

Nome Completo do Aluno: FÁBIO PEDRO DINIZ

Nead de Matrícula: 20241800424

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Como Integrar Abordagens Psicoterapêuticas e Psicopedagógicas para Adolescentes com Dificuldade Escolar

RESUMO: Este trabalho relata a prototipagem de um aplicativo gamificado que integra abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas, desenvolvido para engajar adolescentes de 13 anos. O principal desafio foi criar uma solução que promovesse motivação, participação ativa e um acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos. Com base em dinâmicas interativas e personalizadas, o aplicativo foi projetado para facilitar intervenções alinhadas às necessidades específicas de cada usuário, proporcionando uma experiência educativa e terapêutica inovadora.

A prototipagem envolveu a pesquisa de recursos tecnológicos e estratégias de gamificação, além da aplicação de práticas ágeis de design centrado no usuário. O processo incluiu a criação de atividades interativas, ferramentas de monitoramento e funcionalidades que fortalecem a comunicação entre os envolvidos. O protótipo demonstrou potencial para aumentar o engajamento dos adolescentes e promover a eficácia das intervenções, destacando-se pela personalização e acessibilidade.

Os resultados do projeto evidenciam o impacto positivo da gamificação no contexto psicopedagógico e terapêutico, proporcionando uma solução integrada e tecnológica para o acompanhamento de jovens. A experiência de desenvolver este protótipo mostrou-se enriquecedora, reforçando a viabilidade de combinar psicologia, educação e tecnologia para criar recursos educacionais inovadores que atendam às demandas contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Psicopedagogia; Psicoterapia.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Fábio Pedro Diniz, sou Psicólogo Clínico, na cidade de São Paulo, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque enriquecer conhecimentos na área da educação.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: Como podemos integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas visando o acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos durante o Tratamento? O público-alvo do meu desafio são adolescentes de 13 anos com dificuldade escolar. Escolhi esse desafio porque minha motivação pessoal para abordar esse desafio vem da minha própria experiência como psicólogo clínico. Ao longo dos anos de prática, tenho testemunhado a crescente complexidade das demandas apresentadas pelos pacientes mais jovens e suas famílias. A transição para um mundo cada vez mais digital e conectado trouxe consigo novos desafios, especialmente no que diz respeito à relação entre o ambiente escolar e o contexto terapêutico. Acredito firmemente que a integração de abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas, aliadas à gamificação e ao uso de tecnologia, pode representar um avanço significativo na forma como lidamos com essas questões. Ao criar um aplicativo com tarefas gamificadas, tanto os pais quanto os psicólogos teriam acesso a ferramentas que facilitariam o acompanhamento do progresso das crianças e adolescentes, promovendo uma colaboração mais efetiva entre todas as partes envolvidas no processo de tratamento. Além da minha experiência clínica, diversos estudos e dados demonstram a importância de abordagens integradas e inovadoras no tratamento de questões psicológicas e educacionais em crianças e adolescentes. Pesquisas mostram que a gamificação pode aumentar o engajamento, a motivação e o aprendizado, enquanto a integração entre psicologia e pedagogia permite uma abordagem mais holística e eficaz para lidar com as necessidades individuais de cada aluno. Portanto, ao longo deste ano, pretendo dedicar meus esforços a este desafio, buscando desenvolver soluções que possam verdadeiramente impactar positivamente a vida das crianças, dos adolescentes e de suas famílias, oferecendo-lhes suporte emocional e educacional de forma integrada e acessível.

Para entender melhor o desafio e propor os recursos educacionais digitais para solucionar o desafio, eu pesquisei e busquei informações sobre os seguintes assuntos:

Para abordar o desafio de integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas em um formato gamificado acessível e envolvente para adolescentes de 13 anos, realizei pesquisas nos seguintes tópicos:

1. **Figma:** Ferramenta de design colaborativo baseada na web, utilizada para criar interfaces e protótipos interativos. O Figma permite que equipes trabalhem simultaneamente em projetos, facilitando a criação de aplicativos com interfaces intuitivas e atraentes. <https://www.figma.com/pt-br/>
2. **Recursos Educacionais para o Ensino Básico:** Exploração de cartilhas e materiais didáticos disponíveis online, como a "Cartilha Escola em Tempo Integral" do Ministério da Educação, que oferece diretrizes e conteúdo para a educação básica.

Governo Federal, https://www.amazon.com.br/Atividades-Portugu%C3%AAs-Paloma-Blanca-Barbieri/dp/6555006870/ref=asc_df_6555006870/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=709883381512&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=14924782043520111625&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=9198515&hvtargid=pla-1461349243644&psc=1&mcid=f31a1b11522a3adeb4fe700c12d1ad77&gad_source=1

3. **Gamificação como Recurso Educacional:** Análise de artigos acadêmicos que discutem a aplicação da gamificação na educação, como "A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem", que explora conceitos e práticas para criar experiências significativas em contextos educacionais.

Seer UFRGS

Essas fontes forneceram insights valiosos para o desenvolvimento de recursos educacionais digitais que atendam às necessidades do público-alvo, promovendo engajamento e eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

Com base no meu desafio, desenvolvi um portfólio composto pelos seguintes recursos educacionais digitais:

Recurso 1 (roteiro + vídeo): **Recurso 1: Vídeo de Apresentação do Meu Desafio**

Este recurso foi desenvolvido como um vídeo de apresentação, publicado no YouTube, utilizando a ferramenta mango AI para gravar minha voz e criar uma representação gráfica de minha imagem no estilo Pixar/Disney, que fez o papel de apresentar o desafio. Durante a criação, minha principal dificuldade foi superar a falta de familiaridade com apresentações e a vergonha de expor minha ideia publicamente. Contudo, isso acabou sendo também meu maior aprendizado: quebrar a barreira do medo de apresentar e usar a criatividade para transformar uma ideia em algo visualmente envolvente.

O processo de escolha do desafio foi guiado pela relevância e aplicabilidade do tema, focando na criação de recursos educacionais gamificados para adolescentes de 13 anos. Apresentar o desafio através de um vídeo permitiu explorar novas formas de comunicação e inovação, contribuindo para um trabalho mais dinâmico e criativo. Essa experiência destacou a importância de adaptar ferramentas tecnológicas às

necessidades do projeto, ao mesmo tempo em que proporcionou um desenvolvimento pessoal significativo.

Recurso 2 (recurso educacional digital): **Protótipo de Aplicativo Gamificado para Adolescentes**

Na P2, desenvolvi um protótipo de aplicativo educacional gamificado utilizando o Figma. O principal aprendizado foi explorar o potencial dessa ferramenta para criar interfaces intuitivas e funcionais, superando desafios como a falta de experiência prévia em design e as dificuldades na organização dos elementos. Para contornar esses obstáculos, utilizei tutoriais no YouTube e recursos visuais do site Flaticon.com, que contribuíram para tornar o design mais atraente. O aplicativo foi projetado para integrar pais, alunos e psicólogos em um ambiente colaborativo, promovendo intervenções personalizadas e eficazes.

O protótipo foi apresentado em duas ocasiões: para professores da Escola José Luiz e para um adolescente atendido na minha clínica. Com os professores, demonstrei como o aplicativo facilita a colaboração entre pais, escola e psicólogos no acompanhamento do desenvolvimento pedagógico e comportamental dos adolescentes. A recepção foi muito positiva, com os professores sugerindo melhorias, como a inclusão de funcionalidades que reforcem o engajamento familiar. Na apresentação para o adolescente, destaquei os elementos gamificados, que despertaram seu interesse e o tornaram mais receptivo à ideia de usar o aplicativo para superar suas dificuldades escolares. O feedback recebido nas duas apresentações foi incorporado ao projeto, aprimorando o design e as funcionalidades do protótipo.

Além dessas interações, conduzi uma entrevista com a mãe de um paciente utilizando o formato de podcast, o que proporcionou um ambiente mais acolhedor para discutir o protótipo. Durante a conversa, a mãe destacou a utilidade do aplicativo no acompanhamento do desenvolvimento do filho, tanto na escola quanto no processo terapêutico, elogiando a gamificação como uma estratégia envolvente. Ela sugeriu a inclusão de notificações para reforçar a comunicação entre pais e escola, uma ideia anotada como uma melhoria futura.

A experiência geral de desenvolvimento, aplicação e avaliação do protótipo foi enriquecedora. O feedback obtido demonstrou que o aplicativo tem grande potencial como uma ferramenta prática e colaborativa, capaz de atender às necessidades do público-alvo e promover resultados significativos no desenvolvimento dos adolescentes.

Recurso 3 (podcast): **Recurso 3: Podcast sobre Integração Psicopedagógica e Psicoterapêutica**

Na P3, produzi um podcast abordando como a integração de abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas pode ser uma solução prática e eficaz para acompanhar adolescentes com dificuldades escolares. O episódio destacou a colaboração entre pais, professores e psicólogos, utilizando o aplicativo prototipado como ferramenta de apoio. Com foco no desenvolvimento acadêmico e emocional dos adolescentes, o podcast enfatizou a importância do uso de recursos tecnológicos e da comunicação contínua. Esse recurso ajuda a solucionar o desafio ao propor uma abordagem estruturada e interativa, promovendo o bem-estar e o desempenho escolar dos jovens.

A produção foi desafiadora, mas enriquecedora. Gravei o áudio no Riverside, que proporcionou boa qualidade sonora, mas enfrentei dificuldades na edição, o que me levou a utilizar o Canva para a pós-produção. O Canva ofereceu ferramentas intuitivas que facilitaram a inserção de efeitos e ajustes de som, permitindo superar as limitações técnicas iniciais. Para a publicação, enfrentei problemas no Spotify e optei por utilizar o YouTube, onde o podcast foi acessado de forma prática e alcançou um público maior. Essa experiência ampliou minhas habilidades em produção de conteúdo digital e mostrou a importância da flexibilidade na superação de desafios técnicos.

A aplicação do podcast foi realizada por meio de compartilhamento no YouTube, onde obteve 48 visualizações e 18 comentários positivos. Divulguei o conteúdo via WhatsApp, direcionando-o a pais, professores e psicólogos interessados no tema. O feedback recebido foi muito positivo, com ouvintes demonstrando curiosidade sobre o aplicativo e seu funcionamento na prática. Não houve sugestões para ajustes, mas sim um grande interesse em acompanhar o desenvolvimento do recurso completo. Essa interação reforçou que o podcast cumpriu seu objetivo de gerar expectativas positivas e engajar o público no tema.

A partir da percepção do público, pensei em explorar novos formatos de conteúdo para detalhar mais sobre o aplicativo e apresentar casos práticos de sua aplicação. Essa experiência não apenas validou a relevância do recurso, mas também destacou o potencial do podcast como uma ferramenta de engajamento e disseminação de ideias.

Recurso 4: Portfólio no Padlet e Relato de Experiência

Na etapa final do projeto, organizei um portfólio digital no Padlet e elaborei um relato de experiência, sintetizando todo o processo de pesquisa e criação dos recursos educacionais. A utilização do Padlet foi uma experiência inovadora, permitindo organizar os materiais de forma visual, interativa e acessível. Meu principal aprendizado foi desenvolver uma visão integrada de todas as etapas do trabalho, conectando teoria e prática em um formato dinâmico. A maior dificuldade foi estruturar as informações de maneira coesa e objetiva, destacando os pontos principais sem perder detalhes importantes do processo criativo.

Minha trajetória de pesquisa ao longo do curso foi marcada pelo aprendizado contínuo, desde a exploração de ferramentas tecnológicas, como o Figma e o Canva, até o desenvolvimento de habilidades de comunicação com o público-alvo por meio de podcasts e entrevistas. Organizar o portfólio e escrever o relato de experiência contribuíram significativamente para minha formação, pois me ajudaram a refletir sobre os desafios enfrentados, as soluções encontradas e o impacto dos recursos criados no público-alvo.

Os pontos positivos dessa experiência incluem o aprimoramento de habilidades técnicas, como prototipação e produção de conteúdo digital, e a valorização do feedback como elemento essencial para a melhoria contínua. Por outro lado, o maior desafio foi articular as diferentes etapas do projeto em um único relato, sem perder a essência do trabalho. No entanto, essa tarefa me permitiu perceber o quanto evoluí durante o curso, consolidando minha confiança na criação e aplicação de recursos educacionais digitais que realmente fazem a diferença.

Produzindo esses recursos, desenvolvi algumas competências e aprendi a usar várias ferramentas, conforme indicado no quadro a seguir:

Competências do egresso Tedpro	Roteiro + vídeo	Recurso educacional	Podcast	Portfólio + Relato
C1: Usar tecnologias de forma inovadora nas minhas atividades profissionais em contextos educacionais híbridos, presenciais ou a distância.	X	X	X	
C2: Atuar com maior entusiasmo na incorporação de tecnologias considerando os perfis diversos atendidos pela educação profissional.	X	X	X	X

C3: Produzir materiais educativos, experimentar, adaptar e aplicar ferramentas tecnológicas por meio de estratégias pedagógicas diversas.	X	X	X	X
C4: Planejar cursos a distância e mediar o processo de ensino e aprendizagem com uma linguagem engajadora no ambiente educacional.	X	X	X	X
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	Mango ai, mind meister moodle	Padle t	Rivers ide, Spotif y	Trello , Padl et

Antes de começar a especialização, eu já tinha alguma familiaridade com o uso de tecnologias no contexto profissional, mas de maneira limitada e sem explorar seu potencial inovador. Por isso, acredito que as competências relacionadas ao planejamento, mediação de aprendizagem e criação de materiais educacionais (C3 e C4) foram desenvolvidas e ampliadas significativamente ao longo do curso. Embora tenha feito progressos em todas as áreas, considero que a competência de atuação entusiasmada (C2) pode ser mais aprofundada, especialmente em relação à adaptação de tecnologias para perfis diversos. Além disso, percebo que desenvolvi competências adicionais, como análise crítica, criatividade na solução de problemas e habilidade de colaboração interdisciplinar. Essas competências não estavam explicitamente no quadro, mas foram fundamentais para o sucesso dos projetos e ampliarão meu impacto em futuros desafios profissionais.

Os recursos que produzi, como o vídeo de apresentação, o protótipo de aplicativo gamificado, o podcast e o portfólio no Padlet, geraram resultados significativos ao abordar o desafio de integrar abordagens psicopedagógicas e psicoterapêuticas para adolescentes. O feedback do público-alvo foi altamente positivo, com reconhecimento da utilidade e inovação dos materiais. Embora esses recursos sejam suficientes para iniciar a solução do desafio, considero que sua eficácia pode ser potencializada com a criação de materiais complementares, como um guia prático para pais e professores e um tutorial interativo para o uso do aplicativo. Além disso, revisaria alguns aspectos do protótipo, como maior personalização para diferentes perfis de usuários e integração de mais funcionalidades para engajamento familiar. Esses ajustes e complementos seriam fundamentais para garantir uma solução ainda mais abrangente e eficaz.

Com base nos resultados obtidos, considero que a **pesquisa-ação** é a metodologia mais adequada para dar continuidade ao desenvolvimento de soluções

para o meu desafio. Essa abordagem permite um ciclo contínuo de planejamento, implementação, avaliação e ajustes, envolvendo diretamente o público-alvo (pais, professores, adolescentes e psicólogos) no processo de criação e validação dos recursos. A pesquisa-ação seria essencial para testar o protótipo do aplicativo em contextos reais, coletar feedbacks e implementar melhorias com base nas necessidades específicas de cada grupo. Além disso, essa metodologia favorece a colaboração interdisciplinar e a adaptação dos recursos às demandas emergentes, garantindo que a solução final seja prática, eficaz e alinhada aos objetivos do projeto. Ao promover uma interação constante entre teoria e prática, a pesquisa-ação contribuiria para o desenvolvimento de uma solução integrada e sustentável, impactando positivamente o desempenho acadêmico e o bem-estar emocional dos adolescentes.

Ao finalizar este relato de experiência...

Conclusão do Relato de Experiência

É impossível não reconhecer a profundidade de transformações que essa especialização trouxe para minha vida acadêmica, profissional e pessoal. Cada etapa do curso foi cuidadosamente estruturada para me desafiar e ao mesmo tempo oferecer suporte em todas as fases do aprendizado. O ambiente promovido foi de constante acolhimento e incentivo à exploração criativa, com professores que se destacaram não apenas pelo conhecimento técnico, mas pela empatia e dedicação em compreender as necessidades de cada aluno.

A experiência com os professores foi particularmente marcante. Suas orientações não se limitaram ao conteúdo acadêmico, mas também ofereceram reflexões sobre as possibilidades e desafios do uso de tecnologias educacionais no mundo real. O dinamismo das aulas, muitas vezes intercalando exposições teóricas com dinâmicas práticas e estudos de caso, tornou o aprendizado leve, instigante e, acima de tudo, aplicável. Em muitos momentos, as discussões superaram expectativas, ampliando minha visão sobre o impacto das tecnologias educacionais e psicopedagógicas no processo de ensino e aprendizagem.

A riqueza do conteúdo programático foi outro aspecto transformador. Desde o aprendizado técnico de ferramentas como Moodle, Padlet, Mindmeister, Riverside entre outros, até a compreensão metodológica de como aplicá-las em contextos educacionais híbridos, presenciais ou a distância, cada unidade curricular contribuiu para a formação de competências sólidas. As atividades práticas me permitiram explorar a criatividade e a inovação, criando recursos que não apenas resolviam problemas do desafio proposto, mas também abriram possibilidades para o desenvolvimento de novos projetos no futuro.

A dinâmica do curso também merece destaque. A forma como os conteúdos foram apresentados, sempre conectando teoria e prática, me ajudou a perceber como as tecnologias podem ser utilizadas de maneira estratégica e significativa. Além disso, as interações com os colegas em fóruns, discussões e feedbacks foram extremamente enriquecedoras. Essa troca de experiências ampliou minha perspectiva, permitindo a construção de um repertório mais abrangente sobre as diferentes realidades e demandas enfrentadas por profissionais da educação e das outras áreas que agregam a minha que é a psicologia clínica.

Ao longo dessa trajetória, enfrentei desafios técnicos, como aprender a manipular ferramentas que nunca havia utilizado antes, e criativos, como desenvolver materiais que fossem visualmente atraentes e funcionais ao mesmo tempo. No entanto, essas dificuldades foram superadas com apoio dos professores, uso de tutoriais e o incentivo constante para explorar novas soluções. O resultado foi a criação de recursos que superaram minhas expectativas e geraram impacto positivo no público-alvo, confirmando a eficácia do aprendizado durante o curso.

O que mais me marcou foi perceber que essa especialização não se limitou a ensinar ferramentas ou teorias; ela promoveu uma mudança de mentalidade, consolidando minha confiança para enfrentar desafios e criar soluções inovadoras. Sinto que saio dessa experiência não apenas mais capacitado tecnicamente, mas também com uma visão mais clara do meu papel como profissional que utiliza a tecnologia para promover transformações reais.

Essa jornada não foi apenas um marco acadêmico, mas um momento de crescimento que continuará impactando minha atuação profissional e a forma como vejo o potencial das tecnologias na educação e na psicopedagogia. Finalizo com gratidão pela oportunidade de aprender, criar e transformar, carregando comigo a certeza de que os conhecimentos adquiridos são apenas o início de um caminho promissor.

FABIO PEDRO DINIZ 3/17/2024 ↻



Como Integrar Abordagens Psicoterapêuticas e Psicopedagógicas para Adolescentes com Dificuldade Escolar

TCC Portfólio - Desenvolvido no Curso de Especialização em Tecnologias para Educação Profissional do ISFC

Quem sou eu?

↻



↻ FABIO PEDRO DINIZ 8/14/24 11:17PM

Sou Fábio Pedro Diniz, tenho 39 anos, com formações em Direito e Psicologia, além de uma especialização em Psicologia Clínica. Há cinco anos, dedico-me à prática da psicologia clínica, onde tenho a oportunidade de aplicar meus conhecimentos para ajudar meus pacientes a navegar pelos desafios emocionais e mentais que enfrentam. No entanto, minha trajetória de aprendizado e crescimento não se limita ao consultório. Estou em uma fase de profunda reflexão e aprimoramento, com o objetivo de expandir meus horizontes e adentrar o universo acadêmico. Busco não apenas transmitir conhecimento, mas também contribuir de forma significativa para o desenvolvimento da psicologia, aliando prática e teoria de maneira eficaz.



Desafio e Público Alvo



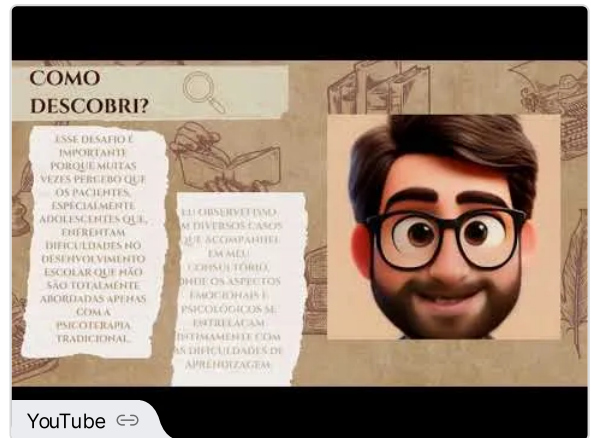
↩ FABIO PEDRO DINIZ 8/14/24 11:28PM

Desafio e Público alvo

Desafio: O principal desafio é como podemos integrar de forma eficaz as abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas em um formato gamificado que seja acessível e envolvente para adolescentes na faixa etária de 13 anos. O objetivo é criar um aplicativo que não apenas motive e engaje os jovens, mas que também possibilite um acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos durante o tratamento, garantindo que as intervenções sejam personalizadas e eficazes.

Público Alvo: O público-alvo deste projeto são adolescentes de 13 anos que enfrentam desafios emocionais e educacionais. Essas crianças necessitam de apoio específico para melhorar tanto seu desenvolvimento acadêmico quanto seu bem-estar emocional, e o aplicativo proposto visa oferecer uma plataforma onde esses recursos sejam disponibilizados de forma interativa e acessível.





P1 Tarefa TEDPRO _final

P1 - Roteiro

Modelo Básico de Roteiro de vídeo – Funcional

Dicas:

- Utilizar imagens e narração oculta (em OFF) em parte do vídeo
- Escolher imagens de acordo com o texto narrado
- Na produção do roteiro pense quais recursos você terá disponível
- Use um aplicativo ou site de gravação (facilita)
- Um vídeo feito com seu celular também pode dar conta da sua necessidade

IMPORTANTE: Os textos internos desse modelo são apenas exemplos, você deve escrever um roteiro com suas palavras e escolher o que apresentar nas imagens/reis, lembrando de contemplar as 5 informações necessárias, indicadas na atividade no Moodle.

1- Tema/Assunto: Meu desafio para a pós TEDPRO

	Voz	Imagens	Outros/OBS
INTRODUÇÃO			
CENA 1 O desafio	Olá, tudo bem? Sou Fábio, estudante da pós TEDPRO. Eu moro em São Paulo e trabalho como Psicólogo Clínico. Dentre os desafios do meu entorno, escolhi explorar COMO PODEMOS integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas visando o acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos durante o tratamento?	Imagem: Imagem da minha face criada por AI (estilo Pixar). Fundo: imagens contexto educacional e descritivo da fala.	Abertura com música suave
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2 Como descobri?	Esse desafio é importante porque muitas vezes percebo que os pacientes, especialmente adolescentes que enfrentam dificuldades no desenvolvimento escolar que não são totalmente abordadas apenas com a psicoterapia tradicional. Eu observei isso em diversos casos que acompanhei em meu consultório, onde os aspectos emocionais e psicológicos se entrelaçam intimamente com as dificuldades de aprendizagem.	Imagem: Imagem da minha face criada por AI (estilo Pixar). Fundo: imagens contexto educacional e descritivo da fala.	Música suave perdura durante a fala
CENA 3 Contexto	O contexto no qual vou trabalhar esse desafio é com pacientes dos meus atendimentos clínicos, onde percebo a	Imagem: Imagem da minha face	Música suave perdura durante a fala

Roteiro_TEDPRO_0104.pdf



Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares Experimentação e Produção de Recursos Educacionais
P2 – Portfólio Integrado

Estudante: **Fábio Pedro Diniz**
Turma (pizza): **Margherita**

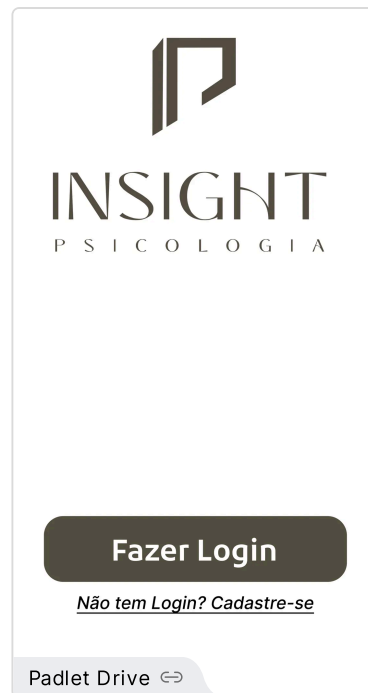
Antes de preencher este template, leia com atenção as orientações desta atividade no Moodle!
Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao recurso que você produziu/experimentou e aplicou nestas UCs.

Meu desafio e público-alvo: <i>Apresente a pergunta do seu desafio e o público-alvo.</i>
Meu desafio: Como podemos integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas visando o acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos durante o Tratamento? Público-alvo: adolescentes de 13 anos com dificuldade escolar
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei: <i>Indique que tipo de mídia/material você produziu. Neste item você deve incluir um link para o seu recurso educacional digital.</i>
Escolhi a princípio a plataforma https://www.figma.com/ , para construção da prototipagem de um app. https://drive.google.com/drive/folders/1O09KRPUz60cYUjT3-GyP6JKYrdeNS?usp=drive_link
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo: <i>Relate como o recurso que você produziu/experimentou se adequa ao público-alvo e justifique a solução do desafio. Por que você optou por esse recurso em específico?</i>
O desafio proposto consiste em integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas para facilitar o acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos durante o tratamento de adolescentes de 13 anos com dificuldades escolares. O recurso utilizado para prototipagem foi o Figma, uma ferramenta de design e prototipagem de interfaces. Adequação ao Público-Alvo Adolescentes de 13 anos enfrentam desafios únicos no contexto escolar e emocional. Eles estão em uma fase de desenvolvimento em que a motivação, a autoestima e a relação com os pais e professores desempenham papéis cruciais. O Figma permitiu criar uma interface interativa e visualmente atrativa, essencial para engajar adolescentes que são nativos digitais e respondem melhor a estímulos visuais e interativos.

Padlet Drive ⇄

↩ FABIO PEDRO DINIZ 9/15/24 12:37AM

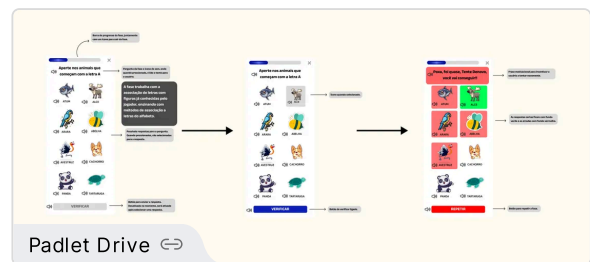
Recurso educacional digital
que produzi ou experimentei:



Menu_App

↩ FABIO PEDRO DINIZ 9/15/24 12:37AM

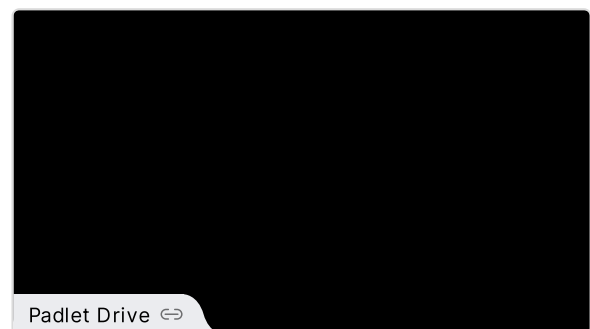
Recurso educacional digital
que produzi ou experimentei:



Prototipação gamificação

↩ FABIO PEDRO DINIZ 2/16/25 11:14PM

Entrevista público alvo



2024-05-26 20-17-21



Psicoterapia e Psicopedagogia: Estratégias Práticas para Adolescentes com Dificuldades Escolares

FABIO PEDRO DINIZ 10/17/24 2:18PM

Atividade P3

Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares "Planejamento de Cursos para o Ensino Híbrido" e
"Comunicação e Acompanhamento Pedagógico"
Atividade P3 – Portfólio Integrado

Estudante: Fábio Pedro Diniz
Turma: Margherita

Antes de preencher este documento, leia com atenção as orientações desta atividade no Moodle. Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao podcast que você produziu e compartilhou.

Meu desafio:
Como integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas para auxiliar adolescentes com dificuldades escolares?
Público-alvo:
Adolescentes de 13 anos com dificuldades escolares.

ETAPA 1

Roteiro do podcast
Introdução Som de introdução leve, música instrumental de fundo suave permanente Olá, pessoal! Bem-vindos a mais um episódio do nosso podcast, onde discutimos estratégias e recursos para ajudar na evolução dos adolescentes em seu desenvolvimento escolar e emocional. Eu sou o Fábio Pedro Diniz, psicólogo e educador, e hoje vamos falar sobre como integrar abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas para melhorar o acompanhamento de adolescentes com dificuldades escolares, com foco na colaboração entre pais, professores e psicólogos.
Desenvolvimento Música de fundo contínua, mas em volume mais baixo O desafio que enfrentamos hoje é apoiar adolescentes de 13 anos que apresentam dificuldades escolares e também emocionais. Nessa fase, a autoestima, a motivação e o relacionamento com os pais e professores têm um impacto significativo no desempenho

Padlet Drive

P3_TEDPRO_FabioPedroDiniz



FABIO PEDRO DINIZ 12/30/24 1:28 AM

P4

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: FÁBIO PEDRO DINIZ
Nead de Matrícula: 20241800424

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Como Integrar Abordagens Psicoterapêuticas e Psicopedagógicas para Adolescentes com Dificuldade Escolar

RESUMO: Este trabalho relata a prototipagem de um aplicativo gamificado que integra abordagens psicoterapêuticas e psicopedagógicas, desenvolvido para engajar adolescentes de 13 anos. O principal desafio foi criar uma solução que promovesse motivação, participação ativa e um acompanhamento colaborativo entre pais e psicólogos. Com base em dinâmicas interativas e personalizadas, o aplicativo foi projetado para facilitar intervenções alinhadas às necessidades específicas de cada usuário, proporcionando uma experiência educativa e terapêutica inovadora. A prototipagem envolveu a pesquisa de recursos tecnológicos e estratégias de gamificação, além da aplicação de práticas ágeis de design centrado no usuário. O processo incluiu a criação de atividades interativas, ferramentas de monitoramento e funcionalidades que fortalecem a comunicação entre os envolvidos. O protótipo demonstrou potencial para aumentar o engajamento dos adolescentes e promover a eficácia das intervenções, destacando-se pela personalização e acessibilidade. Os resultados do projeto evidenciam o impacto positivo da gamificação no contexto psicopedagógico e terapêutico, proporcionando uma solução integrada e tecnológica para o acompanhamento de jovens. A experiência de desenvolver este protótipo mostrou-se enriquecedora, reforçando a viabilidade de combinar psicologia, educação e tecnologia para criar recursos educacionais inovadores que atendam às demandas contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Psicopedagogia; Psicoterapia.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Fábio Pedro Diniz, sou Psicólogo Clínico, na cidade de São Paulo, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque enriquecer conhecimentos na área da educação.

Padlet Drive

P4 - INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC_revisado

