

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO RIO DE JANEIRO – IFRJ – CAMPUS ARRAIAL DO CABO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS
DIGITAIS APLICADAS AO ENSINO – TDAE**

**ALÉM DAS QUATRO LINHAS: potencializando conteúdos Geo-Históricos e Políticos
com a inserção do Futebol por meio do uso de *podcasts***

José Peres Fernandes Junior¹
Risiberg Ferreira Teixeira²
Evelyn Morgan Monteiro³

RESUMO

Esse artigo propôs a criação de um podcast com alguns episódios que agregam um assunto de bastante interesse dos alunos - o futebol - com os conteúdos Geo-Históricos e Políticos. Durante um longo tempo de vivência escolar, foi acompanhada a dificuldade dos alunos em assimilar conteúdos que, muitas das vezes, são desinteressantes e que não estão inseridos em seu cotidiano, e, portanto, essa pesquisa fez-se importante, pois demonstrou como uma nova ferramenta pode motivar os alunos a desejar o conhecimento de novas matérias e, desse modo, causar um impacto na forma de apresentar esses conteúdos que são, para eles, desestimulantes. O público-alvo é formado por alunos do último ano do Ensino Médio de uma escola pública estadual do Estado do Rio de Janeiro que apresenta quantidade reduzida de recursos didáticos e tecnológicos que possam auxiliar na motivação dos mesmos. O trabalho constatou que os alunos passaram a se interessar de maneira mais efetiva pela disciplina e se familiarizaram com essa nova ferramenta tecnológica de ensino, aprimorando a assimilação do conteúdo.

Palavras-chave: Podcast. Geo-História. Política. Futebol. Ensino de Geografia.

ABSTRACT

This article proposed the creation of a podcast with some episodes that add a subject of great interest to students - football - with Geo-Historical and Political contents. During a long period of school experience, the difficulty of students in assimilating content that is often uninteresting and that is not included in their daily lives was followed, and, therefore, this research was important, as it demonstrated how a new tool can motivate students to desire knowledge of new subjects and, in this way, have an impact on how to present these contents that are, for them, discouraging. The target audience is made up of students in the final year of high school at a state public school in the State of Rio de Janeiro, which has a reduced amount of didactic and technological resources that can help motivate them. The work found that students became more effectively interested in the discipline and became familiar with this new technological teaching tool, improving the assimilation of the content.

Keywords: Podcast. Geo-History. Policy. Football. Geography Teaching.

¹ professorjoseperes@gmail.com

² Orientador / risiberg.teixeira@ifrj.edu.br

³ Coorientadora / evelyn.morgan@ifrj.edu.br

1. Introdução

“O futebol é a pátria, o poder é o futebol”.

(GALEANO, Eduardo, 2014)

Ao longo de quase vinte anos de magistério, foi percebido que há uma certa dificuldade dos alunos em assimilar os conteúdos propostos na disciplina de Geografia. Isso acontece independentemente do ano de estudo. Muitas das vezes, os alunos não veem praticidade e não relacionam os assuntos estudados ao seu dia a dia, parecendo que esses conteúdos são distantes, longe da realidade vivenciada por eles.

Por outro lado, o futebol vem se apresentando uma temática permanente em seu convívio, onde Holgado e Tonini (2014, p.189) expõem que “devido à relação que a maior parte dos alunos mantém com o futebol, esta prática cultural torna-se uma possibilidade de se refletir sobre a sociedade em que vivemos e sobre ideias que fazem parte do seu cotidiano”. Talvez pensar conteúdos de Geografia e, ao mesmo tempo, associar a prática esportiva, pode ampliar as possibilidades de aprendizagem desses temas, tais como exemplos: Globalização, política, sistemas de governo, Geo-História, etc.

Diante das perspectivas de uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) nos diferentes lugares do mundo, apresenta-se o *podcast*⁴ como um meio de comunicação que poderá trabalhar, também, com assuntos de Geografia e futebol.

Ao ingressar na Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas ao Ensino (TDAE), do Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) - Campus Arraial do Cabo, percebeu-se que produzir uma série de *podcast* é um desafio, pois é trabalhoso tanto na pesquisa e elaboração do texto quanto na sua produção. Contudo, é “mais uma alternativa de ferramenta da cibercultura” (BOTTON *et al.*, 2017, p.1) de rápida assimilação e onde o ouvinte pode acessá-la a qualquer momento como discorre Cruz:

O fato dos conteúdos ficarem gravados em *podcasts*, possibilita aos alunos, e em especial àqueles com mais dificuldades, recordar e acompanhar os conteúdos programáticos, permitindo ao professor, em sala de aula, acompanhar mais de perto as necessidades e exigências dos seus alunos. (CRUZ, 2009, p. 70)

⁴*Podcast* é definido como “arquivo digital de áudio, disponível *online*, que, em vez de uma música, contém programas que podem se utilizar de falas, de músicas ou de ambos”. (Freire, 2017, p.56)

Portanto, a utilização de ferramentas tecnológicas no contexto atual do ambiente escolar, poderá ser importante e vantajoso, pois:

Desde o jardim de infância ao ensino superior, a *Web* pode ser aproveitada para alcançar objetivos definidos e desenvolver competências, impedindo, desta maneira, que a escola permaneça alheia à evolução da sociedade na qual se supõe integrada. (CRUZ, 2009, p.66)

Inclusive Freinet (2015) já vislumbrava a utilização de tecnologia, como salienta Freire(2015):

Freinet fundou na escola pública de seu país uma pedagogia marcada pela apropriação do trabalho como ação espontânea, coletiva e educacional, e se apropria de tecnologias na escola, busca o aprendizado pela prática em conjunto voltada para o desenvolvimento entre os sujeitos, de uma apropriação produtiva e da liberdade como aspecto fundamental. (FREINET In. FREIRE, 2015, p.1036)

Essa pesquisa foi desenvolvida com os alunos do 3º ano do Ensino Médio de uma escola da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro no município de Iguaba Grande. A divulgação dos *podcasts* se deu ao longo do ano letivo de 2021 como complemento do conteúdo programático de maneira *online*.

O projeto de criação do *podcast* “Além das Quatro Linhas” é justificado devido à conjuntura atual de pandemia global causada pelo avanço do vírus COVID-19 e por causa dos contágios que vieram ocorrendo no nosso país, foi adotado o ensino remoto emergencial, oferta improvisada de disciplinas curriculares oferecidas pelas instituições escolares (HODGES et al., in WILLIAMES, 2021 p. 3). Esse ensino foi incorporado ao dia a dia dos alunos de maneira abrupta, sem nenhum treinamento ou adaptação a essa modalidade de ensino.

Algumas mídias digitais estão à disposição para os professores, tais como: ambientes virtuais de aprendizagem, videoaulas, *blogs* e outras, mas o *podcast* passou a ser importante no complemento dos conteúdos dos docentes, pois permite ao aluno acesso em qualquer lugar através da internet. Eles podem realizar os *downloads* dos *podcasts* nos *smartphones* e escutá-los e essa nova maneira de disponibilizar conteúdos de estudos faz refletir sobre outra prática de ensino-aprendizagem.

Com isso, o uso dessa ferramenta tecnológica apontada nesse trabalho está se tornando popular entre os alunos, podendo melhorar o desempenho deles em vários aspectos relacionados à disciplina de Geografia. Além do mais, os alunos têm o hábito de ouvir músicas e acessar vários tipos de conteúdos nos aparelhos celulares.

Outro ponto a se destacar nessa justificativa, é que o aproveitamento de um assunto cotidiano dos alunos como o futebol pode aumentar o interesse deles às matérias relacionadas aos *podcasts*, estimulando-os a pesquisar tais assuntos e debatê-los com o professor e demais colegas. E quem sabe, torná-los produtores de novos conhecimentos através dos *podcasts*. Desse modo, o uso desse recurso tecnológico é um estímulo para se tornarem mais autônomos, reflexivos e críticos, convertendo-se em protagonistas do seu aprendizado.

Nota-se que os alunos das escolas públicas têm pouco acesso a novidades tecnológicas dentro de seu ambiente escolar devido à falta de investimentos do poder público em tecnologia digital e internet de boa qualidade. Na escola onde a pesquisa foi feita, não é diferente. O professor tem que se desdobrar para atrair a atenção e trazer novidades para as suas explicações. Esses alunos têm acesso a uma sala de vídeo com um projetor e caixas de som e um laboratório de informática que quase sempre está parado para manutenção. É importante salientar que cada educador precisa apresentar recursos tecnológicos para atrair os educandos para mais próximos de suas matérias, mas que também os governantes invistam em capacitações contínuas para os docentes bem como de horários disponíveis dentro de sua jornada de trabalho para planejamentos de aulas e de materiais tecnológicos, com remunerações condizentes com esse aperfeiçoamento na sua função.

Por esse motivo, a criação de um *podcast* fazendo esse vínculo com assuntos cotidianos dos alunos se faz necessário para criar essa proximidade e, por consequência, na elaboração e divulgação dos *podcasts* aos alunos, existe uma lacuna que se faz necessário averiguar sobre as possibilidades de aprendizagem com a inserção dessa mídia no espaço escolar através de linguagem que possa prender a atenção do aluno. Para isso tem-se o seguinte questionamento: ao considerar o *podcast* uma ferramenta digital de comunicação a ser utilizada para o complemento de conteúdos escolares, essa mídia impulsionará o interesse desses alunos pelos assuntos de Geo-História e Política?

Diante do problema apresentado, pode-se obter respostas que venham satisfazer a esta pesquisa que são: o uso de um *podcast* inserindo o tema futebol desperta o interesse do aluno pela Geo-História e Política abordadas no Ensino Médio? Ao aproximar os conteúdos Geo-Históricos e Políticos com o tema futebol se permite que o aluno aprenda esses conteúdos através de associação? O aluno se sente mais motivado em rever os conteúdos abordados em sala de aula através do *podcast*?

Apresenta-se como objetivo geral deste trabalho: utilizar o *podcast* como complemento de conteúdos de Geo-História e Política, relacionando assuntos cotidianos dos alunos como o

futebol com as matérias lecionadas em sala de aula. Assim, para compor os objetivos específicos temos: compreender o uso do *podcast* como uma ferramenta nos ambientes escolares para o aprendizado de assuntos Geo-Histórico e Político; produzir uma série de *podcasts* articulando os conteúdos de Geo-História e Política com futebol; averiguar se os alunos faziam uso do *podcast* no seu dia a dia e observar a aprendizagem dos alunos através dos episódios de *podcast* complementares às aulas.

Essa pesquisa propôs a criação de episódios de *podcast*, com uma temática que aborda o futebol como pano de fundo para complementação de conteúdos Geo-Históricos e Políticos no sentido de melhorar a compreensão das matérias lecionadas em sala de aula.

De acordo com González (2020, p.2), a abordagem do estudo foi qualitativa e quantitativa. A pesquisa teve um embasamento teórico em livros, artigos e documentários em vídeo para a elaboração dos roteiros e produção dos *podcasts*. Após os episódios prontos, eles foram disponibilizados em agregadores de *podcasts* na Web e o link liberado aos alunos na plataforma de estudo deles. Foi aplicado um questionário para averiguar o quanto os alunos fazem uso de *podcasts*, e também, ao longo das semanas de disponibilização dos episódios foram feitas perguntas nas aulas sobre o grau de interesse deles sobre o conteúdo e forma de apresentação. Ao fim da pesquisa, foi realizado um *quiz* com um ranking numa plataforma de jogos *online* para examinar a assimilação do conteúdo proposto.

O presente artigo está organizado da seguinte forma: 1) Introdução 2) *Podcast* na educação; 3) Produção do *podcast*; 3.1) Futebol, Geo-História e Política: *podcast* “Além das Quatro Linhas”; 4) Coleta de dados sobre o uso do *podcast* no ambiente de sala de aula; 5) Análise dos dados sobre a compreensão do conteúdo nos episódios do *podcast*; 6) Considerações finais; 7) Referências.

2. *Podcast* na educação

Nesses tempos sombrios causados pela pandemia da Covid-19 que assolou a população mundial, percebe-se que dentre algumas ferramentas utilizadas na Web para auxílio na assimilação de conteúdos escolares, o *podcast* ganhou notoriedade por muitos educadores. Ele já vem sendo utilizado há quase três décadas e essa palavra “surgiu com Adam Curry em 1994 e resulta da junção do termo *ipod* (dispositivo de reprodução de áudio / vídeo da *Apple*) e *broadcast* (método de transmissão ou distribuição de dados)” (CRUZ, 2009, p. 66). É importante destacar que nos últimos anos, a procura por essa mídia aumentou muito para um público de várias faixas etárias e gêneros. Atualmente, os jovens recorrem ao *podcast* em busca

de assuntos de seus interesses particulares. De acordo com Sousa et al. (2008, p.43) têm-se a seguinte definição para *podcast*:

É a publicação de conteúdos de áudio na internet, que, através da subscrição de “Feeds / RSS”, ficam disponíveis para serem descarregados para agregadores, como o *iTunes*, ou para outros dispositivos móveis como *smartphones*, *iPods*, etc., possibilitando a sua audição em qualquer lugar e em qualquer momento. (SOUSA et al. 2008, p. 43)

Nessa perspectiva, o professor pode se aproveitar do *podcast* como recurso tecnológico e mostrar aos alunos como é possível assimilar conteúdos curriculares com essa ferramenta, também comenta Cruz (idem). Já Botton et al. (2017, p. 2) reforça que o “emprego do *podcast* como ferramenta didática pode levar a desconstrução do modelo paradigmático agregado à figura do professor como detentor exclusivo do conhecimento”, pois isso potencializa ao educando ser um agente participante e interessado nessa construção de conhecimento, onde ele pode comentar com outros estudantes os conteúdos bem como interage com o professor em sala de aula. Cabe ao professor, assim, estimular esse diálogo entre a ferramenta e o ambiente escolar, seja presencial ou *online*.

Em busca realizada em agregadores de áudio na *Web*, já existem vários *podcasts* que tratam do assunto futebol associado a diversas áreas de conhecimento como as tratadas nesse estudo. O autor da pesquisa criou a série “Além das Quatro Linhas”, tendo como inspiração a audiência de vários desses *podcasts* em agregadores de áudio como o *Spotify*. Como exemplos: “Pontapé Inicial” com José Trajano e Dudu Monsanto; “Muito mais que Futebol” com Mauro César Pereira e Lúcio de Castro; “Fronteiras Invisíveis do Futebol” com Filipe Figueiredo e Matias Pinto. Dessa forma, unindo esse tema de conhecimento popular como o Futebol a um *podcast* escolar é possível criar uma afinidade entre o ouvinte (aluno) e os conteúdos ali abordados (REZENDE FILHO, 2020, p.11).

A utilização de *podcasts* no ambiente escolar é muito difundida em alguns países do mundo, ficando mais acentuada neste contexto de pandemia global, onde comenta Gill (2016, p.3) que:

A utilização de *podcasts* é ampla em atividades escolares em países como Portugal, Estados Unidos e Alemanha, apesar de ser pouco conhecida fora do nicho *geek*, gíria da língua inglesa que define aquele que se interessa profundamente por tecnologia, internet e cultura “*nerd*”. Desde o ensino de música ao de línguas estrangeiras, da educação infantil ao nível superior há relatos de experiência e artigos científicos promovendo

a discussão sobre a presença das TDIC nas salas de aulas.
(GILL, 2016, p.3)

Uma outra amostra de utilização de *podcasts* na escola é a construção de uma *Web Rádio*. Um exemplo prático dessa aplicação se deu numa escola primária portuguesa com alunos de 9 a 11 anos em que foram desenvolvidos os seguintes objetivos:

(...) implementar/dinamizar uma *Web Rádio* ao serviço da comunidade educativa local; realizar programas educativos de rádio de natureza interdisciplinar; produzir conteúdos áudio em formato *Podcast* (entrevistas, reportagens, documentários, noticiários); explorar as potencialidades das tecnologias *Web 2.0* ao serviço da educação e da comunicação. (DIEGUES et al., 2010, p.10)

Os *podcasts* mostram-se como uma excelente ferramenta de apoio aos conteúdos estudados em sala de aula e as experiências em escolas de várias partes do mundo confirmam isso, portanto, a introdução deste recurso tecnológico nas escolas com auxílio de assuntos cotidianos como o Futebol contribuirá de forma significativa na educação do presente e do futuro.

3. Produção do *podcast*

O processo de criação do *podcast* é trabalhoso e exigiu operação de aplicativos de edição de áudios, mas, ao mesmo tempo, é prazeroso em sua elaboração. Na disciplina *Software Educacional e Tecnologia da Informação e Comunicação* da pós-graduação em *Tecnologias Digitais Aplicadas ao Ensino*, foi utilizado nas aulas o programa *Audacity*, que apresenta várias funções interessantes como “copiar, recortar, colar, misturar; adicionar efeitos de amplificação, *fade in e out*, reverberação, eco, e faz tratamento do som ao nível da equalização” (SOUSA et al., 2008, p.46). Esse *software* começou a ser utilizado em 1999 por Dominic Mazzoni e Roger Dannenberg na universidade norte-americana Carnegie Mellon University e foi lançado em 28 de maio de 2000 como versão 0.8.

Após as etapas de roteirização e gravação e os episódios ficarem prontos, eles precisavam ser hospedados em algum *site* que fizesse a distribuição para os agregadores de conteúdo na *Web*. O *site* escolhido para isso foi o *Anchor*, por ser gratuito e de fácil manuseio, que surgiu em 2015 como uma pequena *startup* que oferecia o jeito mais fácil de gravar um *podcast*⁵.

⁵<https://br.blog.anchor.fm/updates/rebrand>

O agregador escolhido foi o *Spotify*, pois na pesquisa feita com os alunos anteriormente, detectou-se que é o mais utilizado por eles (43%). Mas o *podcast* foi ofertado em outros agregadores tais como: o *Deezer*, o *Google Podcast*, o *Apple Podcast* etc. Lembrando que o *Spotify* é um serviço de *streaming* de música, *podcast* e vídeo que foi lançado oficialmente em 7 de outubro de 2008. É o serviço de *streaming* mais popular e usado do mundo⁶.

3.1. Futebol, Geo-História e Política: *podcast* Além das Quatro Linhas

Os episódios do *podcast* “Além das Quatro Linhas” podem ser acessados no *link*: <https://bityli.com/jwEpe>. A figura 1 apresenta a capa da série dos *podcasts*.

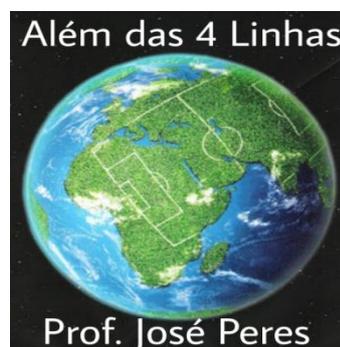


Figura 1 - Capa do *podcast* “Além das Quatro Linhas”
Fonte: Arquivo do autor

A escolha dos temas para produção dos *podcasts* está relacionada diretamente com os planos de aulas da disciplina. Além disso, eles deverão dialogar com os assuntos inerentes à sala de aula dos alunos pesquisados, tais como: Geografia, História e Política, transitando pelas dificuldades desses estudantes no entendimento dessas matérias, inserindo o futebol como parte integrante de seu cotidiano e, com isso, o *podcast*, ligando essas temáticas, pode evidenciar o interesse deles e proporcionar uma melhora na compreensão desses conteúdos.

Foram delimitados nesta pesquisa alguns conteúdos Geo-Históricos e Políticos que tivessem uma integração com acontecimentos da História do tempo presente. O primeiro a ser pensado foi a Ditadura na América do Sul, onde Martolio (2014) define como:

Um regime de governo autoritário no qual todos os poderes do Estado (Legislativo, Executivo e Judiciário) se concentram num único indivíduo, ou num só grupo ideológico ou num despótico partido político. Portanto, uma ditadura é um regime antidemocrático onde não existe a participação nem a voz do povo. (MARTOLIO, 2014 p. 13)

⁶<https://www.spotify.com/br>

Essa temática permeia dois episódios do podcast “Além das Quatro Linhas”. O episódio “Colo-Colo”⁷, que mostra a relação entre a ditadura de Augusto Pinochet e o clube do Chile nas décadas de 1970-1980 e o episódio “Brasil”⁸, onde observa-se a ligação entre os governos militares da ditadura brasileira (1964-1985) e a exploração da paixão popular pelo futebol.

Outro conteúdo importante e contextualizado com o Futebol é o Fascismo. O conceito de Fascismo é explicado por Martolio (idem, p.38):

É uma palavra derivada de Fascio (aliança ou federação) que descreve o regime autoritário criado na Itália por Benito Mussolini em 23 de março de 1919. No início, definia as unidades de combate; a partir de 1921, o ideal do Partido Nacional e, finalmente, o governo que durou até o fim da 2ª Guerra Mundial. MARTOLIO, 2014, p. 38)

O próprio Martolio (idem, p.27) afirma que Mussolini foi o primeiro ditador a usar o Futebol na efetivação de políticas populistas e a observar que a Copa do Mundo de Futebol poderia ser uma propaganda para seu governo junto ao restante do mundo, assunto que foi desenvolvido no episódio “Lazio”⁹ do *podcast*. Importante ressaltar, também, que o General Franco, na Espanha, usava o Futebol para se tornar mais popular entre os cidadãos. Era um fanático torcedor do Real Madrid e por consequência nutria um ódio pelo rival Barcelona (também por razões políticas) e com isso usava toda a sua força ditatorial contra a cidade separatista (FOER, 2015, p.176), temática esta detalhada no episódio “Barcelona”¹⁰ do *podcast*.

Outro ponto significativo e abordado no episódio “Celtic X Rangers”¹¹ do *podcast* é o fator Geo-Histórico e Político ligado ao Futebol, retratado pela rivalidade entre esses dois clubes escoceses que têm associação com uma disputa religiosa e territorial na Grã-Bretanha. Sobre isso Foer (idem, p.38) discorre:

(...) as partidas entre os oponentes da mesma cidade constituem as datas mais inflamáveis do calendário. Essa rivalidade gera histórias de horror relacionadas ao futebol: empregos negados por causa da fidelidade ao adversário; torcedores assassinados por usarem o uniforme errado no bairro errado. Mas a competição entre o *Celtic* e o *Rangers* representa algo mais que uma inimizade entre vizinhos: trata-se de uma luta pendente em torno da Reforma Protestante. (FOER, 2015, p. 38)

⁷<https://bityli.com/aqaug>

⁸<https://url.gratis/31yeBK>

⁹<https://url.gratis/hQ8VfA>

¹⁰<https://url.gratis/hEAHHE>

¹¹<https://url.gratis/7SrRQL>

A prática de ensino de Geografia que não se aproxima do cotidiano dos alunos faz com que eles tenham dificuldade de entender esses assuntos. A inclusão de novas tecnologias e metodologias pode ser uma ferramenta para os professores. Cavalcanti (1998) já alertava:

Para se refletir sobre a construção de conhecimentos geográficos, na escola, deve passar pelo papel e a importância da Geografia para a vida dos alunos. Há um certo consenso entre os estudiosos da prática de ensino de que esse papel é o de prover bases e meios de desenvolvimento e ampliação da capacidade dos alunos de apreensão da realidade... O conhecimento geográfico é, pois, indispensável à formação de indivíduos participantes da vida social à medida que propicia o entendimento do espaço geográfico e do papel desse espaço nas práticas sociais. (CAVALCANTI, 1988, p. 11)

Por isso é importante o uso de *podcast* como uma ferramenta para contextualizar esse conteúdo ao cotidiano dos estudantes, pois poderá torná-los parte integrante do espaço geográfico em que vivem. A utilização dessa ferramenta é favorável porque não ocupa muito espaço da memória dos *smartphones* e para ouvir remotamente, o seu *download* é bem rápido. Destaca-se, também, que tanto o professor quanto os alunos se sentiram envolvidos pelo novo dispositivo associado às aulas.

4. Coleta de dados sobre o uso do *podcast* no ambiente de sala de aula

Inicialmente, foi aplicado um questionário aos alunos para identificar o quanto eles ouviam *podcasts*, onde a intenção era compreender se eles tinham conhecimento dessa tecnologia digital, se faziam uso no dia a dia e como utilizam. Esse questionário encontra-se no quadro 1.

O objetivo inicial foi aplicar o questionário para as duas turmas do 3º Ano do Ensino Médio que totalizam 80 alunos de uma escola estadual do município de Iguaba Grande. Desse total, 63 alunos responderam o questionário de maneira participativa e indicaram entusiasmo nos comentários que ficaram registrados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), pois eles, desde o ano 2020, exteriorizaram pouca interação e não eram muito comunicativos no ensino remoto. Isso se mostrou relevante à pesquisa, porque demonstrou que os alunos conheciam a mídia e de que maneira eles faziam o uso dela.

Perguntas do formulário para conhecer os alunos antes da divulgação do podcast

- 1) Gênero? a) Feminino b) Masculino c) Prefiro não informar.
- 2) Você sabe o que é um *podcast*? a) Sim b) Não.
- 3) Você tem o hábito de ouvir *podcasts*? a) Todos os dias b) 3 vezes ou mais por semana c) Uma vez por semana d) Raramente e) Nunca ouvi.
- 4) Qual o principal agregador onde você ouve *podcasts*? a) *Spotify* b) *Soundcloud* c) *Deezer* d) *Google Podcast* e) *Apple Podcast* f) *Castbox* g) Outros.
- 5) Que tipo de assunto tratado em *podcasts* estimula a sua curiosidade? a) Futebol b) Política c) Educação d) Música e) Variedades g) Religião h) Notícias i) Outros.
- 6) Você acha que um *podcast* mesclando Futebol, Geografia, História e Política despertaria seu interesse para escutá-lo? a) Sim b) Não.
- 7) Você acha que um *podcast* te motivaria a rever conteúdos aplicados em sala de aula? a) Sim b) Não.

Quadro 1 - Perguntas aplicadas no *Google Forms*

Fonte: Arquivo do pesquisador

A primeira pergunta elaborada foi sobre o gênero dos estudantes, no qual 60% foram do sexo feminino e 40% do sexo masculino. Essa maioria feminina foi importante no decorrer da pesquisa, pois questiona a ideia que as meninas não gostam de futebol, pelas respostas das mesmas em outras etapas da pesquisa que tinham perguntas abertas e que analisaremos mais adiante.



Gráfico 1 - Lado esquerdo: Gênero. Lado direito: Hábito de ouvir *podcast*.

Fonte: Dados do pesquisador

A segunda pergunta do questionário foi sobre o conhecimento do recurso tecnológico utilizado na pesquisa, o *podcast*. A unanimidade na resposta “sim”, trouxe tranquilidade para o transcorrer do processo de construção do trabalho e demonstrou também que os alunos estão atentos às novidades tecnológicas do mundo atual. Mas mesmo que estejam antenados com as atualidades, muitos não estão alcançando os conteúdos, já que na pergunta feita sobre o hábito de ouvir *podcasts*, 60% responderam ouvir raramente, 11% nunca ouviram e apenas 6% ouvem todos os dias.



Gráfico 2 - Lado esquerdo: Principal agregador utilizado. Lado direito: Que assunto estimula a curiosidade?
Fonte: Dados do pesquisador

Dando continuidade ao questionário, a quarta pergunta foi sobre o principal agregador de *podcast* utilizado pelos estudantes para ouvir conteúdos. Dos que ouvem, 43% utilizam o *Spotify*, e os outros 57% se dividem em plataformas variadas na *Web*. A próxima pergunta traz os assuntos que estimulam a curiosidade dos alunos em *podcast*. Também houve uma divisão nas respostas, sendo os mais citados, variedades com 30% e música com 27%. Além

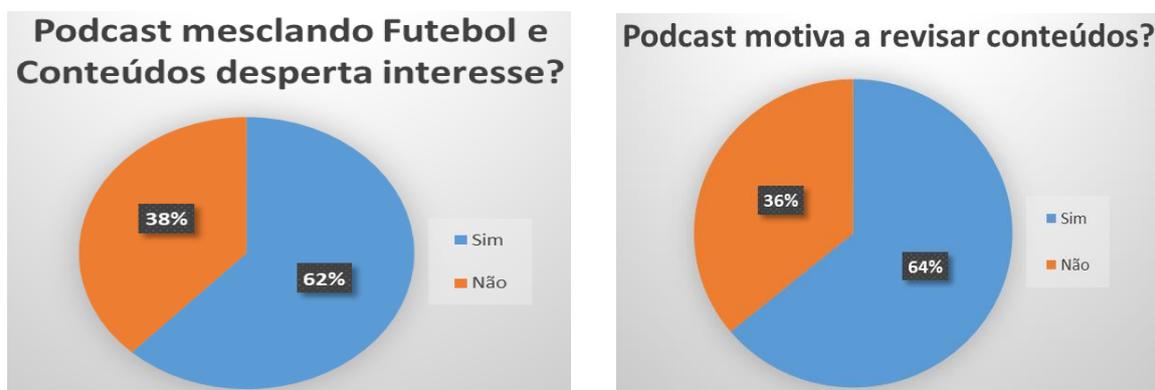


Gráfico 3 - Lado esquerdo: *Podcast* mesclando Futebol e Conteúdos desperta interesse? Lado direito: *Podcast* motiva a revisar conteúdos?
Fonte: Dados do pesquisador

disso, futebol aparece com 6%, educação com 6% e política com 3%, assuntos que envolviam a temática dos episódios *podcast* “Além das Quatro Linhas”, foram pouco citados.

E, finalizando esse primeiro questionário, foram feitas duas perguntas mais incisivas sobre o objetivo geral da pesquisa. A primeira indagando se um *podcast* mesclando Futebol, Geografia, História e Política despertaria o interesse deles para ouvir assunto, 62% responderam que sim e 38% que não. Essa sinalização no questionário evidenciou que se estava no caminho, o que potencializou a continuidade do trabalho. E a última indagação se refere a um *podcast* que os motivaria a revisar conteúdos apresentados em sala de aula. Basicamente, o percentual foi quase o mesmo da pergunta anterior, sim para 64% e não para 36%, demonstrando que os estudantes têm interesse em conhecer mais os conteúdos associados a novos recursos tecnológicos.

Durante a disponibilização dos episódios na plataforma que os alunos utilizam para estudos remotos (*Google Classroom*), foram feitas perguntas abertas a cada semana para eles, cujas respostas foram importantes e fundamentais através dos *feedbacks* dados pelos estudantes, que auxiliarão na criação dos próximos episódios. A seguir apresentam-se as perguntas:

Perguntas lançadas aos alunos após cada episódio

- 1ª: Diga nos comentários como foi a impressão de vocês. Se gostaram ou não do *podcast*?
- 2ª: O *podcast* está sendo claro na exposição do assunto?
- 3ª: O tempo do *podcast*, está adequado? Deveria ser maior ou menor?
- 4ª: Que temas posso utilizar numa segunda temporada?
- 5ª: Que outro assunto poderia ser interessante associar aos conteúdos Geo-Históricos, para a produção de *podcasts*?

Quadro 2 - Perguntas lançadas aos alunos após cada episódio
Fonte: Dados do pesquisador

Os alunos manifestaram interesse pelos *podcasts* e isso se apontou através das respostas apresentadas nas aulas virtuais semanais. Na primeira pergunta, os alunos mostraram interesse no *podcast* e uma primeira impressão favorável a proposta da nova mídia. “Gostei bastante, professor. Bem interativo e informativo.”, respondeu um aluno. Já um outro estudante disse que “foi muito mais fácil entender a matéria, explicação ótima.”, o que foi excelente saber, porque o objetivo da inserção dessa nova ferramenta é melhorar o entendimento dos conteúdos. Já a ideia de combinar assuntos cotidianos com conteúdos escolares também foi destacado por um estudante: “adorei esta metodologia de mesclar os assuntos, estudar assim ficou bem mais interessante.” E sobre o propósito de usar o Futebol para falar sobre conteúdos escolares, um aluno respondeu que gostou do *podcast* “porque fala de um assunto que me interessa, o futebol”.

enquanto uma outra estudante afirmou: “Eu gostei bastante do *podcast*, professor. Apesar de não gostar muito de futebol, achei muito interessante a maneira como o assunto foi abordado.”

Na segunda pergunta (o *podcast* está sendo claro na exposição do assunto?), a maioria dos estudantes afirmou que estava claro a exposição do assunto, como esse: “o *podcast* está bem legal, muito bem explicado. Está dando para entender bem o assunto.” Mas é importante destacar a resposta de uma aluna, que pontuou um aspecto, dando uma sugestão que será praticada numa próxima temporada: “Sim, está sendo claro, mas poderia ter uma pequena introdução”. A estudante fez uma crítica pertinente, pois a enunciação dos temas a serem trabalhados no episódio convida o ouvinte a ficar até o final ao saber desde o início do áudio o que escutará. Dessa forma, ficará mais fácil de nos localizarmos no conteúdo e período histórico”. É excelente quando há essa interação entre o docente e o discente, pois é uma relação de troca, onde todos aprendem.

A terceira pergunta (o tempo do *podcast* está adequado, deveria ser maior ou menor?) foi a que demonstrou mais heterogeneidade. A grande maioria dos alunos respondeu que o tempo estava adequado. “Sim, se for mais que isso, o *podcast* enjoa. Se for menos, acaba não sendo tão explicativo.”, disse um estudante, já outro relatou “estão bem legais, acho que 7 minutos é o ideal, pois dá para entender muito bem o que você quer nos passar e não fica tão enjoativo”. Os episódios têm uma duração média entre 7 a 10 minutos, mas como há a dificuldade de agradar a todos, alguns indicaram que o *podcast* poderia ser maior, e outros também falaram que poderia ser menor. Um ponto a se destacar é que o *podcast* sai do lugar comum das salas de aula, sejam virtuais ou presenciais, que é a exposição do conteúdo pelo professor com o auxílio de um texto ou vídeo e logo depois exercícios de fixação como menciona esse aluno: “sim, assim não fica muito longo e chato. Nesse tempo está ótimo e é mais legal do que as outras aulas que são apenas deveres.”

Na quarta pergunta (que temas posso utilizar numa segunda temporada?) algumas contribuições foram muito pertinentes. Uma aluna fez um comentário sobre abordar filmes e documentários que tratam da relação do Futebol com a Geo-História. Um outro tema sugerido foi a Guerra da Coreia, que impactou as relações sociais nos dois países, mas que também afetou o esporte, pois dividiu a força esportiva entre os dois. Uma outra resposta foi marcante: “Gostaria que falasse sobre dados históricos da arte”, pois nos faz refletir sobre o momento vivenciado em nosso país e como a arte ainda é muito importante e resistente. E, por último, uma observação importante de um estudante foi: “acho, então, pertinente continuar usando temas que tenham esse mesmo apelo, como músicas e bandas”, porque há, também, vários

artistas e músicas que fazem essa correlação entre a Geo-História e Política com os temas musicais.

E, por fim, na última pergunta (que outro assunto poderia associar aos conteúdos Geo-Históricos e Políticos, para a produção de *podcasts*?) obtiveram-se algumas sugestões em destaque, como a “dinâmica urbana, a produção, a circulação e a moradia”, assuntos muito importantes para a Geografia, “Geografia Humana e a descrição da interação entre a sociedade e o espaço na política”, situação muito bem colocada por uma estudante e a sugestão mais próxima da proposta do *podcast*: “Seria interessante, se o senhor contasse a história do Cartel de Medellín no próximo *podcast*, pelo fato de ser um assunto que atrai minha atenção”, cuja relação Futebol, poder, política e tráfico de drogas foi muito forte na Colômbia.

Em suma, a contribuição dos alunos nas respostas dessas perguntas semanais foi de muita relevância, pois mostrou novas possibilidades para diversificar a estrutura dos *podcasts* em relação a primeira temporada. Como o objetivo principal da pesquisa é a melhora na compreensão dos conteúdos, esse retorno demonstra o interesse dos alunos, a clareza dos temas propostos, se o tempo de cada episódio está adequado e possíveis sugestões de assuntos para uma próxima temporada do *podcast*.

5. Análise dos dados sobre a compreensão do conteúdo nos episódios do *podcast*

Para a aferir se houve uma compreensão dos conteúdos propostos nos episódios do *podcast* “Além das Quatro Linhas” e, também, a assimilação da matéria, foi apresentado ao fim do episódio “Brasil”, um *quiz* no aplicativo *Kahoot!*¹² que para Wang in Bottentuit Junior (2017):

(...) conectado a uma tela grande é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um *gameshow*. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais. (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017 p. 1594)

Alguns professores-alunos utilizaram essa plataforma em algumas atividades ao apresentar trabalhos nas aulas da pós-graduação TDAE cursada. Pois, o *Kahoot* mostrou-se como um software que promove o engajamento dos alunos, porque além de ser interessante,

¹²Aplicação/plataforma disponível na Internet, que permite a criação de atividades educativas e gamificadas para a dinamização de exercícios de múltipla escolha, de ordenamento, de perguntas abertas e questionários durante as aulas. Bottentuit Junior (2017, p.1593)

dinâmico, jovial, funciona como um *game*, ainda mais num contexto em que o diálogo no ensino remoto é limitado e entediante. Sobre isso, Lemos Filho & Brizzi (2018) discorrem:

As estratégias utilizadas por meio da gamificação podem contribuir para potencializar o desenvolvimento de habilidades e competências, e por isso, os jogos digitais podem ser interessantes para a interpretação e análise da temática trabalhada, pois partirá de um desafio e se tornará um processo de construção do conhecimento de forma lúdica. (LEMOS FILHO & BRIZZI, 2018, p.11)

Para esta atividade interativa, foram elaboradas 11 perguntas, todas de múltipla escolha, sendo que a cada episódio, duas são relacionadas a ele. Além disso, uma pergunta final testando o conhecimento geral sobre todos os assuntos abordados nos episódios dos *podcasts*. No quadro 3, apresenta-se as perguntas do *quiz*.

Analisando os resultados do *quiz* do *Kahoot*, disponibilizado na plataforma de estudos dos alunos de forma assíncrona, onde participaram 40 alunos, ou seja, metade do total de estudantes, o resultado foi satisfatório, pois houve 50% de acertos nas questões, demonstrando que mesmo sendo uma novidade para eles, muitos conseguiram assimilar parte do conteúdo. Apenas um estudante conseguiu 100% de acertos, o que é elogiável. Um outro ponto a se destacar é que 15 alunos (38%) não conseguiram completar o questionário, tanto por terem dificuldade com a plataforma quanto por problemas com a conexão da *Web*.

É importante salientar que um aluno que participou da pesquisa não conseguiu acessar todas as etapas do trabalho (sondagem, *feedbacks* e *Kahoot*). Isso expõe que há alguns estudantes que têm dificuldades e limitações de acesso à *Web*, identificando uma diferença social até mesmo dos alunos das escolas públicas.

A atividade desenvolvida no *Kahoot* evidenciou que os estudantes se mostraram bastante entusiasmados com o jogo e ficaram ainda mais motivados por causa da disputa entre eles. A promoção dessa atividade fez com que eles desenvolvessem rapidez de raciocínio relacionada com o conteúdo assimilado. Como a aplicação do jogo foi assíncrono, não houve intervenções do professor no decorrer da atividade. As dúvidas ocorridas e as facilidades/dificuldades dos alunos com o jogo foram eliminadas com trocas de mensagens entre o professor e os estudantes, através da plataforma de estudos remotos.

Perguntas do quiz aplicadas no Kahoot

- 1) O ditador fascista na Espanha chamava-se: a) General Franco b) General Geisel c) General Pinochet d) General Médici.
- 2) Foram exemplos de políticas ultranacionalistas e autoritárias no mundo, Exceto: a) Nazismo na Alemanha b) Franquismo na Espanha c) Fascismo na Itália d) Democracia no Brasil.
- 3) O único local onde a cultura e a língua catalã eram permitidas na época da Ditadura na Espanha foi: a) Estádio Santiago Bernabéu b) Estádio Vicente Calderón c) Estádio Camp Nou d) Estádio Sarriá.
- 4) O presidente deposto num Golpe Militar no Chile e o general, principal responsável por esse golpe, são, respectivamente: a) Augusto Pinochet e Victor Jara b) Victor Jara e Salvador Allende c) Gabriel Batistuta e Claudio Caniggia d) Salvador Allende e Augusto Pinochet.
- 5) No Estádio Nacional de Chile, ocorreram alguns eventos que marcaram a sua História, que são, exceto: a) Foi usado como local de prisão e torturas b) Local do discurso de renúncia do ditador chileno c) Palco do jogo entre Chile e URSS em que o Chile vence por W.O. d) Local da morte do principal cantor chileno da época Victor Jara.
- 6) No Brasil, que estádio foi usado para prisões e torturas na Época da Ditadura Militar? a) Estádio Caio Martins b) Estádio São Januário c) Estádio Alair Corrêa d) Estádio Nilton Santos.
- 7) O clássico entre *Rangers* X *Celtic* na Escócia tem sua rivalidade motivada, além da parte futebolística, por: a) Questões religiosas b) Questões políticas c) Questões sociais d) Todas as respostas estão certas.
- 8) O *Celtic* e o *Rangers*, clubes escoceses, têm suas torcidas ligadas as seguintes religiões respectivamente: a) Catolicismo e Protestantismo b) Protestantismo e Islamismo c) Islamismo e Catolicismo d) Hinduísmo e Budismo.
- 9) O ditador fascista, que governou a Itália entre 1922 e 1945, chamava-se: a) Adolf Hitler b) Benito Mussolini c) Augusto Pinochet d) Francisco Franco.
- 10) Durante as Copas de 1934 e 1938, o ditador fascista italiano deu uma ordem aos jogadores do país. Que ordem foi essa? a) Vim, vi e venci b) Independência ou morte c) Vencer ou morrer d) Diga ao povo que fico para ver a copa.
- 11) São características de uma ditadura, exceto: a) Governo autoritário concentrado num único indivíduo b) Intolerância à oposição política c) Regime antidemocrático sem a participação do povo d) Voto popular.
- 12) O movimento civil de reivindicação por eleições presidenciais com voto popular no Brasil, ocorrido entre 1983 e 1984: a) Volta democracia b) Diretas Já c) Democracia corintiana d) O gigante acordou.

Quadro 3 - Quiz aplicado no Kahoot - verificação e compreensão do conteúdo

Fonte: Dados do pesquisador

6. Considerações Finais

Na condição de professor de Geografia, ficou evidenciada a proeminente contribuição da ciência geográfica para o entendimento do ciberespaço. Ao enxergar que a Geografia é um importante canal analítico desta nova realidade, certificamos que esta pesquisa pretende ser o início de uma atividade proveitosa na construção de um espaço de mediação, onde o conhecimento tecnológico esteja conciliado com o saber teórico-metodológico do processo

educativo. Citando o grande educador Paulo Freire (1987, p. 40) em sua obra *Pedagogia do Oprimido*: “quanto mais se problematizam os educandos, como seres do mundo e com o mundo, tanto mais se sentirão desafiados. Tão mais desafiados, mais obrigados a responder aos desafios”.

Sendo assim, os objetivos desta pesquisa foram alcançados, haja vista que os estudantes acompanharam todas as etapas com animação, interagindo com o professor e com o recurso tecnológico de maneira satisfatória. A assimilação da proposta do trabalho como dos conteúdos foi adequada para um primeiro acesso a um diferente modo de expor as matérias.

Todas as três hipóteses propostas pela pesquisa se confirmaram. O uso do *podcast* inserindo o tema Futebol despertou o interesse dos discentes pelos conteúdos indicados pelo professor. A aproximação dos conteúdos Geo-Históricos e Políticos com o Futebol, também, permitiu aos alunos aprendê-los através da associação entre eles, o que foi um ganho em sala de aula. E por fim, os estudantes sentiram-se mais motivados em rever os conteúdos abordados em sala de aula por meio do *podcast*, situação que foi confirmada pelos *feedbacks* dos alunos, principalmente, quando eles comentam nesse retorno que essa ferramenta é muito interessante e sai da rotina do ensino remoto emergencial, que se baseia no tripé “videoaula, texto e exercícios”, como foram evidenciados nas falas deles.

A difusão dos episódios de *podcast* como ferramenta tecnológica de divulgação de informação entre os alunos foi capaz de contribuir para ampliar as formas de compreensão dos conteúdos de Geo-História e Política deles bem como se tornar um ambiente permanente de trocas de saberes, até mesmo associando-se a outros professores, com possibilidades de pesquisas futuras utilizando o *podcast* como objeto de estudo.

7. Referências

BARROS, Daniela Melaré Vieira; SPILKER, Maria João. *Ambientes de aprendizagem online: contributo pedagógico para as tendências de aprendizagem informal*. Revista Cet, V. 01, nº 03, abril de 2013.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. *O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real*. Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação—Challenges. 2017. p. 1587-1602.

BOTTON, Luciene de Avila; PERIPOLLI, Patricia Zanon; SANTOS, Leila Maria Araújo. *Podcast – Uma ferramenta sob a ótica dos recursos educacionais abertos: apoio ao conhecimento*. 22º Seminário de Educação, Tecnologia e Sociedade, Núcleo de Educação Online / NEO, FACCAT, RS: Revista Redin, V. 6, nº 1, Outubro de 2017.

BREITKREITZ, Luciano Anderson. *A ditadura e o futebol na América do Sul: a construção de um imaginário coletivo através das copas do mundo de 1970 e 1978*. Revista Semina: V. 11, nº 01, 2012.

BREITKREITZ, Luciano Anderson. *Futebol e Cultura Material: Uma Análise Historiográfica*. I Seminário Internacional de Cultura Material e Arqueologia. Universidade de Passo Fundo: V. 1, 2017.

CASTRO, Lúcio de. *Memórias do Chumbo: O Futebol nos Tempos do Condor*. São Paulo - SP: ESPN, 2011.

CANETTIERI, Thiago. *A importância do futebol como instrumento da Geopolítica Internacional*. Revista de Geopolítica de Ponta Grossa – PR: V. 1, nº 2, p. 116-128, jun/dez de 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. *Geografia, escola e construção de conhecimentos*. Campinas - SP: Editora Papirus, 1998.

CHIOFI, Luiz Carlos; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. *O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem*. III Jornada de Didática: Desafios para a docência e II Seminário de Pesquisa CEMAD. Julho de 2014.

COUTINHO, Clara Pereira; ALVES, Manuela. *Educação e sociedade da aprendizagem: Um olhar sobre o potencial educativo da internet*. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitária. V. 3, nº 4, p. 206-225, 2010.

CRUZ, Sónia Catarina. *O Podcast no Ensino Básico*. Actas do Encontro sobre Podcasts, p. 65-80. Braga: CIED, 2009.

DIEGUES, Vítor; COUTINHO, Clara Pereira. *WebRádio educativa: produção e utilização de Podcasts em experiências educacionais*. 2010.

FACINI, Heitor; PAVINI, Tiago Pátaro. *A questão separatista da Catalunha: mídia, cultura, política e futebol*. Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom, na Categoria Jornalismo, modalidade 09, 2015.

FOER, Franklin. *Como o Futebol Explica o Mundo*. Rio de Janeiro - RJ: Editora Zahar, 2005.

FREIRE, Eugênio Paccelli Aguiar. *Podcast: breve história de uma nova tecnologia educacional*. Educação em Revista, v. 18, n. 2, p. 55-71, 2017.

FREIRE, Eugênio Paccelli Aguiar. *Potenciais cooperativos do podcast escolar por uma perspectiva freinetiana*. Revista Brasileira de Educação, V. 20, nº 63, out-dez de 2015.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro - RJ: Editora Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. São Paulo - SP: Editora Paz e Terra, 1996.

GALEANO, Eduardo. *Futebol ao Sol e à Sombra*. Porto Alegre - RS: Editora L&PM, 2014.

GILL, Claudine Faleiro. *Uma experiência de pesquisa sobre podcast no ensino de literatura*. Ciclo Revista (ISSN 2526-8082), 2016.

GONZÁLEZ, Fredy Enrique. *Reflexões sobre alguns conceitos da pesquisa qualitativa*. *Revista Pesquisa Qualitativa*. São Paulo - SP: V. 8, nº 17, pág. 155-183, agosto de 2020.

HOLGADO, Flávio Lopes; TONINI, Ivaine Maria. *O Futebol nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental*. *Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia*. Florianópolis - SC: V. 1, nº 1, outubro de 2014.

JUNIOR, Dimas. *Futebol & Copas: Uma aula de História*. São Paulo - SP: Editora Gregory, 2019.

LE MOS FILHO, Alex José; BRIZZI, Raphael Rodrigues. *A utilização do jogo Kahoot no ensino de Geografia*. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Pós-Graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas ao Ensino. IFRJ - Campus Arraial do Cabo, 2018.

LOPES, Henrique Sena Guimarães. *Caio Martins: O primeiro complexo Estádio-Prisão da América Latina*. Anais do II Simpósio Internacional Futebol, Linguagem, Artes, Cultura e Lazer. Belo Horizonte - MG: EEFETO/UFMG, 2016.

MARTOLIO, Edgardo. *Glória Roubada: O Outro Lado das Copas*. São Paulo - SP: Editora Figurati, 2014.

OLIVEIRA, Jonathan Rocha de; CAPRARO, André Mendes. *Independência catalã, identidade e globalização no Fútbol Club Barcelona*. *Motrivivência*, Universidade Federal de Santa Catarina: V. 32, nº 61, p. 01-21, jan/mar de 2020.

PEINADO, Quique. *Futebol à Esquerda*. São Paulo - SP: Editora Mundaréu, 2017.

RIBEIRO, Gilvan. *Sócrates & Casagrande*. São Paulo - SP: Editora Globo, 2016.

RIBEIRO, Luiz Carlos. *Futebol e Ditadura na América Latina: a experiência do C.O.B.A.* XXVII Simpósio Nacional de História, jul/2013.

REZENDE FILHO, Adevanir Paulo. *Pra completar o álbum: Um podcast narrativo com histórias do futebol*. Maringá - PR: Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Centro de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas da UniCesumar, 2020.

RIGO, Luiz Carlos; TORRANO, Conrad Vilanou. *Identidades dos clubes de futebol: singularidade do FC Barcelona*. *Movimento*, Porto Alegre - SP: V. 19, nº 03, p. 191-210, jul/set de 2013.

SOUSA, Adão; BESSA, Fátima. *Podcast e utilização do software Audacity*. AA Carvalho, Manual de Ferramentas da Web, v. 2, p. 41-56, 2008.

TEIXEIRA, Risiberg Ferreira. *Um serviço para apoiar a autonomia e a colaboração em um ambiente virtual de aprendizagem*. 129 f.: il. Dissertação (Mestrado) - Universidade Salvador – UNIFACS. Mestrado em Sistemas de Computação, 2010.

WILLIAMES, Samuelle Neves Gomes; MONTEIRO, Evelyn Morgan; XAVIER, Fábio Contrera. *Desafios e efeitos do ensino remoto emergencial na educação superior durante a pandemia de COVID-19: uma revisão sistemática da literatura*. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Pós-Graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas ao Ensino. IFRJ - Campus Arraial do Cabo, 2021.

<https://www.paho.org/pt/covid-19>. Acesso em 01/03/2021.