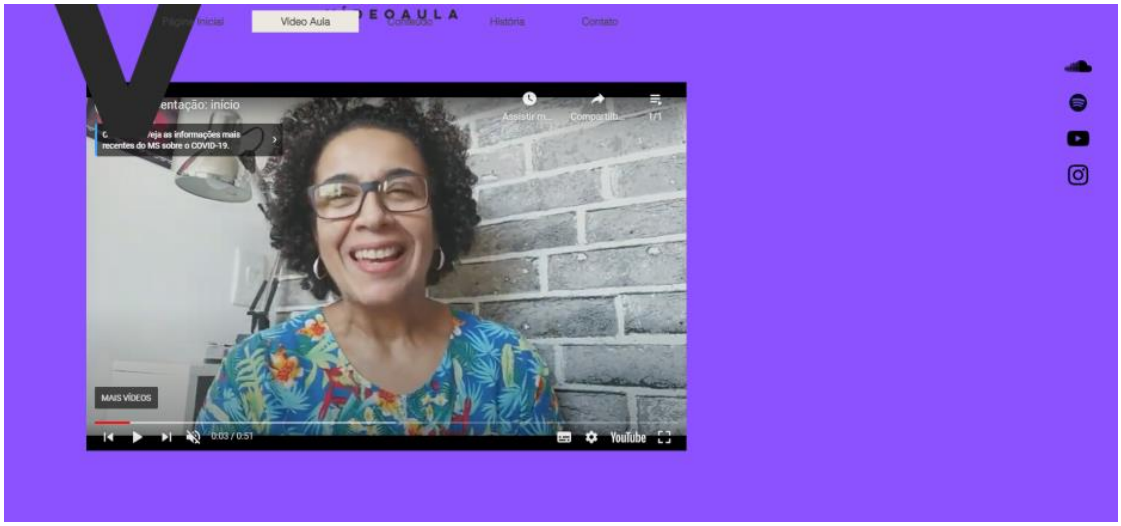
Figura 7. Perfil do Som de História no *Instagram.*



Fonte: Instagram.

Finalizado a identificação dos ícones que aparecem no canto superior direito da tela no site, é possível visualizar a imagem (Figura 8) da primeira vídeo aula de apresentação do canal no *YouTube*. Se for clicado em cima da imagem, automaticamente o usuário é direcionado para a plataforma de vídeos *YouTube*, no canal Som de História. Esta disposição é mais uma alternativa para quem opta por vídeo aula.

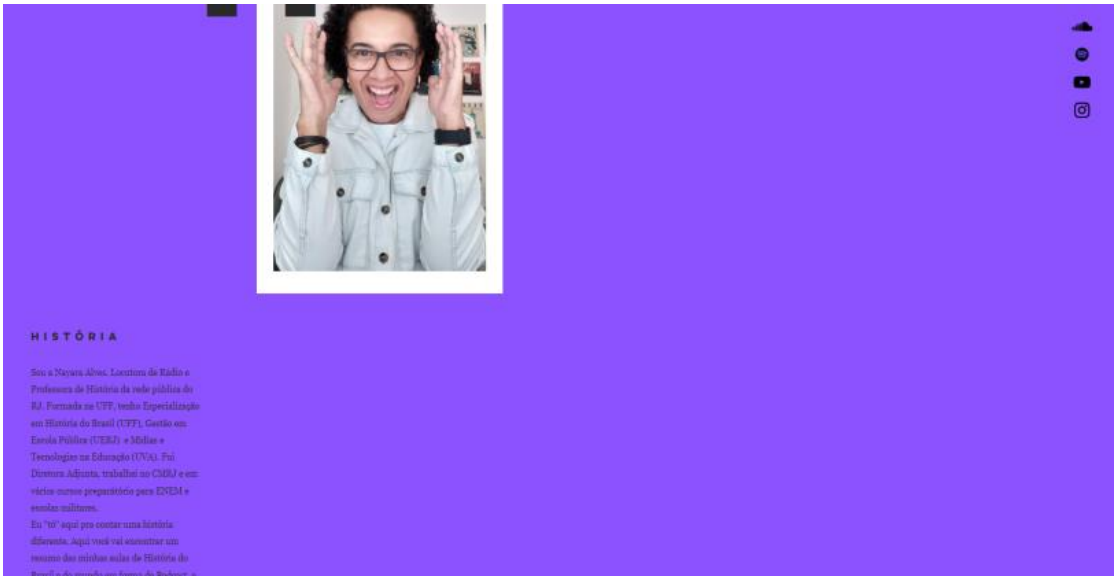
Figura 8. Plataforma Som de História – vídeo aula apresentação.



Fonte: Som de História.

É possível também, logo abaixo, acessar as informações biográficas (Figura 9) com foto da professora de História Nayara Alves, idealizadora do projeto com uma pequena descrição de sua trajetória profissional no Rádio e na Educação. É importante que todos tenham acesso, mínimo que seja, sobre a trajetória profissional de quem está desenvolvendo o trabalho.

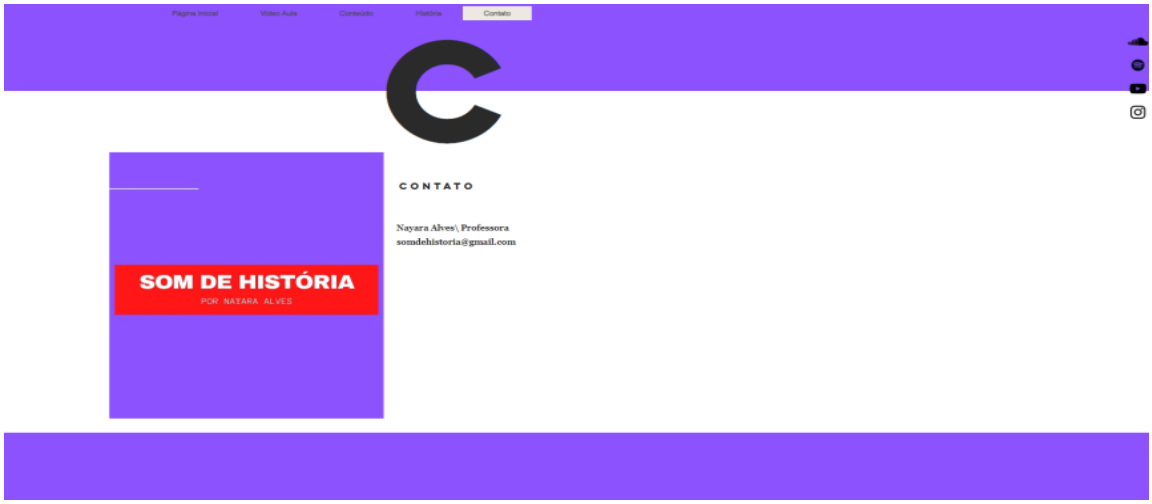
Figura 9. Plataforma Som de História – biografia.



Fonte: Som de História.

A figura seguinte (Figura 10) é uma referência ao endereço de contato via e-mail para dúvidas ou qualquer outra informação sobre a plataforma e seu conteúdo. É importante disponibilizar um canal de contato para qualquer pessoa que acessa a plataforma para dúvidas, reclamações etc.

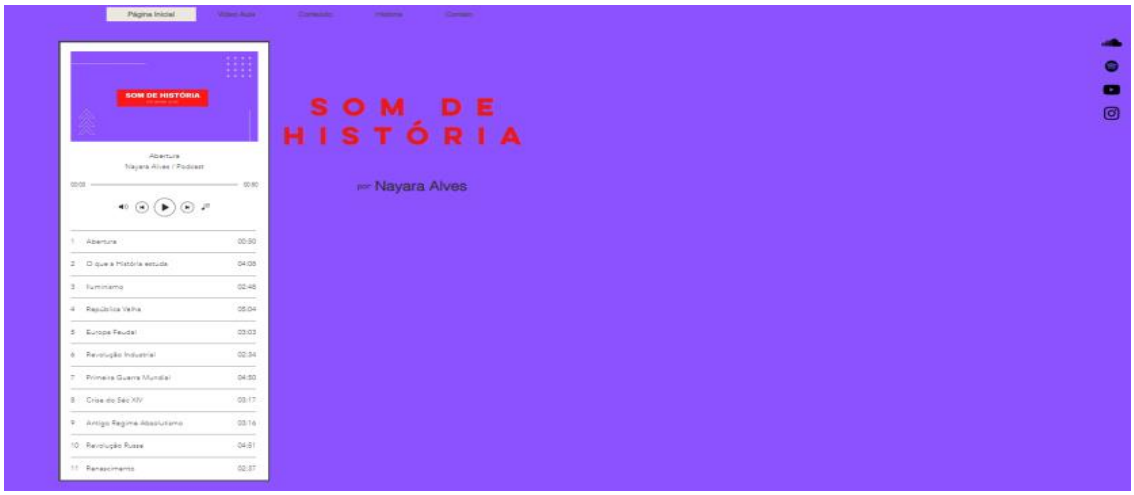
Figura 10. Plataforma Som de História – contato.



Fonte: Som de História.

Seguindo com a descrição da plataforma Som de História, a próxima imagem (Figura 11) apresenta o topo da tela da plataforma. Quero ressaltar que existe um *menu* com as seguintes opções: página inicial, vídeo aula, conteúdo, história e contato. Ao clicar em cima de cada palavra, a plataforma redireciona o usuário para cada segmento da plataforma.

Figura 11. Plataforma Som de História – menu.



Fonte: Som de História.

Na parte que se refere a conteúdo, aparece uma nova tela (Figura 12) pedindo para o usuário se registrar. Neste campo é necessário fazer um rápido cadastro com nome e-mail para ter acesso ao conteúdo escrito, ou seja, está disponível a descrição completa do conteúdo dos *Podcast*s disponibilizados na

plataforma. Este recurso foi criado para preservar o material produzido e também quantificar o compartilhamento do conteúdo. Uma vez registrado não será necessário fazer mais de uma cadastro toda vez que acessar este ´tem na plataforma. Esta parte que se refere ao conteúdo escrito é o *Blog*, da plataforma Som de História.

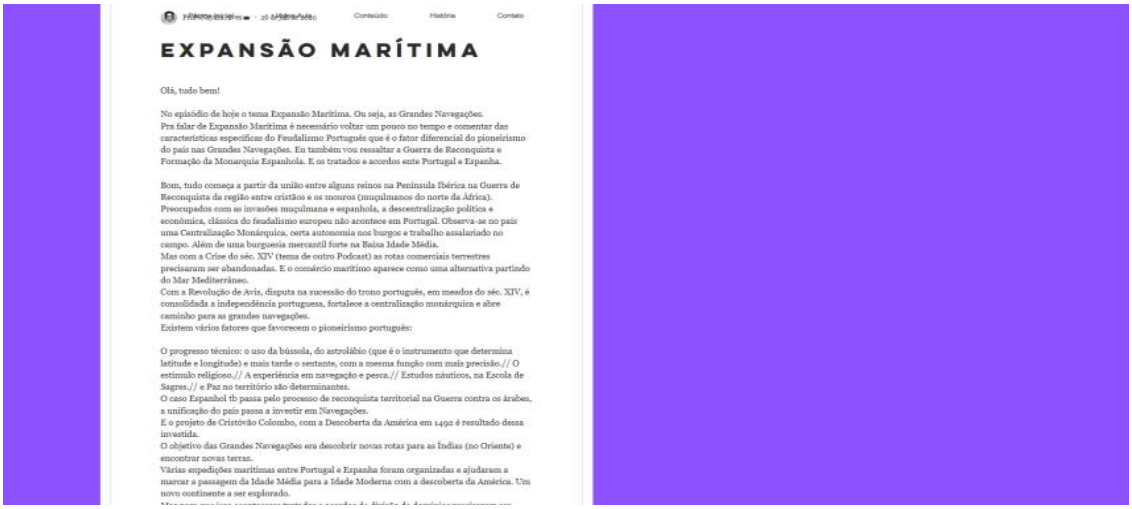
Figura 12. Plataforma Som de História – conteúdo.



Fonte: Som de História.

Feito o cadastro, o usuário tem acesso a toda parte escrita dos *Podcasts*, como nos mostra a próxima imagem (Figura 13). É possível copiar e colar quantas vezes for necessário, se for do interesse de quem estiver navegando.

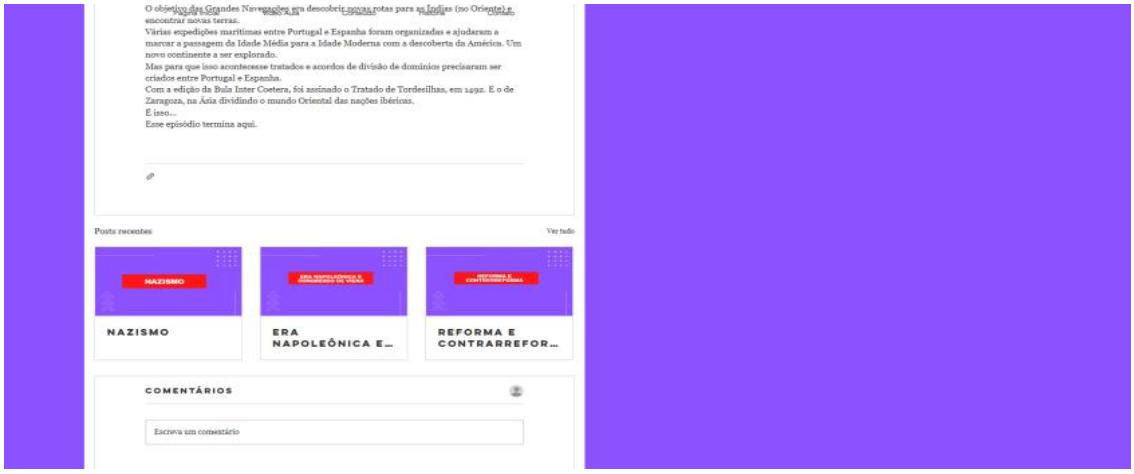
Figura 13. Plataforma Som de História – conteúdo.



Fonte: Som de História.

Da mesma forma, é possível nesta parte de conteúdo, o usuário cadastrado fazer qualquer tipo de comentário ou questionar sobre o conteúdo de cada material disponibilizado como demonstra a imagem (Figura 14). Além de propor discussões relevantes ao tema e tirar dúvidas com perguntas e sugestões encaminhadas.

Figura 14. Plataforma Som de História – conteúdo.



Fonte: Som de História.

A próxima imagem, apresenta como fica a visualização do ícone da plataforma Som de História, no dispositivo móvel, no *smartphone* (Figura 15) que pode ser qualquer modelo ou sistema operacional, desde de que tenha acesso a internet, via pacote de dados ou rede wi-fi. Ter a comodidade do ícone na tela principal do smartphone proporciona conforto e comodidade, além de fácil acesso quando tiver que estudar ou acessar os materiais disponíveis.

Figura 15. Print da tela do celular de Nayara Alves.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Quando clicar no ícone, o usuário pode ter acesso a plataforma Som de História e todo o material como é demonstrado na imagem (Figura 16). A plataforma aberta, aparece o acesso aos áudios do *Podcast* em primeiro plano.

Figura 16. Print do celular de Nayara Alves.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Figura 17. Print do celular de Nayara Alves.

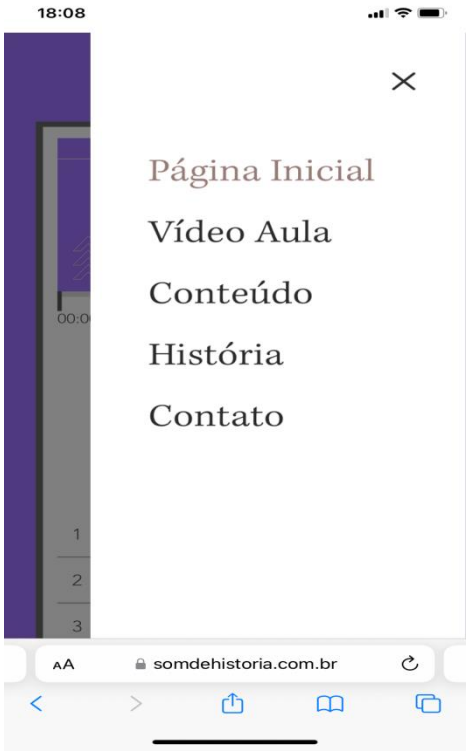


Fonte: Arquivo pessoal da autora.

É possível também visualizar os ícones de acesso as outras plataformas com materiais do Som de História, da mesma forma como eles se apresentam na versão *desktop*. Observe que foi criado uma versão *mobile* da plataforma para que não haja distorção do conteúdo disponível. As cores e a interface da plataforma mantiveram a mesma preocupação de boa usabilidade do sistema desenvolvido.

Na imagem (Figura 18), pode-se observar o *menu* que é disponibilizado no canto direito da tela do *smartphone*, para acessar as ferramentas e links disponíveis na plataforma Som de História.

Figura 18. Print do celular de Nayara Alves.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Figura 19. Print do celular de Nayara Alves.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Assim, na imagem (Figura 19) é possível ter acesso a parte escrita da plataforma, depois de fazer o cadastro, ou se já for cadastro, basta um clique em “conteúdo” e consultar tudo que estiver disponível. Lembro que não é necessário refazer esse procedimento para novos acessos a plataforma, apenas um registro é suficiente.

Foi apresentado até aqui, as imagens da plataforma Som de História para a versão desktop e móvel, disponível para qualquer pessoa que possua acesso a internet fixa ou *wi-fi*. Lembro que a criação desta plataforma foi feita para auxiliar o professor de História, para melhorar sua prática pedagógica. Ou seja, o intuito aqui é proporcionar mais uma ferramenta tecnológica com diferentes formatos midiáticos que se convergem no mesmo espaço de forma gratuita. Mas o procedimento pode ser utilizado e aprimorado por qualquer outra disciplina ou segmento.

Um aspecto que precisa ser ressaltado neste trabalho é o cuidado no procedimento de gravação do *Podcast*, na captação do áudio. É importante que o texto a ser gravado, precisa estar pronto e finalizado, para que não ocorra

sucessivas interrupções e ajustes durante o período de gravação. Assim, como o local escolhido para gravar e se obter a melhor qualidade sonora possível, deve ser o mais silencioso. O ideal é que não ocorram interferências externas e interrupções. Deve ser observado quando for gravar os áudios, que a leitura dos textos deve ser feita com clareza e fluidez. A articulação das palavras deve ser com a maior clareza e naturalidade. Existem vícios de linguagem, como por exemplo: táaa, néeee, éééé durante a fala em nosso cotidiano ou o uso excessivo de gírias, que devem ser evitados durante as gravações de áudio e vídeo.

Esses detalhes fazem a diferença para quem vai ouvir os áudios, assim como para quem vai assistir as vídeo aulas. Ter uma leitura clara, bem articulada é importante na transmissão do conteúdo. Por isso a escolha do local de gravação deve ser pensada com cuidado para se obter o melhor, mesmo que não possua um equipamento profissional. Na gravação dos vídeos o cuidado deverá ser o mesmo. Aproveitar a iluminação natural do dia é a melhor opção, quando não possui equipamento e infraestrutura profissional de luz e som.

A escolha de uma boa música, ou som que será utilizado durante os episódios do *Podcast*, ou mesmo os sons que podem e devem ser utilizados nas gravações dos vídeos fazem toda a diferença. A escolha do nome para o *Podcast*, ou o canal no *YouTube* também pode influenciar. A criação de uma logomarca que possa gerar uma identificação com o público jovem deve ser observada e levada em consideração. O uso de cores vivas e atraentes e o tipo de letra que será utilizada na escrita do nome nos vídeos ou na imagem do canal são detalhes que devem ser levados em consideração, pois o material produzido precisa ser atraente e gerar sentimento de pertencimento para o aluno. Evite áudios com muito ruído, chiado ou interferências. Assim como a gravação dos vídeos deve priorizar uma boa iluminação. Evite usar imagens sem autorização, para não acarretar problemas futuros de direito autoral de imagem. Vídeos com muitas imagens ou muita escrita, poluindo o visual para quem está assistindo também não é legal.

Para a gravação do Som de História, foi utilizado o aplicativo gratuito *Anchor* (Figura 20), criado por uma *startup*[8] foi desenvolvido para produção de *Podcast* com todos os recursos necessários. Ou seja, possui microfone para captação de áudio, uma diversidade de sons para serem utilizados sem nenhum problema de direito autoral. A gravação de um *Podcast* profissional possui utiliza sons e trilha musical exclusiva, pois a produção possui recursos para o desenvolvimento do projeto, não é o caso da plataforma Som de História neste momento.

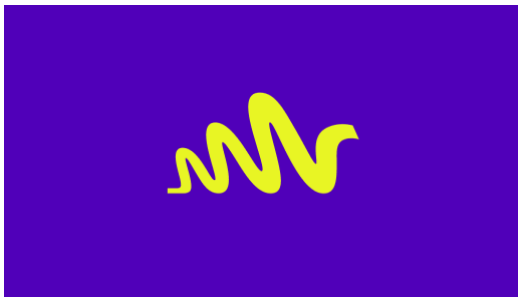
Figura 20. Aplicativo *Anchor*



Fonte: Tecnologia em Foco[9].

No final de 2019, o aplicativo *Anchor* foi comprado pela empresa de streaming de músicas *Spotify*. Na prática não mudou em nada, continuou sendo gratuito e com todas as funcionalidades que o aplicativo já tinha. A logomarca (Figura 21), a imagem do aplicativo é que foi modificada.

Figura 21. Aplicativo *Anchor.*



Fonte: Crunchbase[10].

No início de 2023 o *Spotify*, atual empresa dona do aplicativo, modificou novamente a apresentação da imagem do app (Figura 22) nas lojas de aplicativos no sistema *Android* e também no *iOS*, mas sem modificar as

[8] *Startup* é uma empresa inovadora, que se baseia em tecnologia e visa resolver uma dor de mercado. Disponível em: <https://www.ideianoar.com.br/startup>.
[9] Disponível em: <https://tecnologiaemfoco.com.br/anchor-faca-seu-proprio-podcast/>.
[10] Disponível em: <https://www.crunchbase.com/organization/anchor-fm>.

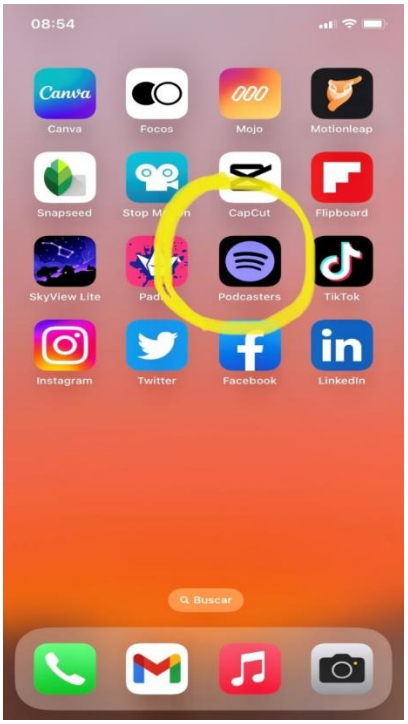
funções do app. Agora o aplicativo se apresenta com o nome de *Podcasters* (Figura 23) descrito logo abaixo da imagem do ícone nos *smartphones.*

Figura 22. Aplicativo *Podcasters.*



Fonte: Google Play Store[11].

Figura 23. Imagem ícone do app *Podcasters.*



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

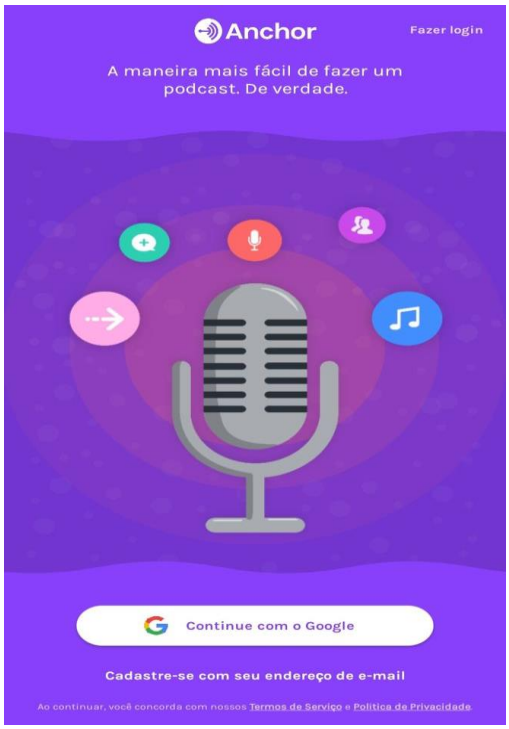
Com uma interface bem simples e intuitiva, o aplicativo possibilitou a criação do *Podcast* e toda a sua produção e colocação na internet em diversas plataformas de hospedagem de *Podcast* existentes no país.

O App *Anchor* tornou viável a criação do projeto *Podcast* Som de História para auxiliar os alunos como mais uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem. Pois o aplicativo possui sistema de gravador interno (Figura 24), mecanismo de edição de áudio (Figura 25), além de ter uma biblioteca com sons e uma variedade de músicas (Figura 26) que podem ser usadas com fundo musical nos episódios, sem nenhum problema de uso indevido das músicas ou sem autorização da obra musical de artistas brasileiros ou estrangeiros. Nesta etapa, também observei que era preciso criar episódios temáticos de maneira mais objetiva e simples. O tempo de duração do episódio precisou ser ajustado, pois com a limitação de acesso a internet,

[11] Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android&hl=pt&pli=1>.

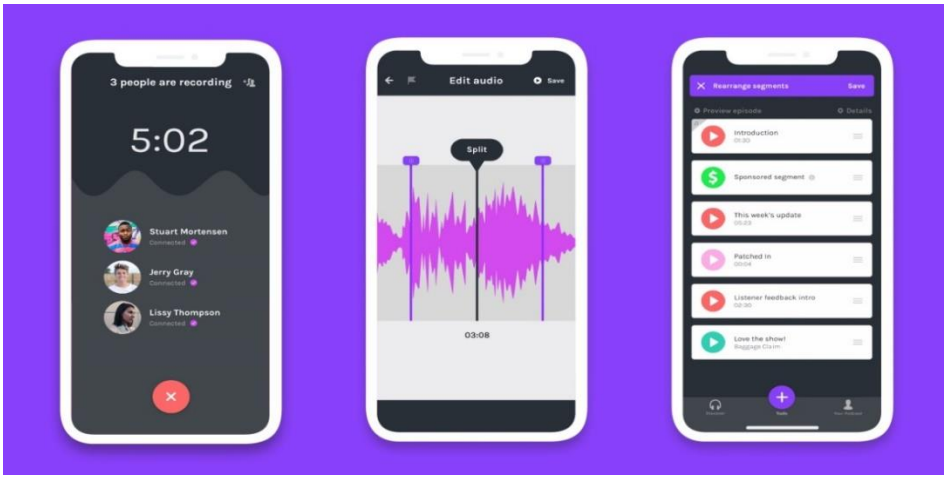
dificultaria o aluno a consumir o conteúdo do *Podcast*. A linguagem utilizada na gravação dos episódios foi a mais descontraída possível, para melhor adequação e comunicação com o grupo de alunos adolescentes.

Figura 24. Aplicativo *Anchor* – microfone.



Fonte: Canal Tech[12].

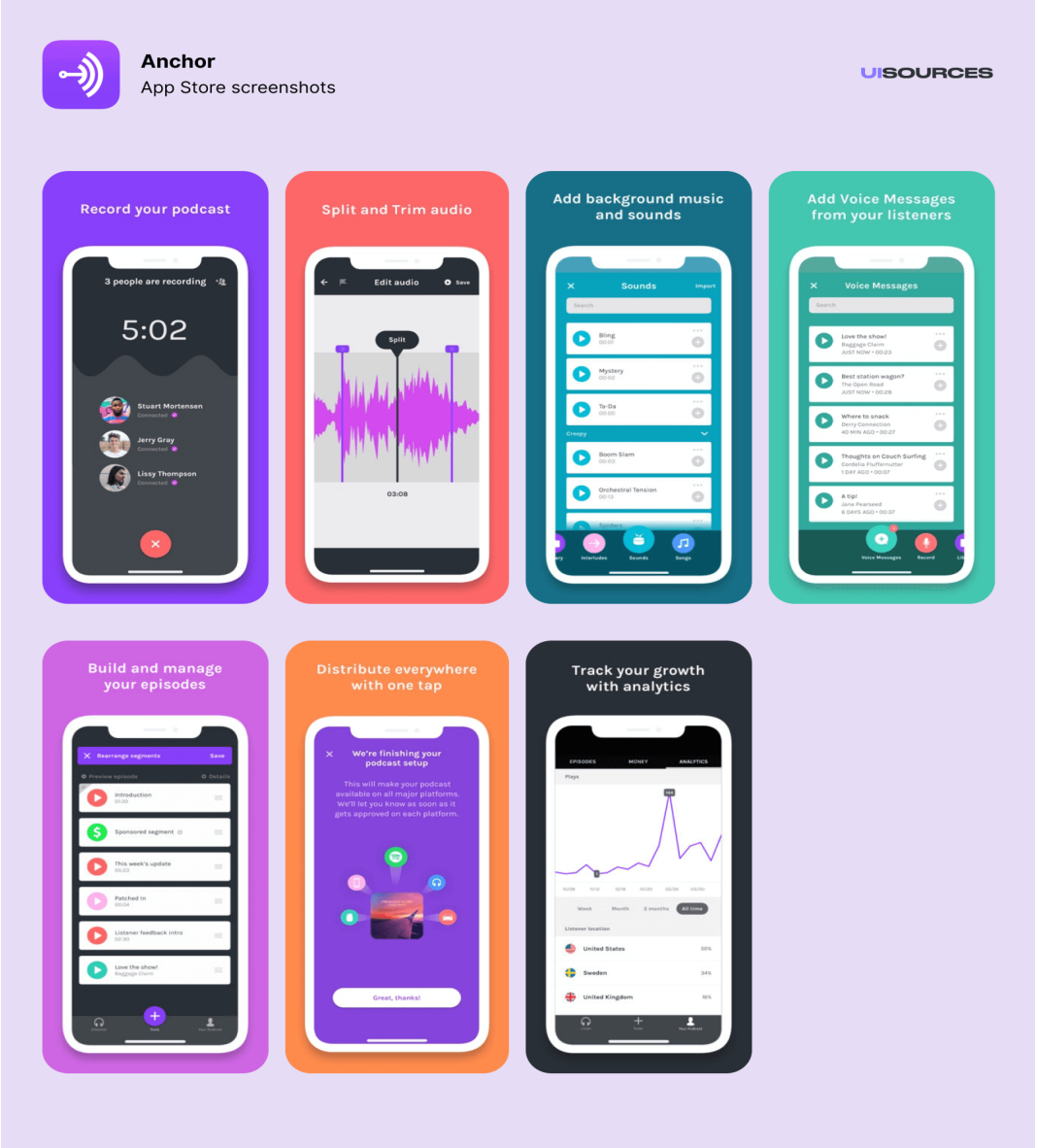
Figura 25. Aplicativo *Anchor* – biblioteca de músicas, trilhas sonoras e edição de áudio



Fonte: Spotify[13].

[12] Disponível em: <https://canaltech.com.br/apps/como-fazer-podcast-com-anchor/>.
[13] Disponível em: <https://newsroom.spotify.com/2019-06-04/10-anchor-tools-to-help-you-make-a-great-podcast/>.

Figura 26. Aplicativo *Anchor* – biblioteca de sons.



Fonte: Uisources[14].

A criação do *Podcast* passou pelo ajuste do formato, decidi que apenas eu, professora de História gravaria os episódios, com duração de no máximo vinte minutos. A utilização de música de fundo com perfil jovem, assim como a linguagem da narração deverá ser despojada sem a utilização de termos e expressões rebuscadas ou fora da realidade e cotidiano do aluno. Cada episódio aborda um tema e/ou assunto que faça parte do currículo mínimo da escola de todas as séries do Ensino Médio regular no país.

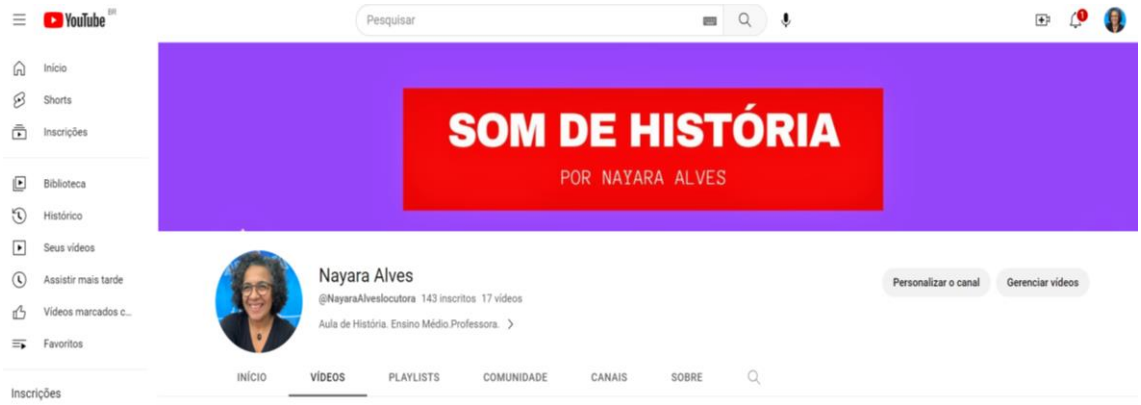
[14] Disponível em: <https://www.uisources.com/explainer/anchor-appstore-screenshots>.

Quando o *Podcast* Som de História foi idealizado, jamais pensei que pudesse fazer ou produzir algo diferente, usaria minha voz de locutora profissional para fazer a diferença na narração dos episódios. Por isso o nome Som de História. A ideia com o nome é gerar familiaridade sonora com aquilo que será ouvido, como se fosse uma música, m som acolhedor para os ouvidos. Mas ao fazer a divulgação para os alunos da criação do *Podcast* Som de História, observei que imediatamente os alunos questionaram sobre o fato de não ter vídeo aula também. Até então, não havia pensado na possibilidade de criar vídeo aula, por imaginar algo muito distante da realidade profissional e da própria logística que seria necessário para a criação e produção de vídeos, mesmo assim comecei a pesquisar sobre o assunto.

Com o avanço da pandemia, repensar e adequar a forma de ensinar se tornou de uma urgência sem precedentes. As dificuldades que já existiam em fazer o aluno compreender os conteúdos aplicados em sala de aula ficaram ainda maiores. Aproximar o aluno, mesmo que de forma virtual era necessário. Portanto a utilização de ferramentas midiáticas foi a solução encontrada para estreitar a distância que já existia. E a criação do *Podcast* foi o início do projeto Som de História.

Com a demanda imediata dos alunos por vídeo aulas, passei a criar roteiros também para os vídeos que seriam colocados na plataforma de streaming *YouTube*. Assim um canal foi criado (Figura 27), e os vídeos passaram a ser gravados com um *smartphone*. O aparelho utilizado foi o *smartphone* J8 da Samsung (Figura 28). Um modelo básico, sem ser um top de linha no mercado na época, mas que atendeu as demandas daquele momento. O aplicativo *InSho*t (Figura 29) versão gratuita disponibilizada na loja de aplicativos do sistema *Android*, foi utilizado para a edição e inclusão de informações de texto no vídeo.

Figura 27. Imagem canal Som de História no *YouTube*



Fonte: Youtube.

Figura 28. Imagem *smartphone* Samsung J8.



Fonte: Tecnoblog[15].

Figura 29. Aplicativo *InShot*



Fonte: Tarathueson[16].

[15] Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2018/07/30/samsung-galaxy-j8-ficha-tecnica-preco-brasil/>.

As gravações dos vídeos e áudio do *Podcast* foram realizadas nas dependências da minha residência, utilizando recursos de iluminação natural do dia. Ou seja, sem a utilização de equipamentos de iluminação profissional. E também sem a captação de som e áudio para os vídeos com equipamentos mais sofisticados. Para facilitar o desenvolvimento das ideias, sem sair do roteiro original ou devagar por outros assuntos, foi utilizado o aplicativo gratuito *Nano Teleprompter* (Figura 30) no smartphone. O uso do app *Nano Teleprompter* auxilia a seguir o roteiro criado. A utilização de um *teleprompter* facilita as gravações de vídeos, pois não é preciso interromper as gravações quando ocorrem erros. Criar um roteiro antes de gravar é fundamental na otimização do tempo que será gasto na gravação dos vídeos. E seguir o roteiro preparado também é importante.

Figura 30. Aplicativo *Nano Teleprompte*r.



Fonte: AppBrain[17].

As vídeo aulas do canal Som de História não possuem uma grande produção, tão pouco fazem uso de efeitos especiais modernos e avançados tecnologicamente. As gravações são feitas de maneira simples, com limitação de recursos e equipamentos mais sofisticados. Os vídeos devem ser aprimorados e melhorados em sua forma como um produto final. Mas para isso é necessário a utilização de ferramentas de edição, iluminação e equipamentos mais elaborado tecnicamente para melhorar a qualidade da captação da imagem e de áudio. Portanto, investimentos devem ser feitos, pois a todo momento surgem novos produtos e equipamentos que podem melhorar a qualidade final da gravação de vídeos. O desenvolvimento e a criação da plataforma Som de História ainda se encontram em estágio inicial, o produto

[16] Disponível em: <https://tarathueson.com/iphone-apps-inshot/>.
[17] Disponível em: <https://www.appbrain.com/app/nano-teleprompter/com.aihamfell.techteleprompter>.

deve e precisa ser melhorado para alavancar seu alcance e aumentar periodicidade.

A produção e gravação dos áudios do *Podcast* e dos vídeos do canal Som de História passaram a ser realizados toda semana. Ao final de cada domingo a noite, as 20h, era postado na internet um novo episódio e um novo vídeo para ser assistido por alunos do ensino médio ou qualquer pessoa. A duração dos *Podcasts* e dos vídeos não ultrapassam dez minutos de duração, para não sobrecarregar o acesso a internet e não consumir espaço e memória do *smartphone* ou do computador do usuário.

Podcast e vídeo aula possuem linguagens diferentes, mesmo que o conteúdo seja o mesmo, com isso disponibilizei a parte escrita do conteúdo das vídeo aulas e dos *Podcasts* em forma de *Blog*, "diário on line que possui informações que podem ser atualizadas e de forma cronológica"[18], para que todos que tenham interesse, tivessem acesso ao conteúdo escrito.

A criação do *Blog*, foi realizada através da *Wix*, uma plataforma que auxilia na criação de sites, blogs, mesmo sem ter conhecimento prévio de web design[19]. A partir da construção do *Blog*, foi necessário criar o domínio: somdehistoria.com.br e para isso precisei acessar o "registro.br", departamento responsável pelos registros de domínios na internet no Brasil[20], para verificar a disponibilidade do nome "somdehistoria.com.br", que se encontrava disponível na época. O registro "www.somdehistoria.com.br" foi feito. Para isso, é preciso pagar para obter o domínio a disposição por um período de no mínimo um ano. Sendo assim, prossegui com a criação do site usando a plataforma *Wix*, versão gratuita.

O modelo escolhido entre muitas opções na plataforma *Wix*, foi de uma opção gratuita. Mas resolvi utilizar uma versão paga para obter mais recursos e poder acomodar todas as opções midiáticas desenvolvidas no trabalho, que são elas: *Podcast*, Vídeo aulas e *Blog*, todas reunidas no endereço eletrônico: <www.somdehistoria.com.br>. A criação do site permitiu acomodar todos os links das diferentes mídias utilizadas, de forma intuitiva, leve e que pudessem

[18] Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-blog/>.
[19] Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-e-como-funciona-o-wix/>.
[20] Disponível em: <https://registro.br/quem-somos/>.

ser acessadas facilmente por qualquer computador ou modelo de *smartphone* com acesso a internet.

Todas essas observações pontuadas acima, fazem parte do processo de criação da plataforma Som de História. A preocupação até aqui, foi produzir um material midiático que pudesse ser utilizado pelo docente como apoio para melhorar a prática em sala de aula. Criar um produto utilizando uma linguagem que gera significado para o aluno e que esse adolescente tenha a sensação de pertencimento, de identificação naquilo que ele ouve, vê e lê. A plataforma Som de História utiliza convergência de diferentes mídias existentes, potencializando sua usabilidade, atendendo aos recursos do apelo visual, do áudio e da escrita. É um produto que o seu conteúdo pode ser consumido por qualquer pessoa, de qualquer área ou disciplina potencializando todo e qualquer aprendizado do educando.

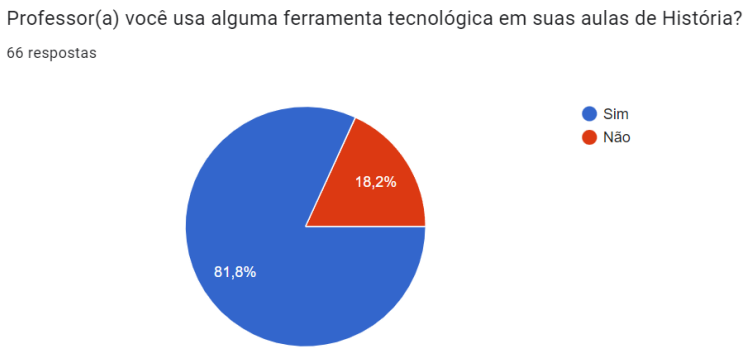
4.2 Resultado dos questionários: *Google Forms* 1 e *Google Forms* 2

Nesta etapa deste trabalho será feita a descrição da análise do resultado dos dois questionários modelo *Google Forms* aplicados na pesquisa.

4.2.1 Resultado do questionário *Google Forms* 1

Com o resultado da análise de dados do primeiro questionário, observou-se que a maior parte do grupo de professores que participou da pesquisa, sessenta e seis pessoas, respondeu as perguntas e considera importante a utilização das ferramentas tecnológicas em suas aulas, para melhorar a prática pedagógica, conforme a figura abaixo:

Figura 31. Gráfico *Googles Forms* 1



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Observa-se que é expressivo o percentual de professores que afirma utilizar alguma ferramenta tecnológica em suas aulas em comparação ao número de professores que afirma não utilizar nenhuma ferramenta tecnológica nas aulas.

A pergunta seguinte questionava qual ferramenta era utilizada pelo professor(a). Abaixo, segue a lista de ferramentas tecnológicas que foram citadas pelo grupo de professores que responderam a segunda pergunta do questionário.

Quadro 1. Respostas do questionário Google Form 1.

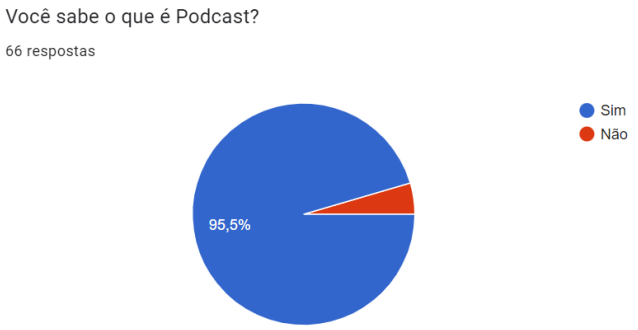
Respostas: 51 “sim” utilizo ferramentas tecnológicas nas aulas:
1. Slides e curtas ou mapas
2. Aparelho celular, chromebook, TV via transmissão Bluetooth, app, podcast e notebook
3. Vídeos e pesquisas na internet
4. Slides, projetor e caixas de som
5. Computador, celular
6. Tarefas autocorrigidas em ambiente virtual
7. Power point e YouTube
8. Celular e notebook
9. Projetor
10. Padlet, filmes
11. Notebook e datashow
12. Uso internet e kahoot
13. Vídeos, notebook e slide
14. Google sala de aula
15. Mapas digitais
16. Canva, genially, ChatGPT
17. Indicação de vídeos no YouTube e também de Podcasts, séries e filmes
18. Internet
19. Power point, vídeos, internet
20. Canva e ferramenta para quizz
21. Vídeo
22. Data show e smart TV
23. Prezi, Canva, Google classroom, vídeos, podcasts
24. Blackboard
25. Slides e vídeos
26. Data show, internet
27. Vídeos do YouTube e Tag de palavras
28. Pacote Office, projeção de áudio e vídeo
29. Uso de computador e projetor multimídia para a apresentação de imagens, vídeos, arquivos de áudio e principalmente execução de PhET Interactive Simulation, um projeto da University of Colorado Boulder, com diversas aplicações no ensino de física.
30. Notebook e projetor
31. Jogos interativos, slides com músicas, trechos de filmes, de reportagens
32. Lousa
33. Datashow e filmes
34. YouTube
35. Vídeos games, redes sociais e vídeos
36. Vídeos e slides
37. Computador, projetor, datashow
38. Notebook, celular e projetor
39. Tablets e quadros interativos
40. Plataforma google clssroom, YouTube
41. Computador

42. Vídeos YouTube
43. Canva
44. Vídeos YouTube
45. YouTube
46. Google Classroom, Canva
47. Jogos interativos
48. Games
49. Computador e projetor
50. Vídeo
51. Internet

Na relação acima, observa-se que na maioria das respostas é necessário usar a internet para que as ferramentas funcionem. A utilização de vídeos da plataforma YouTube, ou de recursos visuais também possui forte apelo, assim como os jogos interativos e games.

No gráfico da Figura 32, a pergunta feita ao professor(a) era para saber se ele(a) sabia o que era *Podcast*.

Figura 32. Gráfico *Google Forms* 2.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Com relação a pergunta feita acima, a maioria do grupo respondeu que sim, todos sabem o que é *Podcast* e já utilizavam a ferramenta em suas aulas conforme a resposta da pergunta seguinte (Figura 33).

Figura 33. Gráfico Google Forms 3.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Quase 100% dos professores(as) que responderam, disseram que sabem o que é *Podcast*. É importante ressaltar que o aparecimento da ferramenta tecnológica *Podcast* aqui no Brasil data de 2004[21]. 1 Nota rodapé 1:] Mas a rápida propagação da ferramenta em diversos setores da sociedade permitiu que ela fosse utilizada na educação e em qualquer segmento escolar.

Na pergunta seguinte, foi questionado a utilização da plataforma de vídeos *YouTube* nas aulas. A maioria também respondeu que já usou a ferramenta em algum momento de sua prática educacional (Figura 34).

Figura 34. Gráfico *Google Forms* 4



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

A plataforma de vídeos YouTube também aparece como uma ferramenta amplamente utilizada pelo grupo de professores(as) participantes da pesquisa. Ela é uma ferramenta de fácil utilização e de forte apelo visual. Além de possuir uma variedade de opções de vídeos didáticos ou não, que podem ser utilizados na prática pedagógica do professor da disciplina de História ou de qualquer outra.

Finalizando, a imagem com o gráfico do primeiro questionário *Google forms,* observa-se que a maioria respondeu que considera importante a utilização das ferramentas tecnológicas para melhorar as aulas de História (Figura 35).

[21] Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/o-que-e-podcast-a-historia-de-como-surgiu-o-radio-na-web/>.

Figura 35. Gráfico *Google Forms* 5.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Baseado nas respostas deste questionário em que se constatou a importância da utilização de ferramentas tecnológicas nas aulas de História, a próxima etapa da pesquisa foi idealizar o produto a ser desenvolvido, ou seja, a plataforma de estudos Som de História utilizando as ferramentas midiáticas: *Podcast* e vídeo aula no *YouTube*, conforme já foi detalhado todo o processo de criação e desenvolvimento do produto no capítulo quatro deste trabalho.

Assim, foi criado um novo questionário no *Google forms* para que outro grupo de professores de História utilizasse a plataforma Som de História e testasse a usabilidade do produto. Neste questionário *Google forms*, foi apresentado o endereço eletrônico da plataforma de estudos Som de História, conforme Figura 36.

4.2.2 Resultado do questionário *Google Forms* 2

A partir da avaliação do segundo questionário Google Forms 2 (Figura 36), foi feita uma análise dos resultados sob os princípios da matriz *SWOT*, desenvolvida na década de 1960, na Universidade de Stanford, a fim de analisar empresas americanas (DANTAS, 2022, p.6). O termo *SWOT* é um acrônimo para *Strenghs*, *Weakenesses*, *Opportunites* e *Threats* (em português: Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças). A matriz SWOT tem como principal objetivo auxiliar no planejamento estratégico de uma organização qualquer, incluindo escolas[22].

[22] Disponível em: <https://www.siteware.com.br/metodologias/planejamento-estrategico-analise-matriz-swot/>.

Figura 36. *Google Forms* 1.



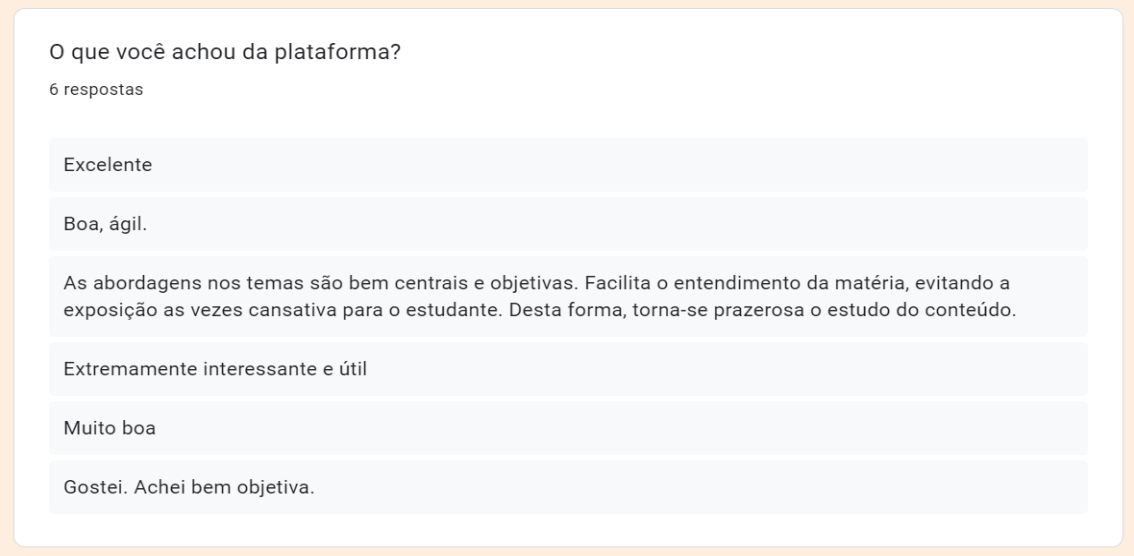
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Nesta pesquisa de avaliação da plataforma Som de História, os participantes responderam as seguintes perguntas:

1. O que você achou da plataforma?
2. Os temas abordados são relevantes para a disciplina de História?
3. O que achou da navegação na plataforma?
4. O que achou do design da plataforma?
5. O que achou dos *Podcasts*?
6. E os vídeos, o que você achou?
7. O que achou do *Blog* (os textos disponíveis) na plataforma?
8. Na sua opinião o que pode ser melhorado ou acrescentado na plataforma?
9. Em relação aos pontos fortes da plataforma, o que você descreveria na linha abaixo?

Nas imagens abaixo (Figura 37), seguem as respostas dos professores(as) participantes, da pesquisa sobre a plataforma Som de História.

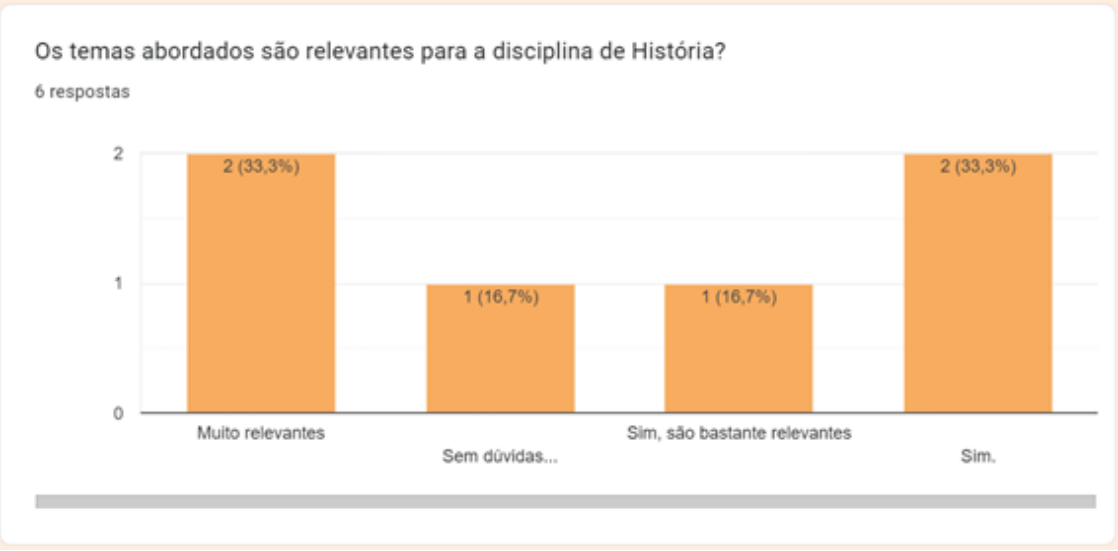
Figura 37. *Google Forms* 2.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Observe que todos os participantes afirmam com diferentes respostas que a plataforma Som de História é boa. Não houve nenhuma resposta negativa ou neutra sobre o produto. Na pergunta seguinte foi questionado ao grupo de professores(as) relevância dos temas abordado na plataforma.

Figura 38. *Google Forms* 3.

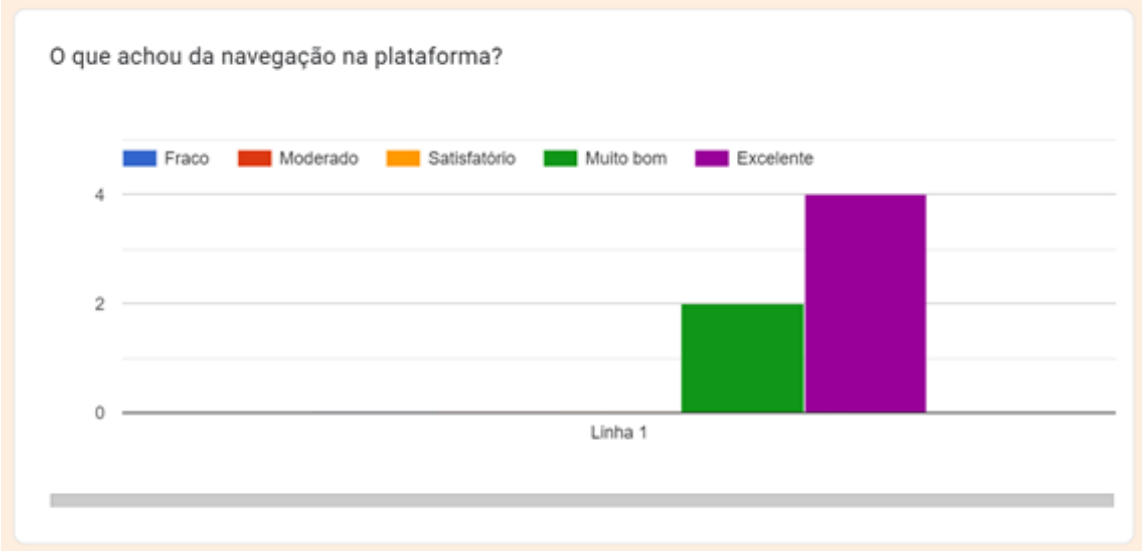


Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Nesta etapa da pesquisa (Figura 38), também não foi observado nenhuma resposta negativa em relação a relevância dos temas abordados nas diferentes mídias apresentadas. *Podcast*, vídeo aula e o *Blog* apresentam coerência com os temas desenvolvidos.

A próxima pergunta questiona sobre a navegação da plataforma Som de História. Este é um tema de grande relevância para avaliação do produto. A experiência do usuário na plataforma precisa ser a melhor possível. A ideia ao criar a plataforma foi proporcionar um ambiente virtual seguro, sem deixar dúvida o que estava sendo acessado e como acessar as informações e o conteúdo disponível. Baseado nas respostas obtidas (Figura 39) pelo grupo de professores(as) o objetivo foi alcançado.

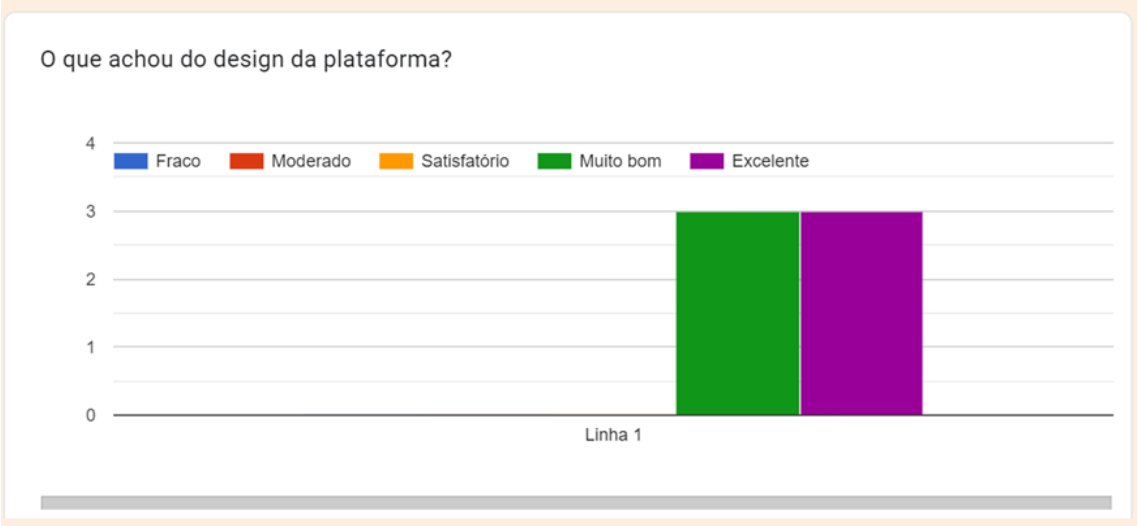
Figura 39. Google Forms 4.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Outro ponto avaliado pelo grupo neste questionário foi o design da plataforma. Este item também grande preocupação, pois a plataforma precisa apresentar um design simples, mas atraente e bonito, sem parecer com algo antigo, confuso ou mesmo obsoleto. De acordo com as respostas do grupo, o design agradou a todos que responderam as perguntas.

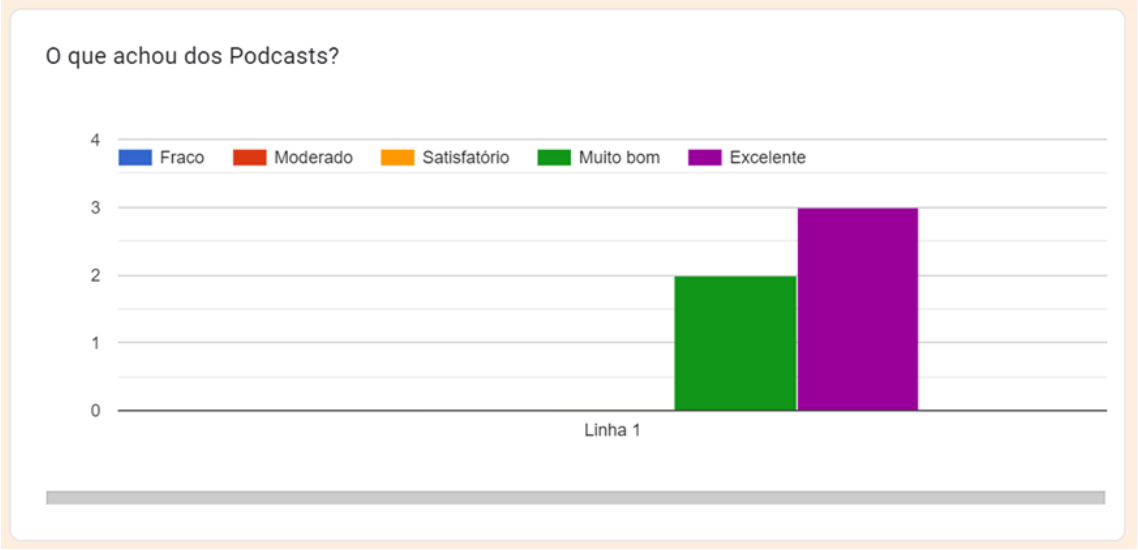
Figura 40. *Google Forms* 5.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

O mesmo procedimento foi adotado em relação aos *Podcasts* apresentados na plataforma Som de História. As respostas (Figura 41) também foram positivas ao avaliarem o conteúdo disponível.

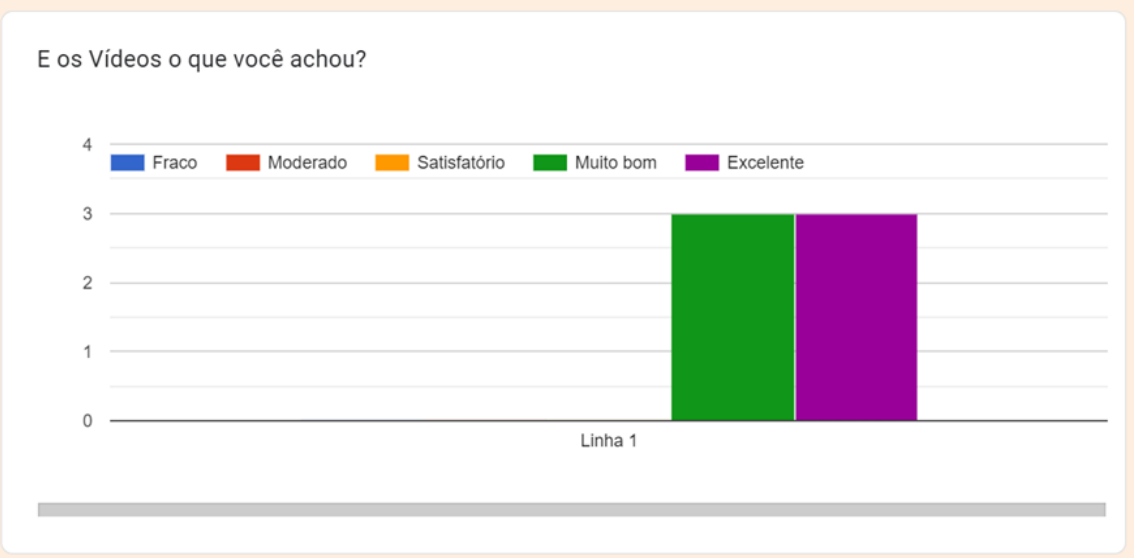
Figura 41. *Google Forms* 6.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Também foi perguntado aos professores(as) sobre os vídeos apresentados na plataforma. Neste item não foi observado nenhuma resposta negativa em relação aos vídeos disponíveis no produto, conforme a imagem abaixo (Figura 42).

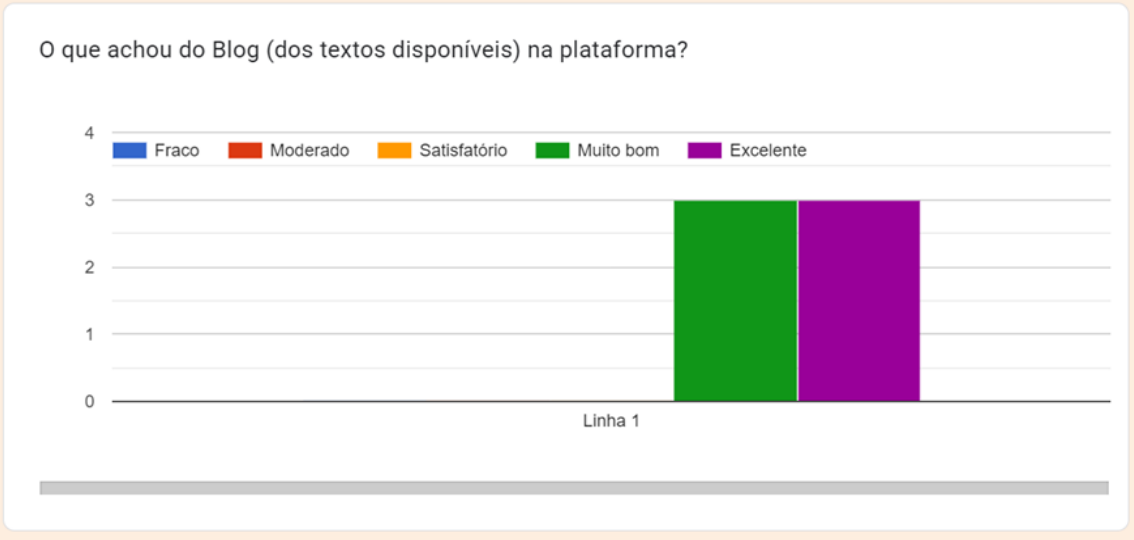
Figura 42. *Google Forms* 7.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Seguindo o mesmo procedimento, o *Blog*, ou seja, o conteúdo escrito disponibilizado na plataforma também foi avaliado e não ouve nenhuma resposta negativa nas avaliações.

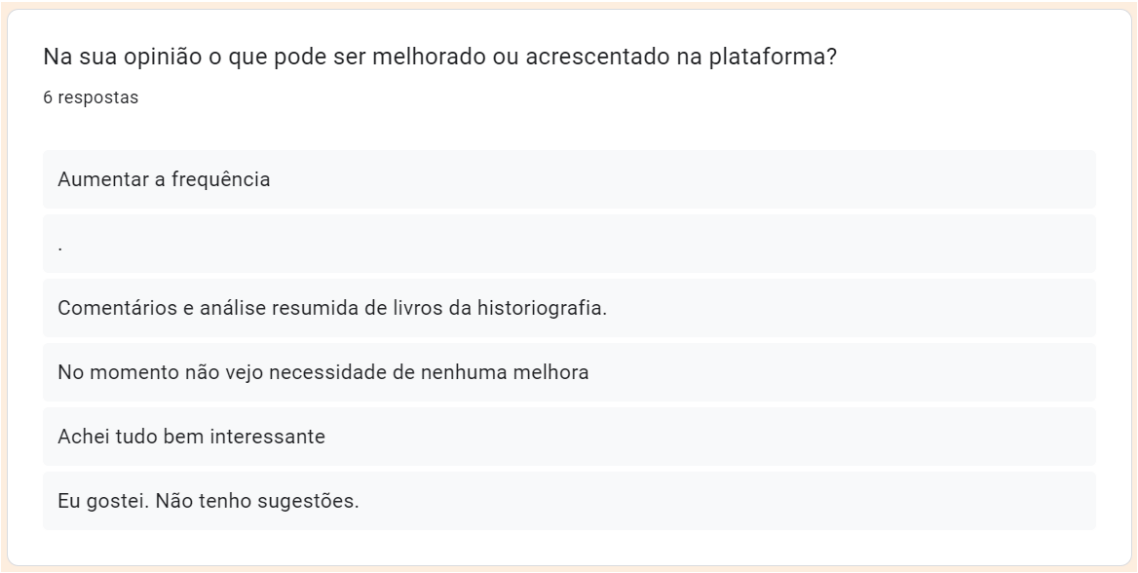
Figura 43. *Google Forms* 8.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Finalizando o questionário de avaliação, foi perguntado o que pode ser melhorado na plataforma Som de História na opinião dos professores(as). Aumentar a periodicidade das publicações e propor análises de livros da historiografia brasileira foram algumas sugestões apresentadas pelo grupo.

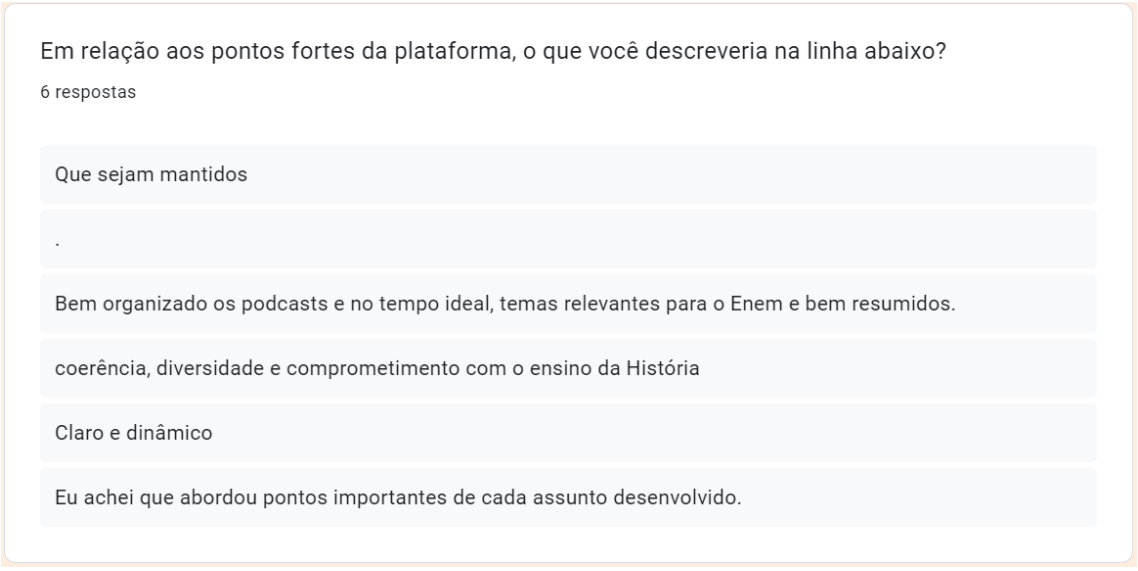
Figura 44. *Google Forms* 9.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Na última pergunta foi questionado quais seriam os pontos fortes da plataforma e o grupo respondeu que a manutenção do Som de História com publicações que duram em média de 10 a 20 minutos, além da dinâmica e diversidade do conteúdo apresentado.

Figura 45. *Google Forms* 10.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Com as respostas obtidas nos dois questionários, observa-se a importância da utilização de ferramentas tecnológicas, antigas ou mais modernas nas aulas de História, como apoio para auxiliar o aluno no processo

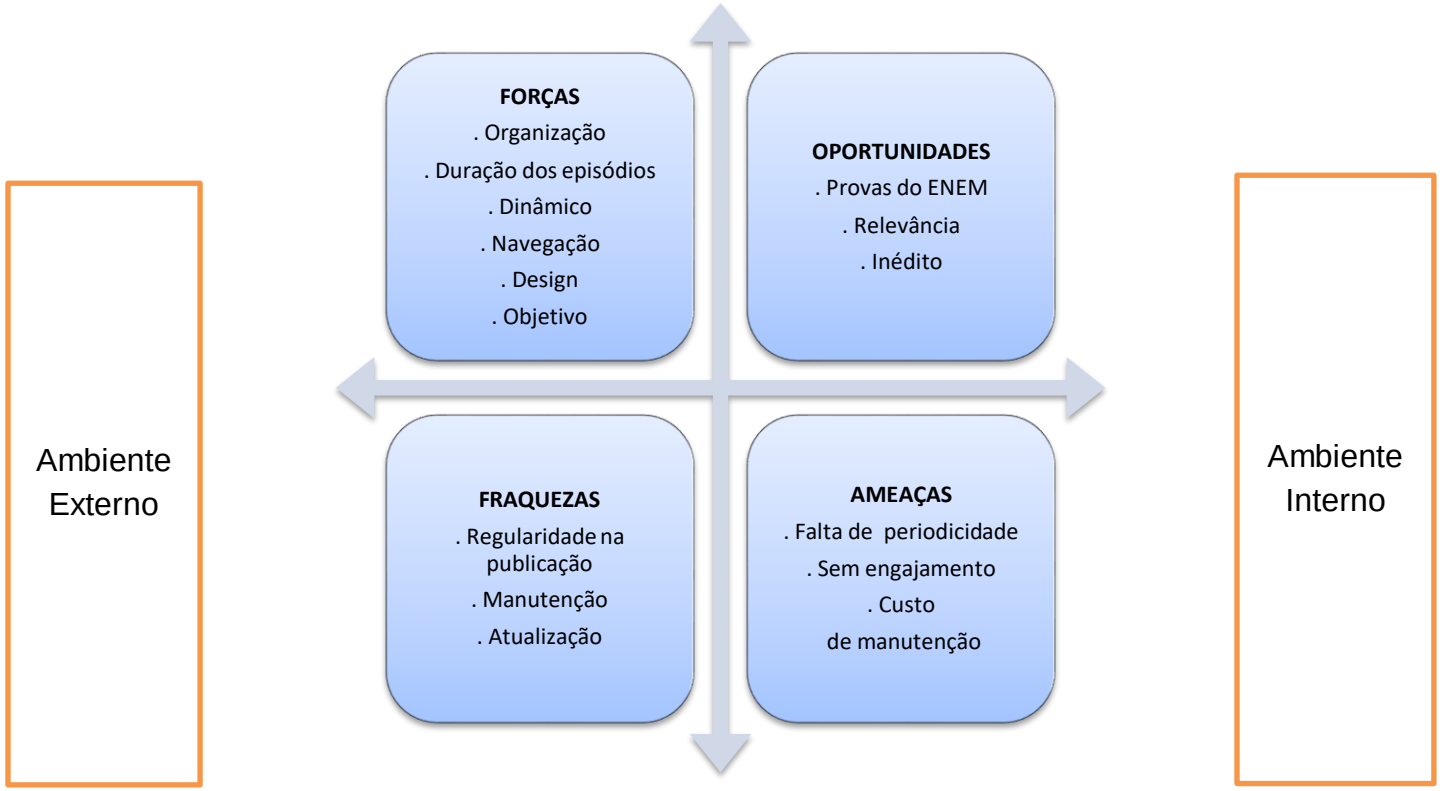
de aprendizagem. A utilização de ferramentas midiáticas que se convergem é mais uma opção para o professor(a) fazer com que o educando sinta-se motivado e em alguns casos protagonista na apresentação de novos conteúdos contribuindo com suas histórias e vivências pessoais.

4.2.3 Análise matriz SWOT

Diante das respostas do segundo questionário elaborado no *Google Forms*, foi possível constatar que todos os professores que analisaram a plataforma Som de História gostaram.

Desta forma, o objetivo nesta etapa da pesquisa é analisar os resultados utilizando a matriz *SWOT*, em português conhecida como *FOFA* (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças) apontados pelo grupo ao analisar a plataforma de estudos Som de História.

Figura 46. Análise SWOT.



Ambiente Interno: Forças

A organização da plataforma, a dinâmica apresentada, os temas abordados, de maneira objetiva com linguagem clara, facilitando o entendimento de qualquer pessoa, foi um dos principais aspectos levantado pelo grupo de professores(as). O design também foi pontuado comoum aspecto positivo. O tempo de duração dos áudios dos Podcasts e das vídeo aulas também foram ressaltados como relevantes. Assim como, a organização e disposição na plataforma e a proposta de unir diferentes ferramentas midiáticas convergindo em um espaço virtual. A relevância dos temas abordados com as provas do Exame Nacional do Ensino Médio, o ENEM, também foi apontado por alguns professores(as).

Ambiente Interno: Fraquezas

A falta de regularidade nas publicações e consequentemente na manutenção e atualização da plataforma foram alguns os aspectos apontados como fraquezas no Som de História.

Ambiente Externo: Oportunidades

No ambiente externo, as oportunidades que foram observadas pelo grupo, foram a relevância do produto, assim como o ineditismo, ou seja, a criação de uma plataforma de estudos para a disciplina de História, que pode ser utilizada para estudos das provas do Exame do Ensino Médio, o ENEM.

Ambiente Externo: Ameaças

A falta de periodicidade proporcionando pouco engajamento e fidelização dos assinantes e usuários da plataforma foram apontados como umas das principais ameaças externa ao analisar o produto. O custo de manutenção da hospedagem e do registro.Br também.

5. CONCLUSÃO

A partir da leitura de diversos autores que se debruçam sobre o tema educação, Educomunicação e mídias digitais encontrei teóricos que pudessem embasar minha pesquisa e seguir na criação e no desenvolvimento de um produto que pudesse ser usado e testado pelo maior número de professores(as) da disciplina de História. Além disso, minha atuação como locutora profissional trabalhando na área de comunicação com mais de vinte anos de experiência, foi fundamental para ter um olhar diferenciado na relação docente e discente deste trabalho.

Assim, o objetivo desta pesquisa, ao criar a plataforma de estudos Som de História foi proporcionar um auxílio na prática pedagógica para os professores(as) de História do Ensino Médio que trabalham em escolas públicas do país. E com isso, diminuir o descompasso tecnológico existente entre docentes de História e discentes multiplataformas, potencializando o ensino e aprendizagem deste aluno do século XXI.

Com uma pesquisa através de questionário *Google Forms*, foi feito um levantamento de informações e obtido dados para a concepção da plataforma utilizando as tecnologias *Podcast*, Vídeo aula e Blog, que se convergem em um mesmo ambiente virtual.

O produto pronto, a etapa seguinte foi analisar e avaliar a usabilidade da plataforma Som de História. Não foi notificado por nenhum membro do grupo de professores que analisou o produto, sobre dificuldade de acessar a plataforma por falta de internet, ou possíveis instabilidades de acesso ao sistema. Mas é importante sinalizar que é possível que ocorra instabilidade ao acessar a plataforma devido a problemas de conexão com a internet fixa ou rede *wifi*, pelo desktop ou *smartphone*. Também não foi sinalizado por ninguém dificuldade em navegar pela plataforma.

A contribuição dos professores(as) que utilizaram a plataforma e posteriormente contribuíram com críticas e sugestões para melhorar o produto foi de grande relevância, para futuras publicações.

O projeto Som de História possui uma proposta original na área da disciplina de História. Associar meu olhar de professora regente e locutora profissional fez toda a diferença no desenvolvimento da pesquisa. Pois ao usar

minha voz, com boa impostação na gravação dos áudios do *Podcast* e vídeo aulas, transmitiu clareza e propriedade nas informações.

Desta forma, deixo aqui minha contribuição para que a originalidade do Som de História possa servir de referência para professores de outras disciplinas e que novos projetos sejam desenvolvidos utilizando modernas ferramentas tecnológicas como a inteligência artificial, por exemplo, e que a Educomunicação possa cada vez mais estar alinhada a pesquisas na educação buscando melhorar a interação com o aluno do século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENKLER, Y. (2007). *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. Yale University Press.

CASTELLS, M. (1996). **A sociedade em rede**. Era da informação: economia, sociedade e cultura, trad. Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999, 6a. ed. vol. 1.

CROVI DRUETTA, Delia. A trama reticular da educação. In: APARICI, Roberto (org). **Educomunicação**: para além do 2.0. São PAulo: Paulinas, 2014, p.121-143. (Coleção Educomunicação).

DANTAS, José Eduardo Ramalho; DE MELO, Keite Silva. Uma proposta sob a ótica da gestão educacional par a superação de lacunas de aprendizagem de ingressantes no ensino médio mediada por tecnologias digitais de informação w comunicação. **Anais do CIET: CIESUD: 2022**, 2022.

FAVA, Rui. **Educação para o século XXI**: a era do indivíduo digital. SP: Saraiva, 2016.

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

FREIRE, Paulo. **Extensão ou Comunicação**. São Paulo: Pax e Terra, 1977.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo, Paz e Terra, 1974.

GALLO, P.; COELHO, M. DAS G. P. Aquisição dos letramentos necessários à cultura da convergência: A narrativa transmídia na escola. **QUIPUS**, v. 1, n. 1, p. 51-62, 26 dez. 2011.

GALVÃO, M.C.B. O levantamento bibliográfico e a pesquisa científica. In: FRANCO, Laércio Joel; PASSOS, Afonso Dinis Costa (Org) **Fundamentos de epidemiologia**. 2ª ed. Barueri-SP, 2011. p.377-398.

GERHARDT, T.E; Silveira, D.T. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRS, 2009.

GOMES, José Ferreira. A tecnologia na sala de aula. In: VIEIRA, Fátima, RESTIVO, Maria Teresa. **Novas tecnologias e educação**: ensinar a aprender, aprender a ensinar. Porto, Portugal: Biblioteca Digital da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2014.

HORTA, E.G.; FONSECA, A.R.; SILVA, W.S. O uso de vídeos do Youtube na educação. **Revista Vozes dos Vales – UFVJM**, n.16, Ano VIII, Out., 2019.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2010.

KAPLÚN, Mario. Uma pedagogia da comunicação. In: APARICI, Roberto. **Educomunicação para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014. p.59-80.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LENHARO, R.J.; CRISTOVÃO, V.L.L. Podcast, participação social e desenvolvimento. **Educação em Revista**, Belo Horizonte.v.32, n.1, p.307-335, 2016.

LIVINGSTONE, S. *Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line*. In: Revista Matrizes, São Paulo, ano 4, n. 2, jan./jun. 2011.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1998.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2004.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

MINAYO, M.C.S. (Org). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 Ed. Petrópolis: Vozes, 2001. p.21-22.

MOREIRA, M. A. **O que é afinal Aprendizagem significativa?** Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2011.

PEREIRA, Maria da Conceição; SILVA, Tânia Maria. O uso da tecnologia na educação da era digital. **Revista saberes em rede**, Cuiabá, v.1, n.1, p.85-94, jul/2013.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Imigrants. **On the Horizon,** v.9, n.5, p.2-6, out. 2001.

SILVA MOTA, J. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**. V.6, n.12, p.373, 2019.

SILVA, H. M. G. da; DAVID, C. M.; MANTOVANI, A. A tecnologia como aliada no ensino de história e a sua adesão nas escolas de educação básica. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 10, n. 2, p.390-399, 2015.

SOARES, Ismar de Oliveira**.** Educomunicação e educação midiática: vertentes históricas de aproximação entre comunicação e educação. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.19, n. 2, p.15-26, 2014.

SOARES, Ismar de Oliveira**. Educomunicação**: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio. São Paulo: Paulinas, 2011.

TRIVIÑOS, A.N.S. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

VELASCO, Maria Teresa Queiroz. Educar em outros tempos: o valor da comunicação. In: APARICI, Roberto. **Educomunicação**: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas, 2014.

APÊNDICE

Pesquisa *Google Forms* 1

Pergunta 1: Professor, você usa alguma ferramenta tecnológica em suas aulas de História?

Sim (...)

Não (...)

Pergunta 2: Se a sua resposta for “sim” na pergunta anterior, cite uma ou duas ferramentas tecnológicas.

.....

Pergunta 3: Você sabe o que é Podcast?

Sim (...)

Não (...)

Pergunta 4: Você já utilizou algum Podcast em suas aulas?

Sim (...)

Não (...)

Pergunta 5: Você já utilizou vídeo aula da plataforma de vídeos Youtube em suas aulas?

Sim (...)

Não (...)

Pergunta 6: Você acredita que o uso de ferramentas tecnológicas podem melhorar suas aulas?

Sim (...)

Não (...)

Nome:

Email:

Comentários:

Link do formulário da pesquisa: https://forms.gle/F6gaekKKJ2aiZ79z9