

---

Envio do Projeto Revisado e Aprovado

---

Código do Projeto Aprovado

101

**Parte 1 - Dados Cadastrais**

NOME DO ORIENTADOR

Renato Rodrigues

FORMAÇÃO DO ORIENTADOR (graduando, graduação, especialização, mestrado, doutorado, pós-doutorado)

Doutor em Direito - Universidade Veiga de Almeida. Pró-Reitor de Pesquisa e Extensão do Centro Universitário FACVEST-UNIFACVEST. Avaliador MEC-INEP- BASis. Possui graduação em Pedagogia pela Fundação Universidade Regional de Blumenau (1993-1997), convênio com UNIDAVI. Pós-graduação "latto sensu", pela Universidade Para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí - UNIDAVI (1997-1998) - Especialização em Psicopedagogia. Mestrado em Sociologia Política - Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (1998-2001). Mestrado em Direito - UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA - UVA (2019-2020). Doutorado em Direito -

Universidade Veiga de Almeida/UVA(2019-2021). Atualmente é professor titular do Centro Universitário FACVEST-UNIFACVEST. Tutor EAD e professor nos cursos UNIFACVEST. Professor das disciplinas (2021): EAD - HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO, EAD - ESCOLA E SOCIEDADE, ANTROPOLOGIA I, Metodologia da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Atividade formativa III. Livros publicados: Procedimentos de metodologia científica (10. ed. 2021); Ser e deve ser da educação superior: um estudo sobre o modelo atual à luz do projeto pedagógico democrático constitucional (2020); Didática vivenciada no cotidiano escola ( 2.ed. 2018); Abordagens educacionais democráticas: a educação como formação política (2021). Editor da Revista Synthesis UNIFACVEST, membro do CONSEPE UNIFACVEST, membro do CONSUN UNIFACVEST.

#### NOME DO PROPONENTE

Larissa Bitencourt Capistrano; Michele Alseni Macedo; Renato Rodrigues

#### Matrícula

0

#### FORMAÇÃO (graduando, graduação, especialização, mestrado, doutorado, pós-doutorado)

Graduandos em Pedagogia

#### E-MAIL do ORIENTADOR

prpe@unifacvest.edu.br

#### E-MAIL do PROPONENTE (Aluno)

aluno@unifacvest.edu.br

#### Telefone do Proponente

49

Curso de Graduação do Proponente

06 PEDAGOGIA

## **Parte 2 - Descrição do Projeto**

TÍTULO DO PROJETO

A Gamificação na Educação: Integrando Podcasts como Ferramenta Pedagógica Inovadora

Início do Projeto

07/03/2023

Fim do Projeto

12/07/2023

GRANDE ÁREA E ÁREA DE CONHECIMENTO

Educação

LOCAL DE REALIZAÇÃO: (se envolver outras instituições, exceto a Facvest, será necessário o termo de ciência e concordância da instituição envolvida a ser entregue posteriormente)

Escolas de Ensino Básico e Associações de Moradores de Lages - SC

## RESUMO DO PROJETO

O projeto "A Gamificação na Educação: Integrando Podcasts como Ferramenta Pedagógica Inovadora" explora a aplicação da gamificação no ensino, integrando podcasts como uma ferramenta educacional inovadora. A proposta visa aumentar o engajamento dos alunos, promover a colaboração e melhorar a retenção de conhecimento através de um ambiente de ensino gamificado. O projeto será conduzido em três etapas: planejamento, produção e implementação, e avaliação, com foco na criação de um ambiente educacional mais inclusivo e dinâmico.

**JUSTIFICATIVA** (descrever o problema da pesquisa e sua importância científica e/ou tecnológica e/ou sócio-econômico-ambiental)

A gamificação é uma abordagem inovadora que integra elementos de jogos ao ambiente educacional para aumentar o engajamento, a motivação e a retenção de conhecimento. Este projeto visa explorar a aplicação da gamificação na educação, em especial a integração de podcasts como ferramenta pedagógica. O projeto busca promover um ambiente educacional mais colaborativo e inclusivo, implementando o conceito de bi-protagonismo, onde professores e alunos compartilham a responsabilidade pelo processo educacional.

## OBJETIVO GERAL

Implementar e avaliar a eficácia da gamificação integrada a podcasts como ferramenta pedagógica, promovendo um ambiente de ensino mais dinâmico e colaborativo.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS (ou metas)

Integrar elementos de gamificação ao ensino por meio de podcasts. Analisar o impacto da gamificação no engajamento e na retenção de conhecimento dos alunos. Explorar o conceito de bi-protagonismo e sua aplicação prática na sala de aula. Capacitar educadores para a utilização de podcasts e gamificação em suas práticas pedagógicas.

**METODOLOGIA** (caracterização do estudo, população e amostra, instrumentos de medida, coleta de dados, tratamento e análise de dados)

O projeto será desenvolvido em três etapas principais: Etapa 1: Planejamento e Preparação

Seleção dos temas dos podcasts e definição dos elementos de gamificação a serem integrados. Capacitação dos participantes em técnicas de gravação de podcasts e em metodologias de gamificação. Elaboração de roteiros e planejamento das atividades gamificadas a serem aplicadas junto aos podcasts. Etapa 2: Implementação Produção e divulgação dos episódios do podcast com elementos gamificados. Aplicação das atividades gamificadas em sala de aula, com monitoramento do engajamento dos alunos. Realização de sessões de feedback com alunos e professores para avaliar o impacto das metodologias adotadas. Etapa 3: Avaliação e Encerramento Análise dos dados coletados, focando no engajamento, na retenção de conhecimento e na colaboração entre alunos e professores. Encerramento do projeto com um evento de apresentação dos resultados, onde serão discutidas as lições aprendidas e propostas para a continuidade do projeto. Elaboração de um relatório final com as conclusões do projeto.

EQUIPE (OPCIONAL) (brevíssimo histórico da equipe e de sua experiência na área do projeto)

Coordenador do Projeto: Renato Rodrigues Alunos da Pedagogia

RESULTADOS ESPERADOS (Hipóteses) - (ressaltar impactos científicos, tecnológicos, econômicos, sociais, ambientais na região e ações de disseminação)

Melhoria no engajamento e na retenção de conhecimento dos alunos através da gamificação e do uso de podcasts. Desenvolvimento de novas habilidades técnicas entre os participantes, como gravação e edição de podcasts. Criação de um ambiente de ensino mais colaborativo e inclusivo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baptista, Alexandre Barras. A Gamificação no Ensino da Geografia: Teoria e Aplicações. Relatório de Estágio de Mestrado, 2022. Melo, Narcisa Castilho. Podcast: uma nova ferramenta no contexto educacional. Educação Sem Distância, Rio de Janeiro, n. 3, jun. 2021.

FORMAS DE COMUNICAÇÃO DOS RESULTADOS (relatório, livros, revistas, artigos, congressos)

Relatório final do projeto. Apresentações em seminários e congressos sobre educação e tecnologias educacionais. Publicação dos resultados em revistas acadêmicas e divulgação dos podcasts em eventos comunitários.



