



# Acessibilizando saberes em EaD: O Podcast Gamificado para Colaboradores do Centro Integração Empresa-Escola

<sup>1\*</sup>; Joelmir Vinhoza Canazaro – Instituto Federal Fluminense<sup>1</sup>; Muriel Batista de Oliveira - Faculdade Metropolitana São Carlos <sup>2</sup>; Vinícius de Oliveira Barbosa – Centro Universitário Univertix<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> *Docente dos cursos de Bacharel e Tecnólogos em Tecnologia da Informação da instituição Unicesumar;* <sup>2</sup> *Coordenadora de EAD da instituição Faculdade Metropolitana São Carlos;* <sup>3</sup> *Docente do curso de Engenharia Mecânica da instituição Centro Universitário Univertix.*

E-mail: joelmirvcnazaro@gmail.com

TIPO DE PROJETO: ( X ) PESQUISA ( ) EXTENSÃO

## Resumo

O *podcast* é um arquivo digital de áudio transmitido por meio da *internet*. Todavia, a área de ensino, tangencia maneiras pelo qual, ele potencializa e aprimora as habilidades e competências dos estudantes. Em paralelo, a Gamificação, por meio dos seus pilares, estimula a motivação (ação) da pessoa em alcançar seus objetivos e metas. No entanto, cabe o alerta para os obstáculos e armadilhas contidas nela, que podem desencadear desmotivação nos participantes se mal planejada. O objetivo foi aplicar um *podcast* gamificado, voltado para o ensino de conteúdos para colaboradores do Centro de Integração Empresa-Escola. Como método, usou-se à pesquisa para ação que foi implementada pelos pesquisadores por meio de cursos, no modelo de Educação a Distância (EaD). A estrutura se deu em: abertura, sete (7) episódios, com duração média de 7 minutos, finalização, seu comentário e enquete. Os resultados mostraram que a ação dos colaboradores tornaram-se ativas, tais como, iniciativa, comportamento, envolvimento, disciplina e colaboração. Outro ponto é, a disposição de recursos em diferentes formatos indo de encontro ao cumprimento da Lei da Pessoa com Deficiência (PCD) que assegura e promove à inclusão. Sugere-se a realização de novas propostas de cursos em níveis diferentes de ensino, validando esta estratégia de aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Acessibilidade; Estratégica Pedagógica; Gamificação.