

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

Nome Completo do(a) Aluno(a): Jaíres Borges Leal

Nead de Matrícula: 20241800403

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Uso de tecnologias educacionais digitais para engajamento dos estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia

RESUMO:

A proposta de engajar mais os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia, VII etapa, na escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digitais, fundamentou-se porque a Educação em seus diferentes âmbitos precisa de bastante atenção, pois a maior parte das escolas trabalham com o ensino tradicional, com aulas não atrativas e sem o uso de tecnologias educacionais digitais. Nesse sentido, pensando em recursos viáveis, de fácil implementação, que fossem atrativos e interessantes para os alunos, foi utilizado a gamificação (ferramenta wordwall) que proporciona jogos atrativos, despertando a curiosidade, bem como a fixação do conteúdo. Como também, um podcast (ferramenta riverside) sobre as curiosidades do nosso DNA, com informações curtas e interessantes para atrair a atenção dos alunos. Ademais, foi elaborado um portfólio no padlet, sendo uma ótima experiência, pois proporcionou sintetizar os resultados produzidos ao longo do curso de maneira eficaz e organizada, bem como induz a reflexão das atividades desenvolvidas, os aspectos e objetivos alcançados, além de instigar a buscar alternativas para melhorá-las cada vez mais. Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se mais atrativo, diverso e menos maçante, contribuindo para melhor engajamento, interesse e sucesso dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Engajamento; Tecnologias digitais.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Jaíres Borges, sou natural de Picos-PI e Licenciada em Educação do Campo/Ciências da Natureza pela Universidade Federal do Piauí, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional pela oportunidade de ampliar conhecimentos, desenvolver novas habilidades e competências, aprimorando assim o currículo profissional e vida pessoal.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: como podemos engajar mais os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia, VII etapa, na escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digitais?

O público-alvo do meu desafio são os alunos da VII etapa da EJA, Escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano PI. Escolhi esse desafio porque a Educação em seus diferentes âmbitos precisa de bastante atenção, pois a maior parte das escolas trabalham com o ensino tradicional, com aulas não atrativas e sem o uso de tecnologias educacionais digitais, o que muitas vezes acarreta em desinteresse por parte dos alunos, baixo rendimento, evasão escolar e etc. Dessa forma, é importante pensar em recursos viáveis, de fácil implementação, que sejam atrativos e interessantes para os alunos, pois além de várias atividades diárias, os estudantes vão para a escola a noite, depois de um dia cansativo. Então, o processo de ensino-aprendizagem precisa ser mais atrativo, diverso e menos maçante, contribuindo para melhor engajamento, interesse e sucesso dos alunos.

A base que fundamentou a escolha do desafio foi o contato anterior com as turmas da EJA durante os estágios supervisionados da graduação. Dessa forma, conhecendo a especificidades das turmas e baseada em estudos de Paulo Freire, precursor da Educação de Jovens e Adultos, em sua obra *Pedagogia do Oprimido* (2005) evidencia a necessidade da superação da concepção mecanicista, de transmissão e depósito de conteúdos, sem nenhum questionamento por parte dos alunos. A utopia é uma educação comunicativa, problematizadora/libertadora, que o educador e o educando sejam sujeitos do processo, alcançando a aprendizagem de maneira significativa, emancipatória e pleno desenvolvimento de suas capacidades humanas, para que assim, por meio da ação e reflexão possam transformar a sociedade.

Dessa maneira, o papel do professor no processo educativo, é de suma importância na busca de novas estratégias e metodologias que estimulem o público alvo, conduzindo a aprendizagem significativa e ao pleno desenvolvimento de suas capacidades humanas. Pois como afirma CALDART (2011, p. 158) “[...] Educador é aquele cujo trabalho principal é o de fazer e o de pensar a formação humana, seja ela na escola, na família, na comunidade, no movimento social...; seja educando crianças, jovens, adultos [...]”.

Por conhecer as especificidades da turma, pensei em um recurso que os alunos iriam se interessar e de fato mergulhar nele, que fosse atrativo, despertando a curiosidade, bem como a fixação do conteúdo. Para tal, há um tempo, tive contato anterior com a ferramenta Wordwall, sendo de fácil navegação e autoexplicativa, o que permite a criação de jogos atrativos e diversos de forma rápida e eficiente. No entanto, para melhorar aspectos do jogo, necessita-se da versão paga, assim como em outras plataformas buscadas (Kahoot e Khan Academy). Dessa forma, optei por assinar a versão paga para dispor de mais recursos.

Para a produção do podcast utilizei a ferramenta Riverside, que a princípio não conhecia, tive o primeiro contato na Webprática da Tedpro, as metodologias utilizadas no curso são de suma importância e contribuem bastante para melhor o desempenho das nossas atividades. A ferramenta é de fácil navegação, possui vários recursos e proporciona um bom resultado. A única dificuldade foi em relação a produção do áudio, pois não disponho de recursos especializados, o que interfere um pouco na qualidade, mas mesmo com recursos básicos como notebook, fone de ouvido e celular é possível ter um bom resultado.

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

Recurso 1 (roteiro + vídeo) - Vídeo de apresentação do meu desafio (meu desafio para a pós TEDPRO).

Por já conhecer as especificidades/peculiaridades do público alvo, foi entusiasmante pensar em trabalhar novamente e com propostas que de fato contribuíssem para aprendizagem de maneira instigante, atrativa e prazerosa. A preparação e produção de um roteiro para criação do vídeo é essencial para entregar um bom conteúdo. Dentre o principal aprendizado na criação desse recurso foi dominar técnicas de edição de vídeo, pois explorei novas possibilidades de produção de material no canva que não conhecia, e posteriormente criação de um canal no youtube para publicação do mesmo. Mas, em contrapartida, encontrei dificuldades na produção do vídeo por não dispor de recursos especializados para tal, como boa webcam (gravei pela câmera do celular), microfone, iluminação e interferência de ruídos externos. Contudo, foi proveitoso e o resultado foi positivo, sendo possível apresentar minha proposta através de um vídeo curto e com animações.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Game show de TV: Biologia em ação – DNA (wordwall).

O principal aprendizado nesse recurso foi na aplicação, pois é essencial a inclusão de todos os alunos no processo educativo, sendo necessário apresentar o jogo através do projetor para que todos participassem juntos, tendo em vista que a escola não dispõe de acesso gratuito à internet. Foi uma ótima escolha, pois é muito gratificante ver os alunos entusiasmados e participando da proposta. Em relação a dificuldade, foi produzir um jogo que servisse para fixação do assunto trabalhado em sala, mas que não fosse chato e maçante, bem como a necessidade da versão paga para dispor de mais recursos da plataforma. Dessa forma, o recurso utilizado contribui na

participação por parte dos alunos, na fixação do assunto trabalhado em sala de maneira atrativa e divertida, além de evidenciar em quais aspectos do conteúdo os alunos apresentam mais dificuldades.

O recurso educacional foi aplicado na aula, por meio de projetor, para que todos os alunos participassem juntos, pois a turma é pequena e a escola não dispõe de acesso gratuito à internet. O intuito era a fixação do assunto e posteriormente, foi disponibilizado um link de formulário para que os mesmos pudessem deixar suas impressões quando possível. O resultado foi bastante positivo, evidenciando a importância de utilizar novas metodologias e recursos educacionais digitais, pois concordam que as mesmas conduzem ao interesse, oferecem melhor engajamento e contribuem para a aprendizagem de forma significativa, não havendo necessidade de adaptação do mesmo.

Recurso 3 (podcast): BioCast – a incrível biologia, episódio sobre algumas curiosidades do nosso DNA.

Para a produção do podcast utilizei a ferramenta Riverside, que a princípio não conhecia, tive o primeiro contato na Webprática da Tedpro e dentre o principal aprendizado, destaca-se conhecer uma ferramenta nova, descobrindo várias interfaces de edição. A ferramenta é de fácil navegação, possui vários recursos e proporciona um bom resultado. A única dificuldade foi em relação a produção do áudio, pois não disponho de recursos especializados, o que interfere um pouco na qualidade, mas mesmo com recursos básicos como notebook, fone de ouvido e celular é possível ter um bom resultado.

A estratégia de usar recursos tecnológicos diversificados nas aulas é essencial para melhor engajamento dos alunos, fugindo das aulas tradicionais, pois os alunos demonstram interesse em novas formas de aprender e fixar o conteúdo, principalmente ao apresentar informações que normalmente não são trabalhadas nos livros didáticos, relacionando os assuntos trabalhados em sala com o dia a dia. Utilizei um tema trabalhado em sala, com informações novas (curiosidades: porcentagem da diversidade humana, comprimento e etc) e curtas para atrair a atenção dos alunos, instigar a curiosidade e o aprendizado, pois é importante abordar um tema científico de forma leve e curiosa, sendo uma ótima maneira de despertar o interesse dos alunos da EJA, que muitas vezes têm diferentes experiências de vida e podem se sentir distantes da ciência. Encaminhei mensagem de Whatsaap para o professor titular da turma com o passo a passo a ser realizado (link de acesso e posteriormente os alunos deveriam mandar no grupo da turma suas impressões sobre o mesmo) e pedi para o mesmo compartilhar no grupo da turma. Assim, os estudantes acessariam no melhor horário para eles e depois dariam o retorno da atividade. Solicitei ao professor que me encaminhasse assim que tivesse algumas informações coletadas. Dessa forma, a partir do feedback obtido, foi perceptível que gostaram da proposta trabalhada por apresentar tempo curto e informações interessantes, ressaltando-se a importância de inclusão da tecnologia educacional digital e a diversificação do ensino pensada de acordo com o perfil e as especificidades de cada turma. Assim, não vejo a necessidade de modificações para tal.

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Portfólio: como podemos engajar mais os estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), na disciplina de Biologia, VII etapa, na Escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digital e Relato da Experiência.

A proposta do curso para elaboração do portfólio no Padlet foi ótima, pois proporciona sintetizar os resultados produzidos ao longo do curso de maneira eficaz e organizada. Já trabalhei com a ferramenta produzindo murais durante a graduação, por isso não encontrei nenhuma dificuldade ao produzir o portfólio. Como pontos principais, destaco o TCC-Portfólio ser produzido ao longo das atividades do curso de forma proveitosa e eficiente, bem como a apresentação do mesmo de maneira simplificada e rápida.

As atividades foram pensadas em cada detalhe, o relato de experiência é essencial para reflexão das atividades desenvolvidas, os aspectos e objetivos alcançados, bem como nos instigar a buscar alternativas para melhorá-las cada vez mais. Além de compartilhar e disseminar informações para outras pessoas, para que assim, juntos possamos melhorar cada vez mais o processo de ensino-aprendizagem.

A trajetória no curso foi enriquecedora, pois além dos materiais, fóruns na plataforma e trocas de experiências. Em cada webprática, uma novidade! Retiro a metodologia e acompanhamento especializado e individualizado por parte dos professores, pois isso é um diferencial imenso que dificilmente encontramos nos demais cursos.

Conheci recursos tecnológicos incríveis, que podem ser aplicados e contribuir diretamente na vida do educador e educando, que mesmo apesar de alguns contratempos encontrados nas escolas, como internet limitada, acesso a celular, aulas tradicionais baseadas na concepção mecanicista, é possível mudar a interface da educação e conduzi-la para um futuro próspero.

Assim, com a experimentação e produção dos recursos ao longo do curso, 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	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.				
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				

<p style="text-align: center;">Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:</p>	<p style="text-align: center;">Canva - apresentação de slides</p>	<p style="text-align: center;">Wordwall</p>	<p style="text-align: center;">Riverside</p>	<p style="text-align: center;">Padlet</p>
---	---	---	--	---

Ademais, já conhecia algumas ferramentas, mas de maneira superficial, pois não tinha explorado várias potencialidades que as mesmas oferecem de forma tão proveitosa e eficiente. É essencial e entusiasmante conhecer novos recursos tecnológicos e aprimorar as habilidades na produção de materiais educativos e adapta-los para o público alvo por meio de estratégias pedagógicas diversas, inovando o meio educacional.

Considerando o desafio que escolhi, os recursos que produzi/experimentei e a opinião do público-alvo, os resultados foram bastante proveitosos, pois os alunos se empenharam em participar e gostaram das propostas trabalhadas, fixaram o assunto de maneira divertida e conheceram curiosidades sobre o assunto, ou seja, aprender de maneira diferente como por exemplo a possibilidade de ouvir o podcast em um ônibus fazendo determinado percurso, são novas formas de aprender, não de maneira monótona, o que significa um ganho para o processo de ensino-aprendizagem, pois ao implementar novos recursos educacionais tecnológicos, fugindo das aulas tradicionais, os alunos se mostram entusiasmados e isso instiga a querer aprender cada vez mais.

Sob esse viés, na busca de solucionar o desafio proposto, os resultados se mostraram eficiente de acordo com a problemática pensada, não sendo necessário aplica-los de forma diferente, pois foram pensados de acordo com os perfis e especificidades da turma.

Outrossim, pensando em mais algum recurso que seria proveitoso, na possibilidade de continuar desenvolvendo soluções para o meu desafio, considero que seria pertinente para o mesmo, a produção de material digital para estudos, que seja atraente, não maçante, como mapa mentais, resumos e esquemas (ferramentas para produção do recurso: MindMeister e Canva) que incentive e engaje melhor os estudantes na assimilação dos conteúdos.

Dentre as metodologias apresentadas na UC Pesquisa em Tecnologias Educacionais, para dar continuidade a pesquisa, solucionar o desafio, bem como expandi-lo por meio da implementação em outras turmas, destaco a pesquisa-ação, em virtude de possibilitar adaptar a pesquisa conforme os resultados iniciais obtidos, sendo fundamental em um ambiente dinâmico como a Educação de Jovens e Adultos, pois engloba planejamento, ações e implementação de modificações no contexto escolhido, com objetivos traçados para solucionar/amenizar o problema, alcançando os melhores resultados possíveis a partir das ações desenvolvidas e das mudanças

Jaíres Borges Leal 8/14/2024 ↻

Uso de tecnologias educacionais digitais para engajamento dos estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia

TCC Portfólio desenvolvido no curso de Especialização de Tecnologias para Educação Profissional do IFSC.

↻ Quem sou eu?

Me chamo Jaíres Borges, tenho 23 anos de idade, natural de Picos-PI e sou Licenciada em Educação do Campo/Ciências da Natureza pela Universidade Federal do Piauí.



↻ Meu desafio

Uso de tecnologias educacionais digitais para engajamento dos estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia

Público alvo - Alunos da VII etapa da EJA, Escola Estadual Pedro Evangelista Caminha - Geminiano-PI



⇒ **P1 - Roteiro + vídeo explicando meu desafio**

Link de acesso do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=7bLXsiT70w>

Roteiro de vídeo – Funcional

Jaires Borges Leal

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

	Voz	Imagens	Outros/OBS
INTRODUÇÃO			
	Abertura	Imagem de capa	Fundo musical de abertura
CENA 1 Desafio	<p>Olá, pessoal. Sou a Jaires, pós-graduanda em Tecnologias para Educação Profissional do IFSC.</p> <p>Dentre os desafios do meu entorno, escolhi explorar: como podemos engajar mais os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de Biologia, VII etapa, na escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Giomiani-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digitais?</p>	<p>Câmera focando a imagem do narrador</p> <p>Imagem focando no texto escrito.</p>	<p>Falar com um tom animado</p>
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2 Como descobri?	<p>A escolha desse desafio, é que a Educação em seus diferentes âmbitos precisa de bastante atenção, pois a maior parte das escolas trabalham com o ensino tradicional, com aulas não atrativas e sem o uso de tecnologias educacionais digitais, o que muitas vezes acarreta em desinteresse por parte dos alunos, baixo rendimento, evasão escolar, e a importância dessa proposta é pela diversidade do referido público, pois além de várias atividades diárias, os estudantes vão para a escola a noite, depois de um dia cansativo. Então o processo de ensino-aprendizagem</p>	<p>Imagens que ilustram o desafio.</p>	

Padlet Drive ⇒

Roteiro-video_2024 (2)



P2 - Recurso educacional digital - Game

Game - na plataforma Wordwall:

<https://wordwall.net/play/76384/059/898>

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

Estudante: Jaires Borges Leal
Turma (pizza): portuguesa

Meu desafio e público-alvo:
Como podemos engajar mais os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de Biologia, VII etapa, na escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Genhiano-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digitais?
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei:
O recurso educacional que produzi para solucionar o meu desafio foi um Game, na plataforma Wordwall: https://wordwall.net/play/76384/059/898
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo:
A escolha do recurso educacional, fundamenta-se pela inovação dos métodos educacionais, pois a maior parte das escolas trabalham com o ensino tradicional, com aulas não atrativas e sem o uso de tecnologias educacionais digitais. Dessa forma, é importante pensar em atividades atrativas e interessantes para os alunos, pois além de várias atividades diárias, os estudantes vão para a escola a noite, depois de um dia cansativo. Considerando a especificidade do referido público, optei por um jogo chamativo, com poucas questões, mas que fizesse aspectos importantes do assunto trabalhado, assim, é menos maçante e divertido revisar o conteúdo, contribuindo para melhor interesse e engajamento por parte dos mesmos.
Minha experiência na produção do recurso:
Primeiramente, ressalta-se a dificuldade de pensar em um recurso que os alunos iriam se interessar e de fato mergulhar nele, que fosse atrativo, despertando a curiosidade, bem como a fixação do conteúdo. Para tal, há um tempo, tive contato anterior com a ferramenta, no entanto, para melhorar aspectos do jogo, necessita-se da versão paga, assim como em outras plataformas buscadas. Dessa forma, optei por assinar a versão paga para dispor de mais recursos. Para criação do mesmo, não tive dificuldade, pois a plataforma é de fácil navegação e autoexplicativa, o que permite a criação de jogos de forma rápida.

Padlet Drive

P2 - Jaires Borges Leal

↩ P3 - Recurso educacional digital - Podcast

Link de acesso do Podcast:

<https://riverside.fm/dashboard/editor/preview/d624ef9f-3b3c-400c-9d7f-f0e0141b1956/67100dd962f9da0ba01d7e4b?share-token=4e3dd8db9d68ecd1ed60&content-shared=recording-preview>

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: Jaires Borges Leal
Turma: portuguesa

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 podemos engajar mais os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de Biologia, VII etapa, na escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digitais?
Público-alvo:
Alunos da VII etapa da EJA, Escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano PI.

ETAPA 1

Roteiro do podcast
Olá, eu sou a Jaires – pós-graduanda em tecnologias para Educação profissional – IFSC, sejam bem-vindos ao BioCast – a incrível biologia, neste episódio, apresentarei algumas curiosidades sobre o nosso DNA. (fundo de abertura)
Você já deve saber que o DNA é uma molécula que armazena e transmite informações genéticas para os descendentes, garantindo a continuidade e a diversidade das espécies. Dentro sua importância, contribui para o avanço da medicina, pode ser usado para estudar a ancestralidade, a biologia de um período passado, predisposição genética para doenças e entre outras características.
Agora, vamos para as curiosidades... (fundo animado)
Cada ser humano é único e especial. Não é mesmo? Essas diferenças individuais são devido a 0,1% do nosso DNA, pois 99,9% restantes do DNA humano é exatamente igual em todos os indivíduos que andam pela face da Terra. Porém, esse 0,1% ainda é o suficiente para fazer com que cada pessoa seja diferente.

Padlet Drive ↔

P3 Jaires Borges Leal (4)

↩ P4 - Relato de experiência

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

Nome Completo do(a) Aluno(a): Jaires Borges Leal
Nead de Matrícula: 20241800403

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Uso de tecnologias educacionais digitais para engajamento dos estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia

RESUMO:

A proposta de engajar mais os estudantes da educação de jovens e adultos (EJA), na disciplina de biologia, VII etapa, na escola Estadual Pedro Evangelista Caminha – Geminiano-PI, por meio do uso de tecnologias educacionais digitais, fundamentou-se porque a Educação em seus diferentes âmbitos precisa de bastante atenção, pois a maior parte das escolas trabalham com o ensino tradicional, com aulas não atrativas e sem o uso de tecnologias educacionais digitais. Nesse sentido, pensando em recursos viáveis, de fácil implementação, que fossem atrativos e interessantes para os alunos, foi utilizado a gamificação (ferramenta wordwall) que proporciona jogos atrativos, despertando a curiosidade, bem como a fixação do conteúdo. Como também, um podcast (ferramenta riverside) sobre as curiosidades do nosso DNA, com informações curtas e interessantes para atrair a atenção dos alunos. Ademais, foi elaborado um portfólio no padlet, sendo uma ótima experiência, pois proporcionou sintetizar os resultados produzidos ao longo do curso de maneira eficaz e organizada, bem como induz a reflexão das atividades desenvolvidas, os aspectos e objetivos alcançados, além de instigar a buscar alternativas para melhorá-las cada vez mais. Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se mais atrativo, diverso e menos maçante, contribuindo para melhor engajamento, interesse e sucesso dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Engajamento; Tecnologias digitais.

Padlet Drive ↔

Relato de experiência -Tedpro



implementadas. Além disso, a pesquisa-ação possibilita avaliação e reflexão das modificações introduzidas e aprendizados obtidos, pois permite ajusta-las de acordo com o feedback recebido por parte dos alunos, conduzindo para aprendizagem significativa.

Nesse sentido, por envolver etapas de planejamento, ação, implementação de modificações e avaliação/reflexão, se alinha com os objetivos do meu desafio, pois a proposta de tornar os alunos da Educação de Jovens e Adultos mais engajados com o ensino por meio de tecnologias educacionais digitais, envolvendo (jogos, podcast, material digital) possibilita receber feedback contínuo, desafia os alunos, instiga a curiosidade, mantendo os indivíduos motivados e interessados em obter novos conhecimentos por meio de novas formas de aprender. Esse processo interativo ajuda a desenvolver conhecimentos e habilidades essenciais para a construção de uma orientação profissional sólida, bem como desenvolver e aprimorar as potencialidades dos estudantes.

Ao finalizar este relato de experiência, reitero a importância de uma especialização voltada para tecnologias para educação profissional, pois com as mudanças e diversidade da atualidade é essencial os profissionais serem capacitados para implementar recursos/ferramentas tecnológicas no ambiente de trabalho, conduzindo a inclusão, interação e resultados positivos na obtenção e aprimoramento dos conhecimentos e potencialidades humanas. Ainda, destaco a metodologia e didática utilizada no curso, pois além dos materiais, fóruns na plataforma, trocas de experiências, as webpráticas, são um diferencial, os professores sempre se mostraram empenhados e entusiasmados em disseminar conhecimentos, com acompanhamento dos alunos de forma especializada e individualizada.

Conhecer e utilizar novos recursos tecnológicos foi enriquecedor, pois irão contribuir diretamente na vida dos educadores e educandos, que mesmo apesar de alguns contratempos e adversidades que possam ser encontradas nas escolas, é possível mudar a interface da educação e conduzi-la para um futuro próspero.

Por sim, ressalto a proposta de alinhar os conhecimentos adquiridos com a prática, pois é imprescindível pensarmos os problemas do nosso entorno e inserir alternativas para solucioná-los. Dessa forma, o curso se configura como um ganho imenso, não só para os pós-graduandos, mas também para o público alvo do desafio, pois é muito gratificante ver o entusiasmo e interação dos mesmos, com os objetivos traçados sendo alcançados.

REFERÊNCIAS

CALDART, Roseli Salete. Por uma Educação do Campo: traços de uma identidade em construção. In: ARROYO, Miguel Gonzales; CALDART, Roseli Salete; MOLINA, Mônica Castagna (Orgs.). **Por uma Educação do Campo**. 5. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2011. cap, V. p. 149-158.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.