



Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

24 a 25 de setembro de 2020



Volume XIV, n. 8, set. 2020
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

EIXO 8 - TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

Editores responsáveis: **Veleida Anahi da Silva - Bernard Charlot**

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2020.14.08.14>

Recebido em: **05/08/2020**

Aprovado em: **07/08/2020**

O DESENVOLVIMENTO DAS PLATAFORMAS DE STREAMING PARA DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO: UMA ANÁLISE DO PODCAST □NERDCAST□. THE DEVELOPMENT OF STREAMING PLATFORMS FOR KNOWLEDGE DISSEMINATION: AN ANALYSIS OF PODCAST □NERDCAST□. EL DESARROLLO DE PLATAFORMAS DE STREAMING PARA DIVULGAR EL CONOCIMIENTO: UN ANÁLISIS DEL PODCAST □NERDCAST□

FERNANDA SHELDA DE ANDRADE MELO

<https://orcid.org/0000-0001-8293-5210>

O DESENVOLVIMENTO DAS PLATAFORMAS DE *STREAMING* PARA DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO: UMA ANÁLISE DO *PODCAST* “NERDCAST”

THE DEVELOPMENT OF STREAMING PLATFORMS FOR KNOWLEDGE DISSEMINATION: AN ANALYSIS OF *PODCAST* “NERDCAST”

EL DESARROLLO DE PLATAFORMAS DE STREAMING PARA DIVULGAR EL CONOCIMIENTO: UN ANÁLISIS DEL *PODCAST* “NERDCAST”

Eixo 8: Tecnologia, mídias e educação.

RESUMO:

A construção de materiais inéditos em plataformas convergentes é uma marca do ciberespaço. Nesse sentido, o surgimento dos *podcasts* leva à necessidade de análise quanto à potencialidade educativa. Utilizando preceitos da nova geração hipermediática e multidisciplinar de Prado (2011) e das ideias de perspectiva de utilização da tecnologia como ferramenta de aprendizado debatidas por Bento e Belchior (2016), o presente trabalho prevê uma discussão do potencial *streaming*, focando na indústria fonográfica dos *podcasts*, dentro das salas de aula como dispositivos extras que podem orientar os discentes. Há, ainda, a produção de um levantamento acerca do *podcast* nomeado NerdCast, disponibilizado pelo blog Jovem Nerd no Spotify.

PALAVRAS-CHAVE: Podcasts. Ferramentas educativas. Plataformas de streaming.

ABSTRACT:

The construction of new materials on convergent platforms is a hallmark of cyberspace. In this sense, the emergence of podcasts leads to the need for analysis as to the educational potential. Using the precepts of Prado's new hypermedia and multidisciplinary generation (2011) and the ideas of the perspective of using technology as a learning tool discussed by Bento and Belchior (2016), the present work foresees a discussion of the streaming potential, focusing on the phonographic industry of podcasts, inside classrooms as extra devices that can guide students. There is also the production of a survey about the podcast named NerdCast, made available by the blog Jovem Nerd on Spotify.

KEY WORDS: Podcasts. Educational tools. Streaming platforms.

RESUMEN:

La construcción de nuevos materiales en plataformas convergentes es un sello distintivo del ciberespacio. En este sentido, la aparición de podcasts lleva a la necesidad de análisis en cuanto al potencial educativo. Utilizando los preceptos de la nueva generación hipermedia y multidisciplinaria de Prado (2011) y las ideas de la perspectiva de usar la tecnología como herramienta de aprendizaje discutida por Bento y Belchior (2016), el presente trabajo prevé una discusión sobre el potencial de transmisión, centrándose en la industria fonográfica de podcasts, dentro de las aulas como dispositivos adicionales que pueden guiar a los estudiantes. También está la producción de una encuesta sobre el podcast llamado NerdCast, disponible por el blog Jovem Nerd en Spotify.

PALABRAS CLAVE: Podcasts. Herramientas educativas. Plataformas de streaming.

1. INTRODUÇÃO

Aproveitar a chegada do final de semana para conferir as novidades das locadoras de *DVD* para se entreter com os filmes recém projetados na versão física. Esperar, ansiosamente, o serviço de entrega com o material musical requisitado daquele artista favorito. Ou, até mesmo, acordar cedo para conferir projetos educacionais na televisão que passavam em um horário específico como o Telecurso 2000.

As três situações citadas faziam parte de uma rotina tradicional dos brasileiros no início do século. Além do seu desaparecimento, a troca pelo imediatismo das novas tecnologias é uma forte marca. As locadoras, por exemplo, foram substituídas por aplicativos como a Netflix. Já no cenário musical, a situação não é diferente: Deezer, Spotify e Apple iTunes são provas dessa repetição. Segundo a própria Deezer, levantamento publicado pelo TecMundo em 2019, a adesão da ferramenta conhecida como podcast não só aumentou no Brasil como marca um expressivo engajamento: 25% dos ouvintes tendem a consumir mais de uma hora de programas em áudio por dia.

O contexto educacional, entretanto, aproveitou-se da convergência dos meios para se expandir e envolver a geração conectada (BENTO; BELCHIOR, 2016). Material citado anteriormente, o *podcast* é um destaque para a utilização dentro do aprendizado. De acordo com o Canal Tech, em 2020, a categoria educação está em 7º lugar na popularidade dos arquivos de áudio do Spotify. Perdendo para classificações como a informativa, sociedade e arte - não especificadas pelos produtores como ligadas à educação diretamente, mas que podem contribuir para tal.

É nesse sentido que o presente trabalho pretende observar o crescimento desse mecanismo dentro do processo de aprendizado multidisciplinar, como também enriquecer as possibilidades de metodologias dos profissionais docentes. Isso porque, “estas novas tecnologias da informação e comunicação já se concretizam como realidade educacional, possibilitando uma mudança brusca no modo de pensar e fazer educação” (LIMA, 2007, p. 5). Para atingir tais objetivos, este artigo trará o método de pesquisa bibliográfica, juntamente de uma análise que une a visão qualitativa com um levantamento quantitativo do *podcast* Nerdcast.

2. O CRESCIMENTO DO POTENCIAL *STREAMING*

Antes de debater sobre a popularização da rede de *streaming* é preciso entender não só o surgimento desse mecanismo, mas sua definição. Afinal, o que há de tão especial quanto à essa inovação? O *streaming* permite uma maior mobilidade e personalização do consumidor, além da facilitação do acesso. Uma elucidação completa é a seguinte:

A transmissão via *streaming* é uma nova tecnologia que impulsiona a troca de material em forma de áudio e/ou vídeo através das redes digitais. Valendo-se dessa nova ferramenta, é possível ter acesso a filmes, músicas e eventos em tempo real, dentre outras inúmeras possibilidades, sem a necessidade de arquivar cada conteúdo em um computador através do download. [...] É uma tecnologia que, mais especificamente, vale-se de um fluxo de dados de um servidor, através do disparo contínuo de conteúdos audiovisuais, que são captados e carregados em trechos contínuos de vídeo na tela, sem interrupções. A ideia central é que o servidor e o player sejam colocados como um time, fazendo com que os dados sejam transmitidos em tempo real (OLIVEIRA; RANIERI, 2017, p. 2-3).

Isso significa que há modificação no espectro da própria produção que agora possui uma interação muito mais direta do público-alvo. Esse exemplo é enxergado claramente no filme *Bandersnatch*, gerado por meio do seriado *Black Mirror*, da Netflix em 2018. A obra trata justamente sobre o impacto da tecnologia na sociedade e nas problemáticas sociais do século XXI e soma uma inovação na plataforma: os acontecimentos com o personagem principal da trama dependem das escolhas feitas por quem assiste. Ou seja, além de decidir o destino da narrativa, ainda é possível voltar para fazer alterações ou pular para o resultado destas, tudo com o auxílio de apenas um material: o controle remoto.

Para Silva e Dall'orto (2017), essa situação mostra a grande capacidade do streaming na concorrência com meios tradicionais, como a televisão. Na introdução deste trabalho, o Telecurso 2000 foi citado como uma ferramenta popular de disseminação educativa do início do século e tratava-se de um programa televisivo. Quando um episódio era reproduzido, entretanto, não havia mais como voltar. Com as novas tecnologias digitais esse cenário não existe mais. O Youtube é um exemplo de como é possível assistir vídeos diversas vezes e pausá-los quando houver necessidade. Tal possibilidade não exclui, porém, os velhos meios de comunicação.

Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os medos emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias (JENKINS, 2009, p. 41).

Já quanto ao cenário específico da produção fonográfica, que é o foco do presente trabalho, o contexto também se apresenta de forma positiva. Segundo O Globo (2015) as assinaturas de streaming de música representam 23% do mercado digital global. O Spotify, líder no mercado ao alcançar 124 milhões de assinantes de acordo com a Mac Magazine (2020), também não pretende parar nas inovações. No ano passado, a empresa adotou o mecanismo de "*Social Listening*", que permite o envio de convites para amigos curtirem o conteúdo ao mesmo tempo com apenas um toque.

Todavia, há uma problemática evidente dentro desses contextos: o acesso plural. Enquanto, de um lado, há o aumento da facilitação de múltiplos materiais na palma da mão pela comodidade, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua apresentou que, em 2020, um em cada quatro brasileiros não possuem acesso à internet. Esta, que se torna o principal ponto de partida dos streamings, torna-se um produto de consumo necessário, mas falho.

A relação de poder do capital quanto à internet está diretamente ligada ao sujeito e não aos ambientes coletivos como os meios tradicionais (MILL, 2009). Dentro desse raciocínio também é válido ressaltar o letramento digital, conhecimento necessário para lidar com essas tecnologias. Mesmo com a presença do acesso à internet, é indispensável saber manusear os aplicativos e lidar com suas potencialidades.

3. O PODCAST E SEU POTENCIAL EDUCATIVO

O termo podcast surge da junção de dois nomes importantes em sua elaboração: *iPod* e *Broadcasting*. O primeiro relembra o início do desenvolvimento de smartphones da Apple que já disponibilizava o armazenamento de áudio, enquanto *Broadcasting* significa, em português, transmissão – duas das principais características dentro do podcast.

Os arquivos de áudio são, geralmente, curtos e tratam de temas diversos explorando o universo da indústria fonográfica, com efeitos sonoros e fundos musicais elaborados. Em resumo, tal material poderia ser descrito da seguinte forma:

A partir disso, pode-se afirmar que o podcast consiste em um modo de produção/disseminação livre de programas distribuídos sob demanda e focados na reprodução de oralidade, também podendo veicular músicas/sons. Tal definição abrange os aspectos técnicos de modo secundário, centralizando-se no “fazer” humano, ignorados pelas definições atuais que não contemplam, por exemplo, podcasts para surdos. (PACCELLI, 2013, p. 42).

Para Freire (2012), um dos pontos positivos nesse material está na fuga do politicamente correto com o crescimento da pluralidade e diversidade, uma vez que se desprende dos grandes meios de comunicação:

Apesar de não estar alheio às leis, o podcast apresenta uma significativa redução do grau de veiculação às normas legais. O que ocorre por seu exercício não estar sujeito a um código específico – como nas emissoras de radiodifusão –, mas às leis que regulam as condutas sociais em um âmbito geral. Essa situação acaba proporcionando um cenário usualmente mais cômodo para ousar, fugir da linguagem e dos “valores médios” em favor de conteúdos mais originais, ampliando-se, desse modo, as possibilidades educativas. (FREIRE, 2012, p.75)

Considerando a natureza educativa presente em setores dedicados ao aprendizado dentro das plataformas de streaming, é possível aprofundar o conceito de Educomunicação. Segundo Veloso (2019), essa teoria está diretamente ligada à junção entre as áreas da educação e da comunicação para incentivar uma formação crítica. O contexto proporciona, ainda, uma "autonomia criativa" (p. 5), uma vez que os alunos podem utilizar as plataformas para atividades que fomentam debates acerca dos estudos, tornando-se produtores de seus próprios *podcasts*. Marca do digital, a avalanche de informações é proporcionada pelo alcance de produção independente:

Hoje, com o barateamento dos custos de produção e a não necessidade de concessões governamentais, o internauta ativo tem facilmente à disposição ferramentas amigáveis seguidas de seus tutoriais, que o ensinam, passo a passo, como distribuir livremente a publicação de textos, áudios, vídeos, gráficos, mapas, e ainda tudo isso junto (multimídia) e o que bem quiser. é o legítimo poder que vem no esquema de baixo para cima e de todos para todos (PRADO, 2011, p. 55).

Andrelo (2012) destaca duas medidas oficiais que garantem a argumentação para utilização do *podcast* dentro das salas de aula: as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (1998) e a Lei de Diretrizes e Bases nº 9.394/96. Ambas ressaltam a importância de aproximar as novas tecnologias do aprendizado como forma de fornecer a multidisciplinaridade na realidade mais presente dos estudantes.

Já Soares e Barin (2016) acreditam que o sucesso da aprendizagem desses materiais digitais está

fortalecido em três pontos básicos: o letramento digital, a organização dos próprios discentes e uma nova postura dos educadores e escolas. Ao que diz respeito aos debates trazidos aqui, o primeiro ponto também é ligado ao acesso à internet e, neste contexto, possibilita a utilização do *podcast* da forma correta. Essa situação é facilmente ilustrada ao imaginar a interface gráfica das plataformas de *streaming*. Para achar um *podcast* de interesse, o indivíduo precisa utilizar das ferramentas de busca que podem se desenvolver na criação de *playlists* individuais geradas pelos algoritmos do próprio aplicativo.

Quanto ao segundo ponto, o presente artigo salienta a análise do *podcast* Nerdcast desenvolvida na próxima subdivisão. Isso porque, a popularização do Nerdcast dentro da rede se deve ao próprio público alvo, infante-juvenil, e do desenvolvimento de interesse pelos materiais que trabalham as temáticas de forma leve e divertida. Silva (2000) ressalta que esse tipo de pedagogia interativa valoriza o papel do docente como mediador de novas interações e também encoraja os alunos em novos aprendizados, ou seja, motiva a busca e a produção de forma positiva.

Por fim, os professores e as redes de ensino precisam levar esses preceitos em consideração para elaboração de novas metodologias. Segundo Serafim e Sousa (2011) "É de se esperar que a escola, tenha que "se reinventar", se desejar sobreviver como instituição educacional" (p. 20). Nesse sentido, o posicionamento dessas figuras também é de extrema importância na adoção das novas tecnologias da informação dentro da educação.

4. ESTUDO DE CASO: NERDCAST

Para ilustrar a teoria, faz-se válida uma análise da prática. O *podcast* "Nerdcast", disponibilizado na plataforma do Spotify, foi classificado pelo Canal Tech (2020) como o mais ouvido da rede de streaming. Contrariando o mesmo *ranking* em que educação se encontra no 7º lugar de popularidade, o NerdCast - cadastrado como um *podcast* educativo - semeia a ideia do material utilizado para objetivos que envolvem a divulgação científica e o processo de aprendizado.

Elaborado por meio de uma periodicidade rápida, confirmando os preceitos de imediatismo da rede (PRADO, 2011), o produto é divulgado toda sexta-feira com duas tipologias: um novo episódio da série que leva o nome do *podcast*, juntamente de um "bônus" que é diversificado toda semana. Dentro das categorias extras, é possível encontrar: "Nerdologia", com análises científicas da cultura nerd; "Speak English", curiosidades no ensino da língua inglesa; "Empreendedor", que ressalta explicações da área econômica; "NerdCash", outra vertente sobre a economia e investimentos; "NerdTech", debates sobre inovações e tecnologias.

A duração dos episódios é variável, uma vez que a média da categoria principal (NerdCast) fica entre uma e duas horas. Enquanto isso, as áreas bônus contam com programas de no máximo trinta minutos. Esse contexto afirma a característica de objetividade no meio digital, com uma geração mensurada pela avalanche de informações que acaba preferindo comodidade e agilidade em grupos de interesses semelhantes:

As mídias móveis, cada vez mais portáteis, mais enraizadas em nossos corpos, reconfiguram a indústria atual, pois incentivam o uso com propósitos comuns aos grupos de pessoas que se identificam com os mesmos gostos e afinidades, modificando o jeito de se expressar na coletividade (PRADO, 2011, p. 218).

Quanto ao que diz respeito à interface visual, o programa utiliza de artifícios que remetem à criação de signos semióticos da linguagem não-verbal. A capa, imagem utilizada como chamada "principal" para o *podcast*, traz a ilustração de um garoto. Alguns significados que precisam de bagagem cultural

são remetidos quanto ao desenho: o símbolo trazido na mão é uma saudação muito utilizada na saga de filmes Star Wars. Além disso, o personagem traz consigo uma mochila - remetendo às aventuras que o material pode lhe propiciar. Os óculos também relembram o estereótipo nerd, público-alvo que está evidente na nomenclatura.

Outro ponto de interessante relevância é a utilização da convergência midiática dentro dessa produção. O Nerdcast é elaborado pelo blog Jovem Nerd. O site ainda encaminha os fãs do *podcast* para outras redes sociais - como *gameplays*, vídeos em que jogadores demonstram habilidades em games eletrônicos - por meio de hiperlinks. É uma clara evidência da utilização de ferramentas digitais que atrelam os materiais em múltiplos locais de acesso na criação de uma conexão de informações:

A princípio, a convergência digital possibilita uma melhor transmissão dos conteúdos informativos nos meios, bem como reforçar e inovar sua imagem, com a utilização de plataformas que permitam chegar a uma audiência mais vasta. Numerosas empresas de comunicação estão integrando suas plataformas tecnológicas e, através de empresas associadas, estão promovendo interesses comuns e alianças estratégicas. Por exemplo, durante vários anos, os meios audiovisuais estão se associando estrategicamente com empresas de telecomunicações, ou vice-versa, com o objetivo de lançar serviços digitais ou canais de televisão interativa. Desse modo, a convergência digital tende a configurar uma paisagem midiática os meios tradicionais, antes concorrentes, são agora aliados. (AVILÉS, 2008, 47).

Já, dentro da linguagem verbal, o que se apresenta é uma informalidade proposital que remete à uma simples conversação. São utilizadas palavras coloquiais e gírias que aproximam os jovens nerds das explicações. Essa situação não exclui, entretanto, a seriedade das produções. Inclusive, é possível contar com a fala de especialistas de áreas diversas em alguns episódios, como economistas. Ademais, as próprias informações fornecidas são repassadas como asseguradas por fontes.

A confiabilidade do *podcast* também depende desse *feedback*. Para Braga (2009) os likes e comentários se transformaram em formas de legitimação de conteúdo dentro da web, uma vez que o consumidor possui espaço para expor suas opiniões e, até mesmo se necessárias, correções:

Conquista-se a legitimidade, o reconhecimento do valor de seus conteúdos e opiniões, com evidências de relevância quantitativa e qualitativa, mostrando que aquele espaço tem muito em comum com veículos de imprensa tradicionais, apesar de todas as diferenças (BRAGA, 2009, p. 161).

O presente trabalho também se propôs à elaboração de um levantamento quantitativo que demonstre de forma esquematizada as produções do Nerdcast. A tabela 1 a seguir contém todas as produções de janeiro de 2020, com a categoria delimitada pelos próprios produtores, o título e um breve resumo do que é tratado no episódio.

Tabela 1. Produções em janeiro.

Data	Categoria	Título	Conteúdo
10/01/2020	NerdTech	"RPG nos games"	Comenta sobre a cultura dos jogos eletrônicos.

10/01/2020	NerdCast	"Watchmen: nada nunca acaba"	Análise da série em questão e seus artifícios narrativos.
17/01/2020	NerdCash	"O que é um IPO?"	Explica o investimento econômico IPO.
17/01/2020	NerdCast	"Mandalorian: a babá do baby Yoda"	Referências à série Star Wars e curiosidades fora da trama.
24/01/2020	Speak English	"Incoerências de pronúncia"	Pronúncias que são diferentes na língua inglesa.
24/01/2020	NerdCast	"Profissão arquiteto"	Define quais são os deveres de um profissional da área.
31/01/2020	Empreendedor	"O valor do Equity"	Esclarece as participações financeiras do Equity.
31/01/2020	NerdCast	"O oscar 2020 vai para..."	Disserta sobre os concorrentes do Oscar audiovisual e possíveis ganhadores da competição.

Fonte: Tabela produzida pela autora com base nos envios do NerdCast dentro da plataforma Spotify.

É possível perceber o objetivo de aproximação do público mesmo em temáticas mais sérias. Há, também, a presença de artifícios educativos em múltiplas áreas. No programa intitulado "O oscar 2020 vai para...", é válido ressaltar os comentários quanto às obras audiovisuais de forma profissional e teórica. Os filmes são debatidos em suas potencialidades narrativas, ao que envolve conhecimentos específicos de cinema - como uma das teorias semióticas citadas anteriormente na utilização da capa. Em "Incoerências de pronúncia" o ensino da língua inglesa é descontraído e humorístico - a brincadeira é com palavras que são ditas da forma errônea e, conseqüentemente, como corrigir potenciais erros. Confira também as produções do mês de fevereiro:

Tabela 2. Produções em fevereiro.

Data	Categoria	Título	Conteúdo
05/02/2020	NerdTech	"A engenharia mágica dos imagineers"	Discorre inovações na engenharia.
07/02/2020	NerdCast	"Os reflexos da revolução iraniana"	Elucida a história da revolução e os palpites quanto à possível Terceira Guerra Mundial.
			Autoexplicativo, comenta os

14/02/2020	NerdCash	"Bastidores do NerdTrader"	bastidores de um material produzido por eles.
14/02/2020	NerdCast	"Assim que nasce o corona"	Esclarece dúvidas sobre o coronavírus como a efetividade das máscaras.
21/02/2020	Speak English	"Loucademia de traduções"	Traz polêmicas recentes quanto à confiabilidade dos sites de tradução automática.
21/02/2020	NerdCast	"O Deus do Carnaval"	Trata de histórias divertidas no meio do Carnaval.
28/02/2020	Empreendedor	"Pensamentos sobre um IPO"	Volta a falar do IPO e as principais perguntas sobre o investimento.

Fonte: Tabela produzida pela autora com base nos envios do NerdCast dentro da plataforma Spotify.

Duas produções possuem um extremo potencial de aprendizado no segundo levantamento. A primeira delas diz respeito aos reflexos da revolução iraniana. A história é contada de forma bem explicativa e leve, além de compará-la com diversos âmbitos do conhecimento como o ressurgimento de temas que envolvem geopolítica e até mesmo economias locais. Os comentaristas também ressaltam a tensão gerada pelo conflito que deixou marcas na população da região e em um planeta que temia o anúncio de uma Terceira Guerra Mundial. É uma das potencialidades da rede digital: a multidisciplinaridade.

A segunda produção foi intitulada de "Assim que nasce o corona", desmentindo *fake news* e repassando medidas e cuidados para o enfrentamento da pandemia da Covid-19. No episódio, ainda é possível esclarecer dúvidas sobre o surgimento do vírus e assuntos que se relacionam à temática da biologia. O *podcast*, nesse caso, também pode se desenvolver na Educomunicação como um aprendizado informativo, auxiliando na própria difusão midiática em relação aos profissionais comunicólogos:

O digital introduziu transformações profundas no fazer jornalístico, como marco decisivo e não conclusivo, que não se restringem aos aspectos sobre a divulgação da informação, mas estão impregnadas no formato, cada vez mais pautado pelo uso das imagens enquanto narrativa, em um discurso com capacidade de impulsionar a construção de novos sentidos. Não somente pela multimídia a mudança se justifica, uma vez que a mobilidade fez emergir anseios das audiências que refletem diretamente no trabalho dos veículos de comunicação. Fez nascer um contexto cada vez mais envolto em tecnologias, redes, aplicativos e dispositivos digitais que exercem cada vez mais influência sobre as sociedades, com substanciais reflexos sobre as coletividades humanas (RIBEIRO et al., 2018, p. 3).

Outro conceito ligado à comunicação dentro desse contexto está na teoria de folkcomunicação de Luiz Beltrão (2001). Isso porque, é perceptível que o linguajar, tanto verbal como não-verbal, visa

atrair uma comunidade que não se sente identificada dentro dos grandes meios de comunicação. Acaba se tornando uma forma de aproximação de um público que quer se sentir representado. Essa situação é visualizada, por exemplo, na própria escolha das temáticas. Episódios que falam de seriados, jogos e cultura nerd trazem o aprendizado de forma lúdica para que haja esse foco no infanto-juvenil.

O próprio meio do ciberespaço construído baseado em algoritmos facilita esse contexto. As recomendações que aparecem nas plataformas de *streaming* são de interessante importância para que se possa achar outros materiais que sigam a mesma linha de raciocínio. O Spotify, que abriga a produção do NerdCast, cria até *playlists* específicas de acordo com as últimas pesquisas e gostos – baseados na soma de minutos que se passou ouvindo algum programa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das análises construídas no presente trabalho, fica fácil observar o potencial educativo dos *podcasts*, mais especificamente do processo de aprendizado que vem sendo desenvolvido pelo NerdCast online. Algumas ressalvas, entretanto, são de extrema necessidade para a efetividade desse mecanismo dentro das salas de aula e, até mesmo, fora delas.

Em primeiro lugar, o acesso à internet é a base principal dessa construção. Faz-se uma analogia com os meios tradicionais na falta de infraestrutura em redes precárias que não fornecem, por exemplo, cadeiras para os estudantes nas instituições de ensino. Quanto à internet, essa já virou uma ferramenta parecida, porém invisível. A desigualdade dentro dessa utilização também permeia problemáticas sociais e que incentivam ao aumento da disparidade de oportunidades iguais aos estudantes.

Já em segundo lugar, apesar de indispensável, a internet requer conhecimentos prévios não só dos alunos, mas também dos profissionais de ensino. O letramento digital, debatido neste artigo, precisa ser levado em consideração nas grades curriculares dos diversos cursos de licenciatura pelo país. Não se pode afastar a realidade vivida pelos discentes do cenário de aprendizado. Esse contexto também vale para os futuros profissionais comunicólogos, uma vez que estão diretamente ligados à produção dos materiais audiovisuais e precisam unir a multidisciplinaridade em tais mecanismos, Prado (2011) afirma que o profissional de sucesso do século XXI é justamente "multitarefeiro", pois "a nova geração sabe manusear várias mídias ao mesmo tempo" (p. 32). Tal atualização também se aproxima do fator atrativo na troca entre os profissionais e seus alunos.

Por fim, lembra-se da inevitabilidade de reconhecer e divulgar amplamente mais produções que são úteis e seguras. Isso porque, dentro da *web*, a disseminação de conhecimento gera desconfiança acerca da veracidade. Braga (2009) pontua que "se a informação na internet é livre, é também duvidosa" (p. 147) de forma assertiva. Não se deve confiar sem se basear em fontes seguras e frutos de pesquisa. Dessa forma, os pontos positivos dos podcasts se tornam evidentes para utilização do processo de ensino.

REFERÊNCIAS

ANDRELO, R. **O rádio a serviço da educação brasileiro: uma história de nove décadas**. Revista HISTI p.139-153 Set.2012. Disponível em <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/862020>>.

AVILÉS, J. et al. **Métodos de investigación sobre convergencia periodística**. In: NOCI, J.; PALACIOS, M. *cibermeios: estado da arte & perspectivas*. Salvador: EDUFBA, 2008.

BELTRÃO, L. **Folkcomunicação: um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fato**. Alegre: PUC/RS, 2001.

BENTO, L.; BELCHIOR, G. **Mídia e Educação: O uso das tecnologias em sala de aula**. Revista de Pesquisas, Ed. Especial, 334 – 343, set/dez. de 2016 <<http://revistas.ufcg.edu.br/cfp/index.php/pesquisainterdisciplinar/article/download/98/104>>. Acesso em 01 maio 2020.

BRAGA, A. **Todo mundo pode ter blog? Práticas de legitimação na blogosfera**. In: RODRIGUES, C. *Jornalismo digital*. Rio de Janeiro: Ed. PUC - Rio. Editora Sulina, 2009.

CANAL TECH. **Spotify faz ranking dos mais ouvidos do ano e da década; veja lista** <<https://canaltech.com.br/apps/spotify-faz-ranking-dos-mais-ouvidos-do-ano-e-da-decada-veja-lista-156923/>>. Acesso em 03 março 2020.

FREIRE, E. **Distinções educativas entre rádio e podcast**. Prisma, <<http://ojs.letras.up.pt/index.php/prisma/article/download/1957/3300>>. Acesso em 21 março 2020.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, M (et al.). **O impacto do uso das tecnologias no aprendizado dos alunos do ensino fundamental** <http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2008/ap_19_09_T/13_o-impacto-do-uso-das-tecnologias.pdf>. Acesso em 06 junho 2020.

MAC MAGAZINE. **Spotify tem agora 124 milhões de assinantes pagos, o dobro do Apple Music** <<https://macmagazine.uol.com.br/post/2020/02/05/spotify-tem-agora-124-milhoes-de-assinantes-pagos-o-dobro-do-apple-music/>>. Acesso em 06 junho 2020.

MILL, D. **Educação virtual e virtualidade digital: trabalho pedagógico na educação a distância na modalidade presencial**. In: MAYRINK, M.; GREGOLIN, IV. (Org.). *Linguagem, educação e virtualidade*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

OLIVEIRA, T.; RANIERI, P. **As redes de streaming e a mudança no cenário de consumo de conteúdo digital**. In: Iniciação Científica e VII Mostra de Iniciação Tecnológica - 2019 <<http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/xiii/jornada/paper/download/381/350>>. Acesso em 16 junho 2020.

O GLOBO. **Assinaturas de streaming de música crescem 39% e já representam 23% do mercado digital** <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/assinaturas-de-streaming-de-musica-crescem-39-ja-representam-23-do-mercado-digital-global-15866702>>. Acesso em 13 junho 2020.

PACCELLI, E. **Conceito educativo de podcast: um olhar para além do foco técnico**. Educação, formação e pesquisa em educação, 2013. Disponível em <<https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/340>> acesso em 06 maio 2020.

PRADO, M. **Webjornalismo**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

RESUMO

BEIRO, E. et al. **Jornalismo digital: quando o Instagram Stories se transforma em notícia**

rma em ferramenta de comunicação da “grande mídia”. Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies, 2018. Disponível em <<http://mei.studies.org/index.php/cmei/cmei/paper/viewFile/51/41>>. Acesso em 03 maio 2020.

SERAFIM, M.; SOUSA, R.; **Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar** CARVALHO, A. (Org.). *Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SILVA, M. DALL'ORTO, F. **Streaming e sua influência sobre o Audiovisual e o Product Placement**. 40º C da Comunicação 2017. Disponível em <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-275>>. Acesso em 03 maio 2020.

SOARES, A.; BARIN, C. **Podcast: potencialidades e desafios na práxis educativa**. Revista Tecnologias na – Julho 2016. Disponível <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2016/07/Art33-vol14-jul2016-Podcast-Potencialidades-e-desafios-na>>. Acesso em 05 junho 2020.

TECMUNDO. **Consumo de podcasts no Brasil cresce 67% em 2019, aponta pesqui** <<https://www.tecmundo.com.br/internet/146951-consumo-podcasts-brasil-cresce-67-2019-aponta-pesquisa.htm>>. Acesso em 03 março 2020.

VELOSO, C. et al. **Projeto Metacast: o uso do podcast como ferramenta de ensino-aprendizagem**. Comunicação na Região Sul 2019. Disponível em <<https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0>>. Acesso em 03 maio 2020.

*Graduanda em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Tiradentes e em Design Gráfico pela Universidade Cruzeiro do Sul. contatofernandaandrade@hotmail.com.