



## PODCAST E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA<sup>1</sup>

Thiago Rocha Bezerra,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Joyce Mariana Alves Barros,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

### RESUMO

*PALAVRAS-CHAVE: Educação Física Escolar 1; podcast 2; Mídias 3.*

### INTRODUÇÃO

Ao analisar as aulas de Educação Física (EF), a participação dos alunos e os registros do ano letivo de 2020 no Núcleo de Educação da infância – CAP/UFRN (NEI-CAP), o debate acerca das mídias foi recorrente e se mostrou um caminho significativo. Essas mídias estão cada vez mais inseridas no ambiente familiar, social e educacional, sendo uma grande potência de aprendizagem e de vastos recursos a serem utilizados (SENA, 2017). Como aponta Fantin e Girardello (2010), é importante refletir sobre o sentido dessas produções, na busca por oportunizar que as pessoas se relacionem de forma crítica e criativa com o mundo e sua cultura.

O podcast foi utilizado como uma possibilidade pedagógica, tendo em vista sua facilidade de reprodução, podendo ser acessado em diferentes dispositivos e em qualquer lugar, assim como também de criação. A utilização dessa mídia aumenta a interação entre professor-aluno e entre os próprios alunos tornando-os sujeitos da própria aprendizagem (SAIDELLES *et al*, 2018). Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência do uso e construção experimental de podcasts, tendo como principal tema os jogos digitais.

### METODOLOGIA

O presente estudo trata de um relato de experiência realizado a partir do uso do podcast nas aulas de EF na turma do 5º ano matutino do NEI-Cap, em meio a pandemia do

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.





coronavírus e no contexto de aulas remotas, em 2020. A construção do podcast teve o apoio de professores, alunos e bolsistas; foram elaborados previamente roteiros contendo a divisão estrutural do áudio e o tema que seria abordado, além disso, a escolha dos temas foi realizada pelas crianças levando em conta os assuntos de interesse da turma.

A edição foi realizada utilizando um software livre, Audacity, a fim de tirar ruídos, corrigir erros técnicos e trazer uma melhor qualidade. A divulgação dessas produções foi realizada no grupo de WhatsApp da turma e também durante as aulas, tendo como principais ouvintes os próprios alunos e familiares, sem a intenção de conseguir um longo alcance.

## PRODUÇÃO

No início das aulas remotas foram realizadas algumas atividades diagnósticas com o intuito de identificar os novos interesses das crianças e as práticas corporais que elas estavam vivenciando durante esse período. Os jogos digitais apareceram com muita frequência, de forma que todos os alunos citaram diversos jogos que conheceram. Assim, surgiram diversos temas como esportes, lazer, lutas e, especificamente, jogos digitais. Essas temáticas foram previamente discutidas em aula e os alunos foram desafiados a pesquisar mais sobre o assunto e registrar em áudio.

O aumento da interação da turma foi nítido ao iniciar a sistematização dos conteúdos, por exemplo, em alguns encontros expuseram seus conhecimentos sobre determinado esporte e, ao final do período de intervenção, algumas crianças produziram um tutorial de seus jogos preferidos. Nesse sentido, os conhecimentos prévios dos alunos foram identificados e se tornaram uma possibilidade de aprimorar a visão crítica dos alunos em diálogo com os professores, apontando o olhar para além do jogar, buscando entender a ação e o contexto, observando as regras e a construção.

A estrutura do formato de áudio consistiu em: vinheta, abertura apresentando a atividade e a abordagem do assunto em si. Ao final do período foi realizado o “Concurso Podcast”, o qual as crianças tiveram que escolher um nome para o podcast da turma e novos temas a serem abordados.





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De fato as mídias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças e a sua utilização se faz cada vez mais necessária, tendo em vista as possibilidades proporcionadas por seu uso, bem como o aumento do interesse da turma, assim contribuindo para o processo de ensino e aprendizado.

O aumento do interesse da turma pode ser consequência do sentimento de pertença, pois eles puderam perceber que faziam parte da produção de conhecimento, construindo objetos de aprendizagem e levando informações para analisar criticamente com seus colegas e professores, portanto, a experiência contribuiu também para a formação da autonomia dos alunos.

## REFERÊNCIAS

FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. E. P. Diante do abismo digital: mídia-educação e mediações culturais. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 69-96, abril 2010.

SAIDELLES, T. *et al.* A utilização do podcast como uma ferramenta inovadora no contexto educacional. **Redin - Revista Educacional Interdisciplinar**, Santa Maria, v. 7, n. 1, p. 1-10, novembro 2018.

SENA, D. C. S. Mídias digitais móveis: uma intervenção pedagógica na educação física escolar. In: XX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e VII Congresso Internacional de Ciências do Esporte, 2017, Goiânia. **Anais...** Goiânia, CBCE, 2017. p. 398-402.

