



# A PERSONIFICAÇÃO COMO ELEMENTO LÚDICO NA CRIAÇÃO DE PODCAST PARA DISCUTIR AS PANC NO ENSINO SUPERIOR

Personification as a ludic element in the creation of podcast to discuss PANC in higher education

La personificación como elemento divertido en la creación de podcast para hablar de PANC en la educación superior

**Resumo:** Essa pesquisa relacionou a temática PANC ao processo formativo de profissionais de nível superior como proposta de contextualização para o estabelecimento de relações com a futura atuação profissional, visando também, para além do ensino e aprendizagem, a compreensão do impacto dessas espécies para os ODS. É uma pesquisa de caráter qualitativo do tipo estudo de caso e participaram da pesquisa 13 estudantes de uma disciplina de Núcleo Livre que, ao criarem podcasts para uma das etapas do processo de avaliação da disciplina, construíram personagens para formatar suas argumentações relacionadas ao tema. Esse processo de criar personagens relaciona-se à personificação que é elemento inerente ao lúdico no âmbito das situações em sala de aula. Os estudantes criaram personagens que simbolizaram chefes de cozinha, participantes do Movimento Sem Terra e cultivadores de PANC. Ao assumirem os papéis de personagens, a atividade adquiriu aspecto divertido e informativo dando liberdade criativa para as argumentações e discussões realizadas.

**Palavras-Chave:** Podcast; Plantas Alimentícias Não Convencionais; Personificação.

**Abstract:** This research related the PANC theme to the training process of higher education professionals as a contextualization proposal for establishing relationships with future professional activity, also aiming, in addition to teaching and learning, to understand the impact of these species on the ODS. It is a qualitative research of the case study type and 13 students of a course from Núcleo Livre participated in the research who, when creating podcasts for one of the stages of the course evaluation process, built characters to format their arguments related to the theme. This process of creating characters is related to personification, which is an inherent element of play in the context of classroom situations. The students created characters that symbolized chefs, participants of the Landless Movement and PANC cultivators. As they took on the roles of characters, the activity acquired a fun and informative aspect, giving creative freedom to the arguments and discussions that took place.

**Keywords:** Podcast; Unconventional Food Plants; Personification.

**Resumen:** Esta investigación relacionó la temática PANC con el proceso de formación de profesionales de la enseñanza superior como propuesta de contextualización para el establecimiento de relaciones con la futura actividad profesional, buscando también, además de enseñar y aprender, comprender el impacto de estas especies en los ODS. Se trata de una investigación cualitativa del tipo estudio de caso y participaron de la investigación 13 estudiantes de un curso del Núcleo Livre quienes, al crear podcasts para una de las etapas del proceso de evaluación del curso, construyeron personajes para formatear sus argumentos relacionados con el tema. Este proceso de creación de personajes está relacionado con la personificación, que es un elemento inherente al juego en el contexto de las situaciones del aula. Los estudiantes crearon personajes que simbolizaron chefs, participantes del Movimiento Sin Tierra y cultivadores de la PANC. A medida que asumieron los roles de personajes, la actividad adquirió un aspecto lúdico e informativo, dando libertad creativa a los argumentos y debates que se desarrollaron.

**Palabras clave:** Podcast; Plantas de Alimentos No Convencionales; Personificación.

YASMINE FERNANDES  
OLIVEIRA

Licenciada em Química pela  
Universidade Federal de Goiás (UFG)

ID 0000-0002-9866-9700

VANESSA GISELE  
PASQUALOTTO SEVERINO

Professora da Universidade Federal de  
Goiás (UFG)

ID 0000-0001-5384-6657

NYUARA ARAÚJO DA SILVA  
MESQUITA

Professora da Universidade Federal de  
Goiás (UFG)

ID 0000-0003-2410-6304



## INTRODUÇÃO

### As Plantas Alimentícias Não Convencionais como temática na formação superior

A agenda mundial de 2030 proposta pela Organização das Nações Unidas (ONU) apresenta 17 Objetos para o Desenvolvimento Sustentável (ODS). O principal motivo é garantir o desenvolvimento humano atendendo as necessidades básicas do cidadão por meio de um processo econômico, político e social que respeite o ambiente e a sustentabilidade (ONU, 2022).

E qual é a relação entre as Plantas Alimentícias Não Convencionais (PANC) e os ODS? Um dos maiores desafios mundiais é o acesso à alimentação de qualidade, contudo, as questões econômicas dificultam esse acesso. Dentre os 17 objetivos estabelecidas, temos, ODS 1: a erradicação da pobreza em todas as formas e em todos os lugares, na qual pretende-se

Garantir uma mobilização significativa de recursos a partir de uma variedade de fontes, inclusive por meio do reforço da cooperação para o desenvolvimento, para proporcionar meios adequados e previsíveis para que os países em desenvolvimento, em particular os países menos desenvolvidos, implementem programas e políticas para acabar com a pobreza em todas as suas dimensões (ONU, 2022).

O segundo objetivo estabelecido é a Fome zero e agricultura sustentável na qual tem-se o objetivo de

Até 2030, garantir sistemas sustentáveis de produção de alimentos e implementar práticas agrícolas resilientes, que aumentem a produtividade e a produção, que ajudem a manter os ecossistemas, que fortaleçam a capacidade de adaptação às mudanças climáticas, às condições meteorológicas extremas, secas, inundações e outros desastres, e que melhorem progressivamente a qualidade da terra e do solo (ONU, 2022).

Considerando o estabelecido pelos ODS 1 e 2, a utilização de Plantas Alimentícias Não Convencionais (PANC) pode se configurar como uma alternativa que atenda as demandas postas. Além desse aspecto, as PANC exibem estreita relação com os objetivos de saúde e bem-estar, devido as suas características nutricionais e impactos podem ocorrer contra a mudança global do clima, que busca “melhorar a educação, aumentar a conscientização e a capacidade humana e institucional sobre mitigação, adaptação, redução de impacto e alerta precoce da mudança do clima” (ONU, 2022), pois essas espécies estão na categoria de alimentos que se desenvolvem em ambientes naturais sem a necessidade de insumos e da derrubada de novas áreas (BRESSAN et al., 2011).

Sendo assim, as PANC são espécies vegetais nativas, exóticas, cultivadas ou espontâneas, que contemplam sementes, frutas, frutos, hortaliças, folhas e dentre outras partes de uma planta que podem ser encontradas em locais de vegetação natural, em calçadas, quintais, ou em diversos locais diferentes, contudo, não estão presentes nas grandes cadeias de abastecimento, como hipermercado (KINNUP, 2014).

Embora essas espécies estejam à disposição para sociedade, elas ainda são pouco conhecidas e subutilizadas por grande parcela da população, este fato explicado pela falta de informação e divulgação.

Nessa perspectiva, essa pesquisa relacionou a temática PANC ao processo formativo de profissionais de nível superior como elemento de contextualização para o estabelecimento de relações com questões tanto do cotidiano quanto da futura atuação profissional, visando também, para além do ensino e aprendizagem, a compreensão do impacto dessas espécies para sustentabilidade.

Importante destacar nossa compreensão sobre o processo de contextualização que se dá a partir de Wartha e Faljoni-Alário (2005) ao afirmarem que, “contextualizar é construir significados e significados não são neutros, incorporam valores porque explicitam o cotidiano, constroem compreensão de problemas do entorno social e cultural, ou facilitam viver o processo da descoberta” (p. 2). Deste modo, o processo de contextualização precisa balizar a organização curricular e implica na construção de significados a partir da inserção de aspectos presentes na realidade que podem propiciar orientações acerca da relação e do caminho metodológico atreladas com contextos sociais, culturais dentre outros, que podem ser utilizados para interpretação de conteúdo e da realidade de mundo.

Sendo assim, foi planejada e desenvolvida uma disciplina de Núcleo Livre (NL) com o título “Contextualização no Ensino de Ciências: Plantas Alimentícias Não Convencionais como tema integrador”. As disciplinas com caráter NL, de acordo com o Art. 12 do Regulamento Geral dos Cursos de Graduação (RGCG) da Universidade Federal de Goiás possuem como foco de “ampliar e diversificar da formação estudantil; bem como a promoção da interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade; possibilitando o aprofundamento de estudo em áreas de interesse do estudante, viabilizando assim, o intercâmbio entre estudantes de diferentes cursos da UFG” (p. 4). São disciplinas obrigatórias para conclusão dos cursos de graduação e de escolha do estudante. Devem conter ementa, carga horária, bibliografia básica e complementar, além da aprovação pelo conselho diretor da unidade responsável pela oferta da disciplina. Necessita ter vínculo com temas diversificados, de natureza contextual e de relevância para formação do estudante.

Diante do exposto, durante os anos de 2020 e 2021 foi articulada e criada a disciplina de NL que possuía como foco a temática Plantas Alimentícias Não Convencionais no âmbito do desenvolvimento de uma pesquisa de mestrado cujo recorte é apresentado no presente artigo. A disciplina foi desenvolvida de forma remota, como todas as disciplinas ofertadas na UFG nos anos de 2020 e 2021. No sentido de inserir a discussão sobre as Plantas Alimentícias Não Convencionais na formação de profissionais na graduação, a ferramenta *podcast* configurou-se como viável tendo em vista as possibilidades pedagógicas que a tornam mais acessível aos estudantes e que proporciona uma forma diferenciada de avaliação oferecendo aos estudantes uma forma mais livre de construir seus materiais na disciplina. Dessa forma, os *podcasts* trouxeram um outro olhar para o contexto da disciplina ao evidenciarem características do lúdico por meio da personificação. Ao nos remetermos às características do *podcast* como elemento lúdico, é preciso estabelecer algumas associações teóricas para fundamentar tal relação.

Na perspectiva do lúdico, os jogos podem ser classificados como *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinux* (CAILLOIS, 2017). A primeira classificação é atribuída à competição igualitária, ou seja, são jogos que não dependem da sorte e, a segunda é o contrário, são jogos que dependem da sorte, como por exemplo os jogos de dados, roleta e outros. A quarta categoria, *Ilinux*, se refere aos jogos que buscam uma desestabilidade, como por exemplo: descer de um tobogã ou brincar de equilíbrio com cordas, que geram uma sensação de prazer na desordem da situação. Citamos aqui esses três aspectos para que o leitor tenha ciência que neste trabalho não foram percebidas essas classificações de jogos nos dados coletados e analisados. A categoria *Mimicry*, segundo Rezende e Soares (2022) “consiste em jogos que exploram a personificação, no qual os jogadores podem se inserir em uma realidade paralela, simulando situações ou até mesmo personagens fictícios” (p. 441). Ao assumirem e criarem papéis e personagens para a elaboração dos *podcast*, entendemos que houve a personificação associada à atividade. Ainda para Silva (2021), *Mimicry* são jogos e brincadeiras onde os participantes assumem papéis, como nos jogos teatrais. Nesse viés, entendemos que a elaboração do *podcast* teve caráter lúdico, pois os estudantes decidiram de maneira livre quais as opções para apresentação da atividade e teve o caráter associado à *Mimicry* ao assumirem e personificarem papéis no desenvolvimento da atividade.

### O uso de Podcast como estratégia de ensino

O termo *Podcasting*, segundo Primo (2005) “é um processo midiático que emerge a partir da publicação de arquivos de áudio na internet” (p. 2). O *podcast* se apresenta como instrumento advindo do desenvolvimento tecnológico que vem sendo desenvolvida e aperfeiçoada desde 2000. Seu surgimento está intrinsecamente ligado ao avanço tecnológico, principalmente focado no desenvolvimento das mídias sociais que possuem aspectos flexíveis, permitindo o acesso a vários conteúdos e divulgação a um vasto número de pessoas.

Não há um consenso sobre sua criação, contudo entende-se que o seu surgimento vem do desenvolvimento de programas de envio de áudios, contudo, a forma de recebimento e acesso dos arquivos de áudios eram um problema. E a partir dessa problemática foram desenvolvidos mecanismos como as *Really Simple Syndication (RSS)* por Dave Winder, Adam Curry e Kevin Marks e outros, que possibilitaram a transferência de áudio, contribuindo assim, para o estabelecimento deste seguimento (LENHARO; CRISTOVÃO, 2016).

Um estudo realizado pela Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação em 2022 apresenta valores de consumo de programas de áudio e vídeo, verificando um aumento exponencialmente desse mercado. Em 2019, ano que antecedeu a pandemia 17 milhões de brasileiros realizaram o consumo de programas de áudio e vídeo, ao comparar com dados referentes ao 2021, segundo ano de pandemia, nota-se um aumento de 41 milhões de brasileiros, tendo 24 milhões de

novos brasileiros se adentrando desse universo, que tem relação com o distanciamento vivenciado no período de pandemia (JANONES, 2022).

Deste modo, a divulgação de informações permitiu a produção de conteúdo e reprodução para a sociedade de forma mais rápida, com maior alcance e servindo de companhia em tempos difíceis. Entendendo essa facilidade de comunicação percebe-se que utilizar essa ferramenta como mecanismo de divulgação de conteúdo pode ser uma estratégia para divulgar a informações que em muitos casos só poderiam ser acessadas por meios acadêmicos.

No Ensino Básico e Superior, entende-se que as tecnologias são ferramentas entrelaçadas com as novas gerações, sendo possível observar dentro de sala de aula o uso de celulares, computadores e outros instrumentos que possuem acesso a vários conteúdos que ao serem utilizados em instrução podem afetar o estudante. Desta forma, a utilização de tecnologias como *podcast* e outras visando a contribuição para o processo de ensino e aprendizagem pode se configurar como uma estratégia interessante de uso em sala de aula, pois permite a colaboração dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem, além da inclusão cultural e social que o processo pode oferecer a partir da sua divulgação para a sociedade (MACHADO; BERLEZZI, 2021).

Diante do que foi mencionado, ao utilizarmos o *podcast* como ferramenta para auxiliar no processo de aprendizagem, precisam ser compreendidos alguns aspectos para elaboração do *podcast*, pois conforme Miro (2013; 2014) aponta, cada *podcast* necessita de edição, sua identidade, mas existe um padrão a ser seguido para que seja produzido uma gravação divertida para quem está produzindo e agradável para aqueles que estão a ouvir. Para isso, tais aspectos precisam ser seguidos:

- Definição da temática;
- Público-alvo: para elaboração do *podcast* é necessário um planejamento que incluía o público de alcance.
- É necessário explicar o escopo do *podcast*, sua amplitude e equipamentos necessários para gravações para que o programa/áudio saia de boa qualidade e agradável a quem escuta;
- Elaboração da pauta, sendo necessário estabelecer critérios como tempo, pautas e roteiros, além de apresentar materiais suplementares aos estudantes;
- Apresentar ferramentas que permitem os ajustes (cortes, recortes, remoção de ruídos, adição de sons e dentre outros) que permitem aperfeiçoar o material desenvolvido que pode despertar a potencialização do material;
- Publicação do episódio: é necessário compreender que após todo o preparo do material, este precisa ser compactado em formato *Feed RSS* que permite aos ouvintes que não possuem uma internet de boa qualidade escutarem o áudio com pouca perda na qualidade.

Outro aspecto relatado pelo autor é a utilização de padrões no início e fim de cada momento, que denominaremos aqui de bloco e a utilização de transições para passagem destes. Os blocos são momentos de transição entre cada momento do *podcast*, por exemplo, um episódio contendo três momentos de fala diferentes, teremos um bloco inicial com a vinheta inicial, uma apresentação da temática e uma breve introdução sobre o tema, dos participantes algumas perguntas para gerar uma interação e familiarização com a temática central, um bloco no meio, que visa apresentar perguntas mais específicas e um diálogo entre os participantes, uma vinheta de encerramento e um bloco final do episódio. Para além, durante a gravação é indicado nivelar o volume das vozes de todos os participantes e a utilização de trilhas sonoras que tenham relação com a temática desenvolvida.

Para sala de aula, segundo Franco (2008), o *podcast* se configura como um recurso que pode atuar como facilitador, entre professores e estudantes, que objetiva a produção de conteúdo específico ou diversos relacionados com a educação. Esse material poderá ser divulgado, de forma interna ou externa, sendo visto como um diferencial para as aulas, fugindo do tradicional, e pode ser recurso que permite a construir conhecimento, e de fácil acesso.

Nessa perspectiva, essa pesquisa relacionou a temática PANC ao processo formativo de profissionais de nível superior como elemento de contextualização para o estabelecimento de relações com questões tanto do cotidiano quanto da futura atuação profissional, visando também, para além do ensino e aprendizagem, a compreensão do impacto dessas espécies para os ODS.

### **Caminho metodológico**

Esta investigação é uma pesquisa qualitativa (LÜDKE; ANDRÉ, 1986) caracterizada como do tipo estudo de caso (MORGADO, 2013). A pesquisa qualitativa tem como fonte de coleta dos dados o ambiente natural, neste caso, o ambiente escolar em modo remoto e o pesquisador como principal instrumento para interpretá-la.

Em relação ao estudo de caso, este configura-se a partir de algumas particularidades. André (2005) apresenta aspectos importantes para a caracterização do estudo de caso, que serão elencadas a seguir. O primeiro tem relação com o foco do estudo, sendo este na compreensão de uma particularidade que pode ser encontrada no dia a dia a partir dos dados e em função deles; em segundo, por meio do estudo de caso será apresentada uma descrição completa do fenômeno em estudo que ressalta a interpretação do contexto do objeto estudado.

Em terceiro, a partir do estudo de caso, pretende-se relatar experiências vividas, baseada na população/objeto a partir da ótica do pesquisador. O quarto aspecto é a interpretação que dependerá do leitor, pois, compreende-se que este usará as informações apresentadas para realizar comparações e

generalizações, sendo possível também reformular novas compreensões. O leitor poderá retirar do caso aquilo que pode contribuir para sua situação e/ou pesquisa.

Como método para análise dos dados obtidos no estudo, utilizou-se a Análise Textual Discursiva (ATD). Moraes e Galiuzzi (2016) relatam que a técnica pode ser entendida como um processo de desconstrução em primeiro momento, em seguida, deve ser realizada a reconstrução com novos entendimentos dos fenômenos investigados.

A técnica empregada é construída em torno de três focos, sendo eles: unitarização, categorização e captação do novo emergente. A unitarização é o processo de verificação detalhista do texto. Nesse momento é realizada uma releitura selecionando as unidades que constituirão os fenômenos estudados. A realização dessa etapa é importante, pois, a partir deste momento serão selecionadas as informações relevantes que darão subsídio para as seguintes etapas.

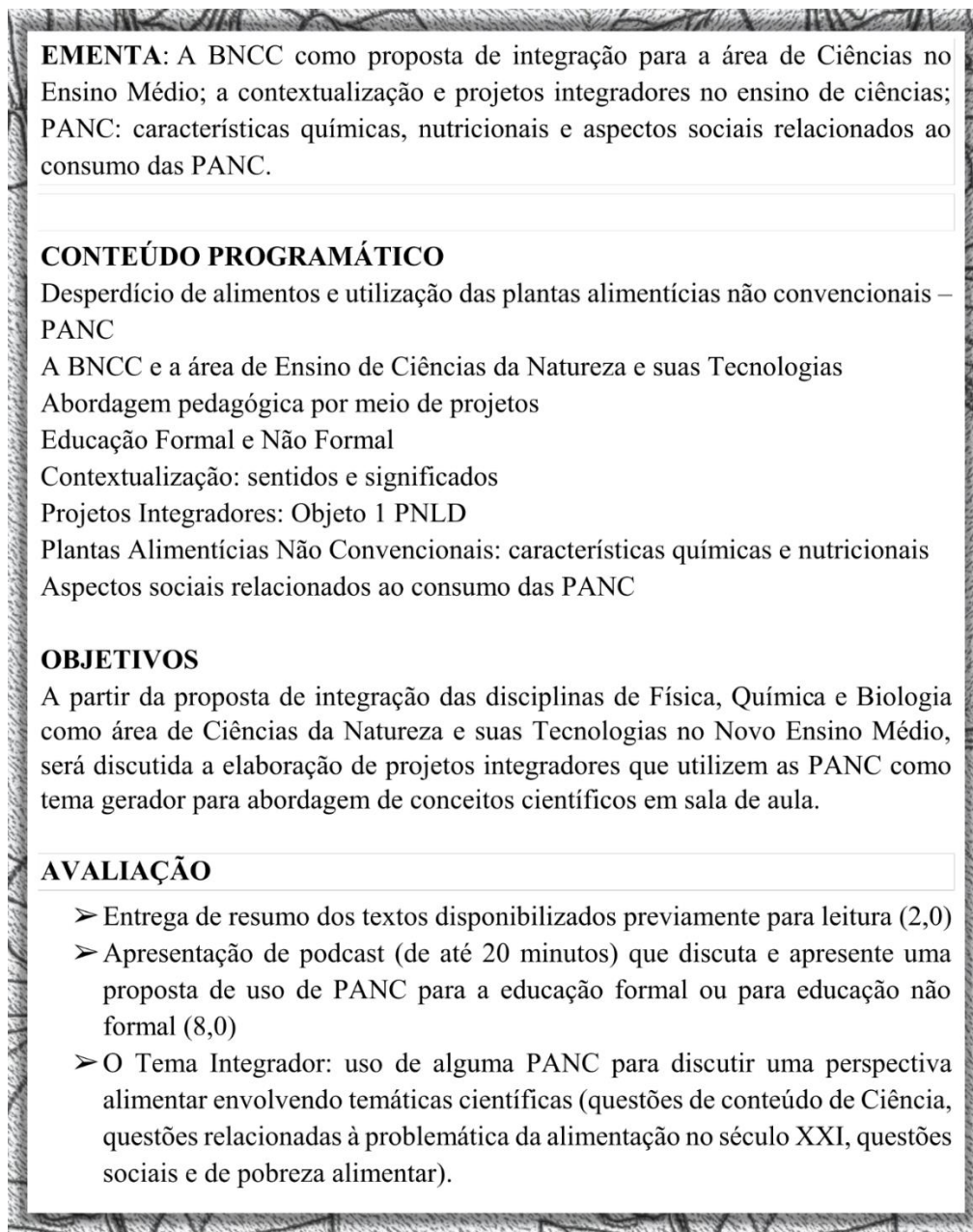
A segunda etapa consiste na categorização. Esse processo envolve as questões acerca da construção de relações de unidades bases (unitarização) que serão combinadas e classificadas de forma a agrupá-las. Por meio desse processo será possível apontar as categorias de análises, que podem ser tanto *a priori* quanto emergentes. Como resultado do segundo foco são gerados meta-textos que fazem parte do terceiro foco, que irão compor os textos interpretativos. Ao se utilizar a ATD como metodologia de análise retiram-se informações importantes contidas nas falas dos estudantes a partir da leitura rigorosa dos trechos transcritos, possibilitando ao pesquisador verificar respostas as questões elencadas.

Na pesquisa de mestrado que deu origem ao presente artigo foram definidas as seguintes categorias *a priori*: Apropriação do conhecimento científico e contextualização das PANC em situações sociais. Como categoria emergente temos a personificação, cuja discussão é tema do artigo em tela. Para essa categoria foi analisada a construção do enredo e a interpretação de personagens nos episódios dos *podcast* que foram criados pela turma como uma das formas de avaliação da disciplina. Foram selecionados momentos de interpretação de personagens fictícios durante a atividade e, a partir escuta e transcrição dos *podcast*, foi realizada a análise dos dados.

A pesquisa se desenvolveu no ano de 2021 no âmbito de uma disciplina de núcleo livre com título: **“Contextualização no Ensino de Ciências: Plantas Alimentícias Não Convencionais como tema integrador”**, ofertada na Universidade Federal de Goiás. Destacamos que a pesquisa foi submetida e aprovada pelo comitê de ética (CEP) da própria instituição.

Para o planejamento da disciplina foram realizadas discussões entre as pesquisadoras sobre os conteúdos que seriam abordados, o tempo de duração (32 horas), os materiais didáticos utilizados (como livros, textos, vídeos dentre outros), diferentes convidadas/os que poderiam relatar suas experiências e formas de avaliação.

Durante a disciplina ocorreu a participação 13 estudantes de variados cursos, sendo eles, cursos Ciências Biológicas (licenciatura), Engenharia de Alimentos, Estatística, Letras: Estudos Literários e Química (licenciatura), dois palestrantes, além de duas pesquisadoras responsáveis pela disciplina. Como método de avaliação, foi solicitado que os estudantes organizassem grupos, ocorrendo a formação de 4 grupos no total para elaboração de *podcasts* que abordassem a temática PANC como ponto central das discussões. Os *podcasts* foram enviados para as pesquisadoras no processo de avaliação e, após esse envio, foram ouvidos de forma conjunta por toda a turma ao final da disciplina para que as construções fossem socializadas. O plano da disciplina é apresentado na Figura 1.



**EMENTA:** A BNCC como proposta de integração para a área de Ciências no Ensino Médio; a contextualização e projetos integradores no ensino de ciências; PANC: características químicas, nutricionais e aspectos sociais relacionados ao consumo das PANC.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**  
Desperdício de alimentos e utilização das plantas alimentícias não convencionais – PANC  
A BNCC e a área de Ensino de Ciências da Natureza e suas Tecnologias  
Abordagem pedagógica por meio de projetos  
Educação Formal e Não Formal  
Contextualização: sentidos e significados  
Projetos Integradores: Objeto 1 PNLD  
Plantas Alimentícias Não Convencionais: características químicas e nutricionais  
Aspectos sociais relacionados ao consumo das PANC

**OBJETIVOS**  
A partir da proposta de integração das disciplinas de Física, Química e Biologia como área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias no Novo Ensino Médio, será discutida a elaboração de projetos integradores que utilizem as PANC como tema gerador para abordagem de conceitos científicos em sala de aula.

**AVALIAÇÃO**

- Entrega de resumo dos textos disponibilizados previamente para leitura (2,0)
- Apresentação de *podcast* (de até 20 minutos) que discuta e apresente uma proposta de uso de PANC para a educação formal ou para educação não formal (8,0)
- O Tema Integrador: uso de alguma PANC para discutir uma perspectiva alimentar envolvendo temáticas científicas (questões de conteúdo de Ciência, questões relacionadas à problemática da alimentação no século XXI, questões sociais e de pobreza alimentar).

**Figura 1:** Programa da disciplina “Contextualização no Ensino de Ciências: Plantas Alimentícias Não Convencionais como tema integrador”. **Fonte:** as autoras.



Os áudios (*podcast*) foram transcritos e para efeito de apresentação ao leitor, cada *podcast* será com apresentado pelo seu respectivo número de envio pelos grupos, indo de 1 a 4. Os estudantes participantes foram identificados utilizando-se nomes populares de PANC que serão apresentadas a seguir: **Azedinha**, **Beldroega**, **Caruru**, **Capuchinha**, **Major Gomes**, **Peixinho**, **Primavera**, **Seralha**, **Ora-pro-nóbis**, **Vinagreira** e **Taioba**. Na seleção dos dados apresentados, nos preocupamos em selecionar recortes de diálogo que apresentassem aspectos dentro das categorias de análises. Em termos de personificação, apenas três dos quatro grupos assumiram personagens em seus roteiros.

### A personificação como elemento lúdico nos *podcast* produzidos – discussão dos resultados

Personificação tem relação com o termo “personagem” em seu aspecto etimológico. O termo deriva do latim “persona” e segundo Nesteriuk e Massarolo (2020), remete-se de modo geral à utilização de “máscaras” para criar uma imagem ou uma impressão relacionada, que pode ter relação com aspectos sociais, culturais, científicos vivenciadas pelo/s protagonista/s.

A criação de um personagem é intitulada de personificação. Uma característica interessante ao se utilizar a personificação em atividade é o caráter lúdico propiciado. Caillois (2017) em seu livro “os jogos e os homens” aborda a questão dos jogos atrelados com a personificação. Apresentaremos a seguir uma classificação dos jogos para melhor compreensão das relações observadas.

Durante a análise dos dados, foi perceptível o uso da categoria *Mimicry* para elaboração dos *podcast*. Para Caillois (2017), não há a necessidade de exibir uma atividade ou ação como a de brincar, apenas o ato de representar um/s personagem/s ilusório para representação ou convencimento do público poderá implicar na classificação daquela ação como lúdica.

Logo, para o desenvolvimento do material por parte dos estudantes, a estratégia utilizada foi a criação de diálogos por meio da incorporação e interpretação de personagens durante o episódio, sendo esquematizado um enredo que permeava a introdução, a história e a relação dos personagens com as PANC. O fenômeno descrito é denominado personificação e é classificado nessa pesquisa como uma categoria emergente. Os resultados obtidos para a categoria estão presentes nos Quadros (1, 2 e 3) apresentados a seguir. No Quadro 1 estão apresentados o diálogo entre Beldroega e Azedinha do *podcast* 1.

**Quadro 1:** Recorte analisados na perspectiva da categoria personificação do *podcast* 1

Turno	ID	Discurso
1	<b>Beldroega</b>	Nesse episódio temos dois convidados, <b>Azedinha</b> que é assentado do MST de Santa Maria e o <b>Caruru</b> que é estudante de Química da UFG. Meu nome é <b>Beldroega</b> e também sou estudante de biologia na UFG.
11	<b>Azedinha</b>	Inclusive, ao tocar nesse aspecto o movimento dos trabalhos sem-terra, né? Os famosos MST, inclusive no assentamento que eu participo.

Fonte: autoras.

No podcast 1 enviado por um dos grupos é apontada a presença de três personagens, sendo: entrevistador, assentado e estudante. Iremos destacar durante a discussão do primeiro quadro o papel social do membro do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST) interpretado por **Azedinha**. A personificação objetiva exibir aspectos humanos e, no podcast, ao utilizar esses aspectos busca-se gerar sentimentos como: afinidade, familiaridade e aproximação entre os entrevistados, como também entre os ouvintes, objetivando um retorno dos ouvintes aos futuros episódios. A utilização do personagem do MST possui por interesse a realização de integração sobre a temática PANC e MST, abordando seu papel social no país.

Para compreensão da utilização desse personagem é necessário compreender a história do MST. Pela história brasileira, o movimento advém do movimento social camponês que objetiva a reforma agrária, com práticas alimentares ecológicas e com melhoria as condições de vida no campo. Um dos objetivos principais desse movimento é a produção de alimentos nas terras libertadas que objetiva soberania alimentar (MST, 2022).

Quando abordamos as PANC, compreendemos que essas espécies possuem um potencial de uso mais evidente em comunidades rurais. O uso de plantas não convencionais tem relação, por alguns aspectos que estão relacionados ao conhecimento tradicional que são passados de geração a geração, ao apego cultural, e à questão econômica. Nesse sentido, há informações em websites relacionados ao MST (MST, 2022), que evidenciam relatos da utilização de PANC, pois essas espécies fazem parte do cotidiano econômico, cultural e social do movimento. Salienta-se que essas espécies possuem valores nutricionais interessantes, que contribuem para a alimentação, e a partir de informações obtidas voltadas aos impactos dessas espécies, os estudantes idealizaram a utilização do movimento para construção do episódio.

A interpretação realizada permite a visão de ludicidade na ação realizada. Vale ressaltar que em nenhum momento foi imposto aos estudantes a necessidade da criação e interpretação de personagens. Conforme Caillois (2017) relata, uma atividade com a característica *mimicry* será identificada devido a sua liberdade, não sendo verificado a submissão continua a regras imperativas e precisas (p. 62).

Para o Quadro 2, temos a presença de três personagens na construção da narrativa referente ao podcast do grupo 3, pois o grupo 2 não usou a personificação na criação de seu podcast. Para construção do diálogo foram assumidos papéis de entrevistador e *chef gourmet* de PANC.

**Quadro 2:** Recorte analisado na perspectiva da categoria personificação do podcast 3

Turno	ID	Discurso
1	<b>Primavera</b>	Hoje iremos entrevistar as <i>famosas irmãs</i> que tem conquistado o público com suas receitas de Plantas Alimentícias Não Convencionais.
2	<b>Serralha</b>	Eu amo receber esse elogio que a gente é <i>super famosa</i> , que a gente faz muito sucesso. Mas enfim vamos ao que interessa. Eu me chamo <b>Serralha</b> e trabalho, minha especialidade é sobremesa, são sobremesa, são receitas

		docinhas. Para alegrar nosso dia, para fazer o nosso dia melhor, levantar o nosso ânimo, o nosso astral.
3	<b>Ora-pro-nóbis</b>	Bom vamos lá, eu sou a <b>Ora-pro-nóbis</b> , sou irmã de <b>Serralha</b> e trabalho com as PANC a um bom tempo ... o pessoal que geralmente frequenta o nosso restaurante, eles gostam muito de novidades.

Fonte: as autoras.

Para elaboração do enredo, foram utilizados três personagens, entrevistador e duas irmãs famosas. Durante o desenvolvimento do enredo, as personagens/estudantes relaram que são donas de um famoso restaurante, muito bem frequentado e que o conhecimento e utilização sobre as PANC vieram por meio de várias viagens para lugares diversos, e a partir dessas viagens elas tiveram contato com a culinária que utilizada as PANC e decidiram inseri-las no cardápio.

Deste modo, é evidente a utilização da personificação para construção do enredo, buscando gerar características para cada personagem, a fim de cativar o público ouvinte. Sendo um aspecto da *mimicry* que pode conquistar o espectador (CAILLOIS, 2017). Por fim, o Quadro 3, estrelado por **Vinagreira** e **Taioba** apresenta o personagem “facilitador”, ou seja, alguém que possui acesso e conhecimento das PANC e que foi entrevistado para apresentar curiosidades sobre as espécies, como contemplado nos turnos 1 e 2 destacados a seguir.

**Quadro 3:** Recortes analisados na perspectiva da categoria personificação do *podcast* 4

Turno	ID	Discurso
1	<b>Vinagreira</b>	Esse é o <i>podcast</i> “alimentando a saúde”. Hoje nós vamos ter o prazer de receber <b>Taioba</b> que é um <i>facilitador</i> de cultivo e consumo de PANC. Hoje ele vai trazer pra gente esse assunto tão importante e pouco conhecido, né? Seja bem-vindo, <b>Taioba</b> .
2	<b>Taioba</b>	Boa tarde aos ouvintes, boa tarde <b>Vinagreira</b> . Bom é um prazer estar aqui com vocês hoje. Como a <b>Vinagreira</b> falou, meu nome é <b>Taioba</b> , né? Eu sou o <i>facilitador</i> do cultivo e do consumo de PANC. Eu e minha equipe, nós fazemos um estudo o cultivo e a alimentação com PANC de algumas comunidades, né? Há mais de cinco anos. E hoje nós vamos poder conversar um pouquinho mais sobre esse assunto e conhecer um pouquinho mais sobre o que é as PANC, né? O que são as PANC.

Fonte: as autoras.

Em três *podcast* apresentados nota-se a presença da personificação como elemento construtor do diálogo e transpositor de informações. A sua utilização contribuiu para que os estudantes apresentassem as informações e curiosidades sobre a temática escolhida, logo, podemos inferir que essa ferramenta foi positiva para o desenvolvimento da atividade de forma lúdica, dando suporte para o desenvolvimento da atividade proposta.

Ao notar a construção de cada personagem observa-se vários níveis de personificação. A nivelação aqui citada é observada pela pesquisadora após o processo de escuta e análise dos dados. Os *podcasts* 1 e 3 foram aqueles que apresentaram a maior quantidade de traços voltados à caracterização e interpretação, os estudantes inseriram elementos do cotidiano do personagem como por exemplo: no MST sua luta social, questões voltadas ao campo e informações que remetesse ao papel do movimento no Brasil, e até defendendo em um momento as pessoas que participam desse momento.

No *podcast* 3, a elaboração foi voltada à construção de uma ideia sobre as *chef*, sendo bem-sucedidas, com vários seguidores nas mídias sociais, utilizaram do artifício de viagem para tentar construir a questão da fama, dentre outros aspectos. Essas características são explicitadas pela forma como os estudantes formularam o enredo da história. Quando analisamos o *podcast* 4, percebemos que os autores tentaram criar um personagem, contudo as características do personagem em alguns aspectos com os próprios estudantes.

O aspecto lúdico está presente desde o início da fase de desenvolvimento. A criança em durante o seu desenvolvimento utiliza mímicas e disfarces para aprende a interpretar alguém. A pessoa a ser interpretada em muitos casos são pais e irmãos que estão em constante convivência com estes. Essa ação pode ser observada em brincadeiras clássicas como faz de conta, onde elas criam em sua imaginação uma história e a interpretam (CAILLOIS, 2017). Logo, a utilização da interpretação durante o *podcast* remete a essa ação tão comum na infância, e que pode ser resgatada na fase adulta.

Há outros trabalhos que verificaram a relação entre a personificação e o processo de aprendizagem, sendo uma estratégia por parte dos estudantes para a realização de atividade. No trabalho de Oliveira e Soares (2005), os autores relatam sobre uma atividade lúdica realizada em sala de aula que objetivava a contextualização de conceitos de química por meio de um júri simulado. Como resultados um dos aspectos destacados pelos autores é a presença da linguagem e personificação como fatores que auxiliam na aprendizagem dos conceitos químicos.

Além do trabalho citado anteriormente, podemos citar os autores Bazílio e Soares (2005) e Costa (2018) que abordam os mesmos critérios e reforçam a potencialidade da ludicidade por meio da personificação no desenvolvimento cognitivo do estudante.

Costa (2018) fez sua pesquisa em turmas de ensino superior e, trabalhando com questões relacionadas à inserção da discussão sobre Química Verde na formação de profissionais da química, desenvolveu um jogo simulado, um júri químico, e identificou a personificação como característica do processo, no qual “os estudantes se dedicam a fazer uma boa apresentação e defesa de seus argumentos utilizando alguns termos e formalidades específicas de um tribunal de verdade” (p. 92). Assim, ao escolherem assumir papéis na criação do *podcast* para apresentar a temática PANC, no contexto da disciplina de NL “Contextualização no Ensino de Ciências: Plantas Alimentícias Não Convencionais como

tema integrador”, os estudantes se apropriaram do elemento lúdico de personificação para dar voz às suas perspectivas sobre as PANC construídas no decorrer da disciplina.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista as PANC como possibilidade de tema integrador para se discutir a problemática sobre alimentação no século XXI, que envolve abordar questões sociais importantes para os diversos profissionais a serem formados em cursos superiores, a personificação mostrou-se um caminho formativo interessante para desenvolver os processos argumentativos de maneira lúdica na sala de aula. A partir da análise dos nossos dados, foi possível compreender que a fermenta *podcast*, possibilita a inserção do lúdico no contexto de atividades de ensino, pois imprime o caráter de diversão, em que os participantes criam e assumem papéis que representam e, a partir disso, abordam os assuntos com características de prazer e liberdade que são inerentes à ludicidade, que também denotam envolvimento com a proposta didática.

Importante destacarmos também que o recorte apresentado nesse artigo se configura como um estudo de caso e é de caráter pontual no âmbito da pesquisa educacional. No entanto, a proposta pode ser replicada e novos resultados podem ser dimensionados em outras situações a partir do uso do *podcast* como elemento lúdico. No caso em tela, foi possível identificar envolvimento dos participantes ao escolherem, criarem e assumirem papéis para apresentar suas ideias e considerações sobre as PANC, e inferimos ser esse um caminho que pode agregar elementos do lúdico, como a liberdade, personificação e diversão, além de possibilitar a apropriação de conhecimentos científicos ao se ter como perspectiva a oferta de disciplinas em diferentes níveis de ensino.

## REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Liberlivro, 2005.

BAZÍLIO, H. O.; SOARES, M. H. F. B. Elaboração de jogos e atividades lúdicas para ensinar o conceito de lei de Lavoisier. In: Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão da UFG, COMPEEX, n.2, Goiânia, 2005. Anais eletrônicos do II Seminário PROLICEN, Goiânia: UFG, 2005.

BRESSAN, R. A.; REDDY, M. P.; CHUNG, S.; YUN, D. J.; HARDIN, L. S.; BOHNERT, H. J. Stress-adapted extremophiles provide energy without interference with food production. **Food Security**, v. 3, n.1, p.93-105, 2011.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Editora Vozes. Rio de Janeiro, p. 301, 2017.

COSTA, M. C. S. **Abordagem dos princípios da Química Verde por meio do lúdico na formação ambiental de profissionais da química**. 2018. 130 f. Dissertação (Mestrado em Química) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

FRANCO, C. M. S. S. **As possibilidades do Podcast como ferramenta midiática na educação.** 2008. 120 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História), Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2008.

JANONES, L. Compras online e consumo de *podcast* têm boom durante a pandemia. 2022. Disponível em: <[KINNUP, V.F.; LORENZI, H. \*\*Plantas Alimentícias não Convencionais \(PANC\) no Brasil:\*\* guia de identificação, aspectos nutricionais e receitas ilustradas. 3º ed. São Paulo, 2014.](https://www.cnnbrasil.com.br/business/compras-online-e-consumo-de-podcast-tem-boom-durante-a-pandemia-diz-pesquisa/#:~:text=O%20Cetic%20apontou%20que%20o,contra%2017%20milh%C3%B5es%20em%202019./>, acesso em: 24/08/2022.</p></div><div data-bbox=)

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

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E.D. **A Pesquisa em Educação:** abordagem qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MACHADO, A.; BERLEZZI, F. L. Produção de *podcast* como metodologia ativa no ensino-aprendizagem de Literatura Portuguesa. **Letras & Letras**, v. 37, n. 1, p. 237-249, 2021.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise Textual Discursiva.** Ijuí: Ed. Unijuí, 2016.

MORGADO, J. C. **O estudo de caso na investigação em educação.** 2ª edição. Lisboa: De Facto Editores, 2013.

MST. A história da luta pela terra. 2022. Disponível em: <<https://mst.org.br/nossa-historia/inicio/>>. Acesso em: 16/12/2022.

NESTERIUK, S.; MASSAROLO, J. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. **Revista Geminis**, v. 11, n. 3, p. 233-253, 2021.

MIRO, T. 7 Motivos para gravar *podcast* com áudios separados. 2014. Disponível em: <<https://mundopodcast.com.br/podcasteando/gravar-audios-separados/>>. Acesso em: 21 jan. 2017.

MIRO, T. Gravação e Edição de um *podcast*. 2013. Disponível em: <<https://mundopodcast.com.br/podcasteando/gravacao-edicao-podcast/>>. Acesso em: 21 jan. 2017.

ONU. Sobre o nosso trabalho para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. 2022 Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/>>. Acesso em: 20/07/2022.

PRIMO, A.F.T. Para além da emissão sonora: as interações no *podcasting*. **Intexto**, v.2, n. 13, p. 64-87, 2005.

REZENDE, F. A. M.; SOARES, M. H. F. B. Análise de elementos corruptivos dos jogos educativos publicados na QNEsc (2012-2021) na perspectiva de Caillois. **Química Nova na Escola**, v. 44, n. 4, p. 439-541.

UFG. Resolução - CEPEC Nº 1557R. Goiânia, p.43, 2017.

SILVA, J. F. M. O que está em jogo em um jogo didático? IN: SILVA, J. F. M (org). **O lúdico em redes:** reflexões e práticas no ensino de Ciências da Natureza. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021.

WARTHA, E. J.; FALJONI-ALÁRIO, A. A contextualização no Ensino de Química através do livro didático. **Química Nova Escola**, n.22, p. 42-47 2005.

**YASMINE FERNANDES OLIVEIRA:** Licenciada em Química pela Universidade Federal de Goiás (UFG), realizou iniciação científica pelos Laboratórios de Educação Química e Atividades Lúdicas/UFG e Química de Produtos Naturais e Síntese/UFG. Atualmente é professora na educação básica e estudante de mestrado do Programas de Pós-Graduação em Química pela Universidade Federal de Goiás onde desenvolve a pesquisa voltada às Plantas Alimentícias Não Convencionais (PANC): caracterização química e nutricional e sua inserção pedagógica na formação de profissionais.

**E-mail:** [yasminefernandes@discente.ufg.br](mailto:yasminefernandes@discente.ufg.br)

**VANESSA GISELE PASQUALOTTO SEVERINO:** Graduada em Química (Bacharelado, com Atribuições Tecnológicas) pela Universidade Federal de São Carlos, mestre e doutora pela mesma universidade, na área de Química de Produtos Naturais. Tem experiência em Química de Produtos Naturais, com ênfase na busca por novos compostos com potencial biológico. Professora associada II e coordenadora do Laboratório de Produtos Naturais e Síntese Orgânica da Universidade Federal de Goiás. Orientadora de estudantes de IC, mestrado e doutorado do Programa de Pós-Graduação em Química desta instituição. Desenvolve pesquisa em isolamento de compostos, avaliação biológica, metabólica por meio de anotação *in silico* de compostos

**E-mail:** [vanessapasqualotto@ufg.br](mailto:vanessapasqualotto@ufg.br)

**NYUARA ARAÚJO DA SILVA MESQUITA:** Licenciada, mestre e doutora em Química pela Universidade Federal de Goiás. Professora associada da área de Ensino de Química na Universidade Federal de Goiás, orientando no mestrado e doutorado do Programa de Pós-Graduação em Química do Instituto de Química-UFG e no Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática da UFG, coordenadora de área do PIBID/Química UFG campus Goiânia, coordena o LEQUAL- Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas. Pesquisadora colaboradora da Rede Latino-Americana de Pesquisa em Educação Química (RELAPEQ) desde a criação da rede em 2014. Desenvolve pesquisas na área de Ensino de Química, atuando principalmente nos seguintes temas: formação de professores de Química/Ciências, Educação Ambiental, políticas públicas e ensino de Química, jogos e atividades lúdicas voltadas para o ensino de Química e mídias no ensino de Química.

**E-mail:** [nyuara@ufg.br](mailto:nyuara@ufg.br)