



O USO DE PODCASTS COMO TECNOLOGIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO PRESENCIAL E HÍBRIDA

**Silvia R. V. Dos Santos¹, Anderson Amaral de Oliveira², Vitor Matheus Borges Rocha³,
Rubia L. Follmann⁴, Josei F. Pereira⁵**

1 Aluna do curso de Letras Português e Inglês e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUI.

2 Professor do curso de Letras Português e Inglês da UNIJUI. Coordenador do projeto de extensão Traças Digitais: Audiolivros para a formação de leitores, professores e comunidade.

3 Aluno do curso de licenciatura em História da Unijuí e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUI.

4 Aluna do curso de Design da Unijuí e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUI.

5 Professor do curso de licenciatura em História da UNIJUI. Coordenador do projeto de extensão Traças Digitais: Audiolivros para a formação de leitores, professores e comunidade.

INTRODUÇÃO

Com a recente expansão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação surgem necessidades formativas, especialmente voltadas a um letramento tecnológico. A tecnologia inserida na educação com o objetivo de ajudar nas necessidades formativas no âmbito escolar, pois por meio dela os professores podem trabalhar temas e conteúdos de forma mais atrativa e prazerosa ao aluno, fazendo com que o ensino e a aprendizagem se tornem mais fácil e proporcionando também troca de experiências entre ambos.

Com a educação a distância (EAD) e o ensino remoto, foram criados métodos para que os alunos possam acessar com facilidade o portal de várias instituições, auxiliando os estudantes a desenvolverem seus trabalhos a partir de pesquisas já desenvolvidas por outras pessoas. A presente pesquisa tem como objetivo refletir sobre experiências teóricas e práticas realizadas na extensão, envolvendo o uso de podcast na educação híbrida.

METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado por meio de pesquisas bibliográficas, leituras de artigos, diálogos entre professores e acadêmicos do projeto de extensão Traças Digitais: Audiolivros para formação de leitores, professores e comunidade. Além disso, as experiências e práticas pedagógicas vivenciadas por meio das atividades do projeto, como ações em eventos e formações, dizem respeito ao mundo digital e o acesso ao conhecimento sistematizado. As atividades realizadas utilizaram a criação e produção de conteúdo em áudios e gravação de



narrativas literárias, como contos, clássicos da literatura, que foram disponibilizados para uso de forma pública e gratuita por meio do Canal do Youtube¹.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir desses estudos e práticas extensionistas foi possível perceber que a tecnologia pode ser inserida nas escolas no ensino híbrido, na sala de aula digital por meio do uso de computadores, lousa digital e ambiente virtual de aprendizagem. A tecnologia na sala de aula não é exatamente uma novidade, pois já se passaram duas décadas que as primeiras lousas digitais chegaram ao Brasil, sendo que os primeiros equipamentos exigiram um alto investimento das escolas, aos poucos esse recurso se tornou mais acessível e hoje faz parte da rotina de muitos professores, tanto área privada quanto pública. As aulas dadas em sala através da lousa digital ficam salvas, e por isso não é preciso que os alunos fiquem escrevendo o que o professor dita a todo momento, de modo que eles possam prestar mais atenção nos ensinamentos do docente.

Nakashima e Amaral (2006) definem a lousa digital como sendo “tecnologia digital, moderna e inovadora com recursos que podem auxiliar na criação de novas metodologias de ensino”. (NAKASHIMA, AMARAL, 2006, P)

A gamificação é uma das principais tendências metodológicas que pode relacionar tecnologia e educação, ao usar desafios e recompensas estimulam o interesse e engajamento dos alunos, fazendo assim com que eles se esforcem para ampliar seus conhecimentos, desenvolver habilidades e, ainda assim, experienciem essas situações de aprendizagem de forma lúdica.

Gamificação tem como base a ação de pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo. (VIANNA et al, 2013)

A aprendizagem baseada em desafios é um exemplo muito bom. O docente lança um desafio que deve ser superado pelos alunos com base nos conhecimentos adquiridos ao longo das aulas, para que esta atividade fique mais emocionante é preciso que se crie uma competição saudável, fazendo com que cada desafio superado gera uma pontuação.

¹ <https://www.youtube.com/c/tracasdigitais>



Segundo Safetec Educação (2021), a dinâmica em sala de ensino e aprendizado nas escolas mudou muito, conforme as ferramentas digitais foram incorporadas no dia a dia da sala de aula. E como qualquer novidade, essa mudança trouxe também “ desafios do uso da tecnologia na educação”.

Ai a pergunta:-- como a tecnologia entra nisso tudo? Os desafios podem ser oferecidos aos alunos por meio de ambientes virtuais de aprendizagem, aplicativos para smartphones, por mensagens instantâneas, como o whatsapp e até mesmo em grupos de redes sociais.

É possível afirmar que a tecnologia na educação tem um grande potencial, este é gigantesco, visto que as inovações tecnológicas surgem a cada dia. Os alunos podem cada vez mais conduzir de modo independente as atividades que precisam de pesquisa, pois na internet os mesmos conseguem ter acesso a aplicativos e a sites que oferecem mais conhecimentos e informações. Exatamente por esses motivos, os recursos tecnológicos podem ser vistos como aliados dos educadores e não o contrário, principalmente quando sabemos que muitas coisas ainda estão por vir.

O uso de podcasts é uma ótima alternativa para incentivar a criatividade dos alunos, oferecendo a oportunidade de o aluno conhecer uma língua estrangeira, para a atualização de notícias e compartilhar conhecimentos gerais e também como material de suporte para atividades e tarefas de casa. O potencial educativo do podcast está relacionado à sua forma de apresentação tecnológica. Essa mídia digital pode despertar um maior interesse pela aprendizagem dos conteúdos por se tratar de introduzir o ensino na sala de aula. Para que o aluno possa desenvolver um podcast é preciso que siga algumas etapas: desenvolver um roteiro básico do programa, preparar a conversa, seja o maestro dos ritmos, repita as informações, refine o programa na edição, seja claro, converse diretamente com o ouvinte, arrume um parceiro, ouça o novo programa antes de divulgá-lo, defina a periodicidade e por último monte um blog.

Freire (2013), em sua tese de doutorado intitulada “Podcasts na educação brasileira: natureza, potencialidades e implicações de uma tecnologia de uma comunicação”, concluiu que na educação a distância o podcast contribui, da mesma forma que na educação presencial, para o desenvolvimento do diálogo, cooperação, sociabilidade e afetividade, a partir da produção e recepção da tecnologia.



Podcast não precisa ser necessariamente apenas em áudio, é possível publicar podcast em vídeos e até mesmo em textos. Mas é preciso entender que todo podcast tem seus prós e contras, vantagens e desvantagens.

Podemos citar como prós, criar vídeos com imagens referenciando expressões, fazer com que a experiência de quem ouve podcast em computador seja mais imersiva, etc; e entre as contras estão, consumo mais expressivo de banda, proporcionalmente um vídeo mais pesado, etc.

É possível então reconhecer que entre prós e contras existem ainda vantagens no uso de podcast, pois através deles os alunos conseguem desenvolver atividades de comunicação sem precisar expor suas imagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos referentes às ferramentas digitais, é possível perceber como a tecnologia pode ser usada de várias formas e para vários objetivos, o uso não se concentra somente para a educação presencial, mas também para a educação a híbrida. Entre as ferramentas digitais que estão se desenvolvendo, vamos ter os podcast, pois estes ainda estão se popularizando, pelo menos entre os estudantes, que podem escutar os áudios enquanto realizam outras tarefas.

A gamificação também de uso frequente entre professores, auxilia o aluno a aprender de forma interativa e divertida, fazendo assim com que este tenha desenvolvido a sua criatividade de forma lúdica.

Então pode-se concluir que através das ferramentas digitais é possível ter uma melhor aprendizagem e interesse do discente com as atividades que forem desenvolvidas pelo educador.

Palavras-chave: Podcast. Tecnologias Digitais. Gamificação.

AGRADECIMENTOS

O agradecimento fica para o projeto Traças Digitais da Unijuí, que me deu o prazer de experienciar e desenvolver a tecnologia em sala de aula, podendo abordar novas metodologias de ensino e ferramentas digitais.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Hércules Tolêdo Corrêa

Universidade Federal de Ouro Preto

<http://orcid.org/0000-0001-7368-5635>

Daniela Rodrigues Dias

Universidade Federal de Ouro Preto

<http://orcid.org/0000-0003-3134-1089>

Nair Prata

Universidade Federal de Ouro Preto

<http://orcid.org/0000-0002-9127-7720>

<https://escoladainteligencia.com.br> > blog > aprendizagem...

GOULARTE, Amanda. Tecnologia na Educação: Conheça as Vantagens e Desvantagens de Levas a Tecnologia para Sala de Aula. Blog Flexe. Disponível em: <<https://blog.flexge.com/tecnologia-sala-de-aula-vantagens-desvantagens/>>. Acessado em 28 de Agosto de 2023.

CAMPUS, Cazimiro. O PodCast como Ferramenta de Ensino: Implicações e Possibilidades Educativas. Plataforma Espaço Digital. Disponível em <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/69108>>. Acessado em 28 de Agosto de 2023.
Livro Gamificação na Educação.