

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

Nome Completo do Aluno: Clayton Chaves

Nead de Matrícula:

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Matemágica: O jogo tecnológico e interativo na aprendizagem da matemática.

RESUMO: Este relato de experiência documenta a resolução de um problema enfrentado no ensino de matemática, onde a resistência dos alunos do 4º ano do ensino fundamental em relação à disciplina foi um desafio significativo. Para reverter esse quadro, foram buscadas soluções inovadoras, destacando a utilização da ferramenta Kahoot! como um recurso central para criar atividades interativas e engajadoras, além disso, foram desenvolvidos um vídeo explicativo, quizzes online e um podcast, que serviram não apenas para documentar o processo de ensino, mas também para enriquecer a experiência de aprendizagem. Os resultados obtidos foram bastante positivos, com um aumento notável no interesse e na participação dos alunos durante as aulas. Já a coleta de dados realizou-se por meio de questionários (no próprio Kahoot!) e observações em sala de aula que permitiram avaliar o impacto das atividades propostas, evidenciando a eficácia da integração de tecnologias digitais no ensino da matemática. Essa experiência reforça a conclusão de que a utilização de recursos digitais transforma o ensino, tornando-o mais dinâmico e relevante, ao mesmo tempo em que destaca a importância da inovação pedagógica e da adaptação às necessidades dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: Kahoot, podcast, Engajamento, Experiência, Ensino Fundamental, Educação.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Clayton Chaves sou professor pedagogo na cidade de Curitiba e me inscrevi na especialização em tecnologias para educação profissional porque acreditei, e ainda acredito, que ela venha a somar na minha formação como professor, e enquanto profissional que futuramente pretende trabalhar com educação profissional, ou ensino superior.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: como podemos, com o uso de tecnologias digitais, tornar o ensino da matemática mais divertido e engajador para os estudantes do 4º ano do ensino fundamental da escola municipal batel, localizada Curitiba, Paraná? O público-alvo do meu desafio são crianças do 4º ano do ensino fundamental desta escola localizada em Curitiba. Escolhi esse desafio porque percebi uma certa resistência dos alunos para com o conteúdo abordados em sala, exigidos pelo currículo da cidade.

Para entender melhor o desafio e propor os recursos educacionais digitais para solucionar o desafio, eu pesquisei e busquei informações sobre os seguintes assuntos: Quais ferramentas existem para o ensino da matemática de forma lúdica e interessante? Que ferramentas são acessíveis para o uso em sala de aula por professores? Não busquei um autor em específico, mas pautei minhas inquietações na realidade vivida e em experiências que tive com os alunos, percebendo pôr fim a necessidade de uma metodologia mais atrativa que os fizessem gostar dos conteúdos matemáticos apresentados.

A decisão de utilizar a plataforma Kahoot! Surgiu com uma dinâmica dentro da pós em que tínhamos que dizer qual seria o nosso problema, e comentar uma possível solução para o problema dos colegas. No meu caso, ao falar do problema, não surgiu de imediato o nome da ferramenta, mas sim de ferramentas e estratégias bem próximas que me fizeram pesquisar mais e me deparar com a ferramenta utilizadas. Em um outro momento eu testei os recursos, para conhecer a proposta, vi alguns vídeos e joguei algumas partidas, dentre as possibilidades.

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

Recurso 1 - vídeo “matemática criativa” é o nome do vídeo produzido para apresentação da problemática pensada durante a pós. Criar roteiro e posteriormente o vídeo trouxeram a aprendizagem de saber lidar com possíveis imprevistos na gravação do material. A principal dificuldade foi a de superar a vergonha para gravar um material de vídeo, mas o objetivo foi alcançado.

Recurso 2 - Kahoot! Revisão de matemática 4º ano. Este recurso foi pensado para aplicação em sala com os estudantes. O principal aprendizado fica no aperfeiçoamento que é necessário sempre, principalmente quando se trata de planejar para crianças. A principal dificuldade ficou com a busca de imagens e sintetização das perguntas para que soassem objetivas e não desnecessariamente complicadas. Foi perceptível que o recurso, mesmo que trabalhoso, agradou as crianças e os engajou.

Apliquei em sala de aula como uma revisão e os alunos de imediato gostaram da ideia. A proposta de revisão obteve resultados bastante satisfatórios. A participação ativa dos alunos durante as atividades em sala de aula e a dedicação demonstrada na resolução das questões em casa indicam um alto nível de engajamento, mesmo de da primeira vez nem tudo tenha dado certo devido ao sistema e materiais tecnológicos. A integração das famílias nesse processo foi fundamental para o sucesso da proposta quando ela foi “enviada” para casa. Coletei a opinião do meu público-alvo com uma questão clara e objetiva no final do quis: “Vocês gostaram da proposta?”, além de tirar fotos durante todo o processo em que se percebe o engajamento. Participaram ao todo de 28 a 30 crianças, considerando as que saíram durante a aplicação.

Recurso 3 – Podcast “Profcast matemágico”: Produzir o podcast foi interessante, uma vez que eu pude pensar com firmeza no que eu deveria colocar em um podcast que contasse o progresso da solução para meu “problema”. O melhor aprendizado está diretamente ligado ao modo como ele foi “recebido” pelos meus colegas professores. Escutar suas considerações foi o melhor aprendizado para pensar num próximo “produto” que venha registrar um processo, ou um progresso.

Para meus colegas que estavam acompanhando as iniciativas nas minhas aulas de matemática, foi aplicado um questionário que levantava considerações sobre o conhecimento que detinham sobre a plataforma e sobre como isso foi passado no podcast. O podcast foi apresentado a um grupo de seis professores, que receberam posteriormente um link do questionário. O retorno, dentre os 15 questionados, foi de seis professores. Pensei em reelaborar alguns pontos do podcast.

Recurso 4 – Padlet: Matemágica: O jogo tecnológico e interativo na aprendizagem da matemática. O melhor de ter feito o padlet foi tê-lo elaborado ao longo do curso. Com a plataforma foi possível organizar discretamente algumas informações e produções feitos durante o curso. O principal aprendizado está na utilização certa da plataforma em outros momentos, enquanto a maior dificuldade estava na dificuldade de resumir ou ater-se somente ao que era realmente necessário mostrar.

Minha trajetória durante a especialização foi focada em realizar as leituras e associá-las ao que eu já estudei, e também a minha prática. Tudo o que foi apresentado contribuiu para a minha prática enquanto professor e estudante, com pontos apenas positivos quando a duração e desdobramento do curso.

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		
C3: Produzir materiais educativos, experimentar, adaptar e aplicar ferramentas tecnológicas por meio de estratégias pedagógicas diversas.	X	X	X	X
C4: Planejar cursos à distância e mediar o processo de ensino e aprendizagem com uma linguagem engajadora no ambiente educacional.		X		X
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	Loom Google Slides	Site do kahoot!	App e site de edição	Padlet

Acredito que eu tinha algumas das competências acima, mas que devido a correria do trabalho é difícil de auto reconhecer tais competências na prática. Algumas atividades foram mais propícias para o desenvolvimento de competências e habilidades novas, do que outras.

Considerando o desafio que escolhi, os recursos que produzi/experimentei e a opinião do público-alvo, obtive os seguintes resultados:

Como resultado percebi que o que foi produzido auxiliou no dia a dia em sala de aula, com um bom trabalho sendo feito em companhia dos alunos. Acredito que para solucionar o problema de uma vez, seria necessário um trabalho constante com outras possibilidades ainda, isto a longo prazo. O problema levantado por mim, foi parcialmente solucionado, porque o dia a dia da escola exige uma constância de produções e diferentes trabalhos.

Com base nos resultados obtidos e na possibilidade de continuar desenvolvendo soluções para o meu desafio, eu considero que a Pesquisa-Ação se mostra como a mais promissora para dar continuidade à minha pesquisa e solucionar o desafio proposto. Essa metodologia, caracterizada pela sua natureza cíclica e colaborativa, permite uma imersão profunda no contexto escolar, possibilitando a identificação e a análise de problemas de forma mais precisa. Ao envolver os professores e alunos na construção do conhecimento, a Pesquisa-Ação fomenta a autonomia e o desenvolvimento de soluções mais eficazes e sustentáveis. No meu caso específico, a Pesquisa-Ação será fundamental para coletar dados qualitativos ricos e aprofundados sobre a utilização das tecnologias educacionais em sala de aula, permitindo identificar as dificuldades enfrentadas pelos professores e os desafios dos alunos, e, conseqüentemente, propor intervenções pedagógicas mais adequadas e personalizadas

Ao finalizar este relato de experiência concluo que participar dessa especialização abriu novos olhares para a possibilidade de se trabalhar com docência profissional, isto porque ao longo do tempo em que desenvolvemos nosso material, pudemos questionar práticas que dariam ou não certo e vivenciar novas experiências. Ter a possibilidade de pensar os meios como as pessoas estão e estarão estudando, é um ponto que é útil para quem trabalha diretamente com a educação.



Clayton Chaves 4/24/2024 ↻

Matemática: O jogo tecnológico e interativo na aprendizagem da matemática.

TCC Portfólio desenvolvido no curso de Especialização em Tecnologia para Educação Profissional

↻ CLAYTON CHAVES 8/8/24 10:02PM

QUEM SOU EU?

♡ 0 ◻ 0



ME CHAMO CLAYTON CHAVES, SOU PEDAGOGO/PROFESSOR DE SÉRIES INICIAIS DO MUNICÍPIO DE CURITIBA. COMECEI COM A PÓS DO IFSC COM O INTUITO DE ME PREPARAR PROFISSIONALMENTE PARA ENSINAR PARA ENSINO PROFISSIONAL, DE MODO QUE A TECNOLOGIA ESTEJA PRESENTE CONSCIENTEMENTE.

⇒ CLAYTON CHAVES 8/8/24 10:04PM

QUAL É O MEU DESAFIO? e QUEM É MEU PÚBLICO ALVO?

♡ 0 🗨 0



QUAL É O MEU DESAFIO? COMO PODEMOS, COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS, TORNAR O ENSINO DA MATEMÁTICA MAIS DIVERTIDO E ENGAJADOR PARA OS ESTUDANTES DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA MUNICIPAL BATEL, LOCALIZADA CURITIBA, PARANÁ? QUEM É MEU PÚBLICO-ALVO? O PÚBLICO-ALVO SÃO CRIANÇAS DO 4 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA BATEL LOCALIZADA EM CURITIBA.

⇒ CLAYTON CHAVES 8/8/24 10:19PM

P1: 1ª atividade - Roteiro e Vídeo

♡ 0 1

Clayton Chaves 12/22/24 1:34PM

<https://drive.google.com/file/d/1MiO4e303C4m8gDI4iPdDIT2ynq8MJqU8/view>

Modelo Básico de Roteiro de vídeo – Funcional – Aluno Clayton Chaves			
	Voz	Imagens	Outros/OBS
INTRODUÇÃO DE ABERTURA			
SLIDE 1 TEMÁTICA	Apresentação de abertura, com leitura do tema (3 segundos) *Título: "Matemática Criativa: Desafio com Tecnologia". Matemática dinâmica e divertida para alunos do 4º ano do ensino fundamental	SLIDE DE ABERTURA.	
SLIDE 2 APRESENTAÇÃO PESSOAL	NARRATIVA: Olá, tudo bem? meu nome é Clayton Chaves, sou estudante da pós TEDPRO do IFSC. Sou de Curitiba Paraná, tenho 29 anos. Sou Professor/Pedagogo formado pela universidade federal do Paraná.	SLIDE DE APRESENTAÇÃO COM FOTO DO APRESENTADOR DO PROJETO	Música de fundo animada
SLIDE 3 APRESENTAÇÃO DO DESAFIO	NARRATIVA: Dentre os desafios do meu entorno, escolhi explorar: Como podemos, com o uso de tecnologias digitais, tornar o ensino da Matemática mais divertido e engajador para os estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, visando alcançar um incremento mínimo de 20% no desempenho dos estudantes nas avaliações desta matéria?		
DESENVOLVIMENTO			
CENA 4 E 5 VIVÊNCIA Contexto	NARRATIVA: Muitos alunos de 4º ano da escola Batel não apreciam o componente da matemática. Alguns professores sentem dificuldades em trabalhar com o componente de forma lúdica e atrativa. Existe uma resistência de se trabalhar, explorar a matemática de forma interdisciplinar. Ainda mais quando atribuída ao uso de tecnologias	FACHADA DA ESCOLA E ALUNOS. IMAGEM DA CIDADE DE CURITIBA.	Música de fundo animada
	Esse desafio será tratado da ESCOLA		

ROTEIRO - CLAYTON CHAVES

⇒ CLAYTON CHAVES 8/8/24 10:22PM

P2: 2ª atividade - Kahoot!

♡ 0 👤 1

Clayton Chaves 1/8/25 4:21PM

<https://abrir.link/Kgdsx>

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares Experimentação e Produção de Recursos Educacionais

P2 – Portfólio Integrado

Estudante: **CLAYTON CHAVES**
Turma (pizza): **MARGHERITA**

Meu desafio e público-alvo:
COMO PODEMOS, COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS, TORNAR O ENSINO DA MATEMÁTICA MAIS DIVERTIDO E ENGAJADOR PARA OS ESTUDANTES DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA MUNICIPAL BATEL, LOCALIZADA CURITIBA, PARANÁ? O PÚBLICO-ALVO SÃO CRIANÇAS DO 4 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA BATEL LOCALIZADA EM CURITIBA.
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei: PARA TER ACESSO AO QUE FOI PRODUZIDO, SIMULE UM TESTE COM O NOME "TESTEIFSC" https://abrir.link/dkOkg
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo:
OPTEI PELO KAHOOT, DEVIDO A PLATAFORMA JÁ TER UMA APELAÇÃO VISUAL AGRADEVEL PARA AS CRIANÇAS, COM AR DE DINAMICIDADE. A PROPOSTA DE UTILIZAR PERGUNTAS MATEMÁTICAS, COM O APOIO VISUAL DE UMA PLATAFORMA BEM ACABADA, AUXILIOU NO OBJETIVO PRINCIPAL QUE ERA TORNAR A MATEMÁTICA MAIS ATRATIVA PARA AS CRIANÇAS DO 4 ANO. A PLATAFORMA OFERECE UMA POSSIBILIDADE DE MEIOS DE DINAMIZAR A RESOLUÇÃO DO EXERCÍCIO DE FORMA MAIS PRAZEROSA.
Minha experiência na produção do recurso:
DECIDI CRIAR UM GAME INTERATIVO NA PLATAFORMA KAHOOT! A PLATAFORMA DISPONIBILIZA ALGUNS TEMPLATES, E OFERECE GRATUITAMENTE ALGUMAS OPÇÕES DE AÇÕES (CARDS, ESTILO DE QUESTÕES etc.). EU JÁ CONHECIA A PLATAFORMA, MAS NUNCA HAVIA UTILIZADO EM SALA DE AULA COMO PROFESSOR. INICIALMENTE, EXPLOREI OS TEMPLATES FRONTOS, TENDEI FINALIZAR A PRODUÇÃO, MAS LOGO PERCEBI QUE A PERSONALIZAÇÃO TERIA UM CUSTO PARA SALVAR, O QUE ME FEZ REGRESSAR À IDEIA DE UTILIZAR UM TEMPLATE BÁSICO. COMECEI CRIANDO MINHAS PRÓPRIAS PERGUNTAS, UTILIZANDO IMAGENS E GIFS DA INTERNET ASSOCIADO COM OS CONTEÚDOS MATEMÁTICOS DO CURRÍCULO DE CURITIBA PARA O 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL. A MAIOR DIFICULDADE QUE ENFRETEI FOI O DE SINTETIZAR INFORMAÇÕES COM O CONTEÚDO, DE MODO QUE O APRENDIZADO FICASSE ATRATIVO, QUERIA QUE A PROPOSTA FOSSE DIVERTIDA, MAS SEM PERDER O FOCO NO CONTEÚDO E NA

Padlet Drive ⇒

P2_CLAYTON CHAVES_2024 - <https://abrir.link/dkOkg>

⇒ CLAYTON CHAVES 12/22/24 1:33PM

P3: 3ª atividade - Podcast

♥ 0 1

Clayton Chaves 12/22/24 1:34PM

<https://drive.google.com/file/d/1Pb7A3OHJYApjwHZRyKWnJaFDUHRd-EFY/view>

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: Clayton Chaves
Turma: Margherita

Meu desafio: Como podemos tornar a matemática mais divertida e engajadora para os alunos do 4º ano do ensino fundamental, utilizando tecnologias?
Público-alvo: Crianças do 4º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Batel, localizada em Curitiba.

ETAPA 1

Roteiro do podcast https://drive.google.com/file/d/1Pb7A3OHJYApjwHZRyKWnJaFDUHRd-EFY/view?usp=sharing
Link do podcast: https://drive.google.com/file/d/1NFaIqsr0LVttPhwHTTBi09Wz8cSpVYia/view?usp=sharing
Contribuição do podcast para a solução do desafio: Acredito que ele indica a ferramenta utilizada para a resolução de um problema, nesse caso a ferramenta Kahoot, como uma possibilidade didática a ser utilizada com crianças do ensino fundamental. Imagino que o relato do sucesso ou não da proposta seja ainda mais atrativo para que outros profissionais tenham uma experiência ao escutar um relato como o que foi produzido.
Experiência na produção do podcast Gravei o podcast em um app do meu tablet, pois acredito que ele tenha um bom microfone para captação. Desde já deixo claro que poderia ter ficado melhor, mas no momento em que foi gravado eu estava com problemas de saúde e acho que isso ressoou na minha voz. Fora isso. Foi bem tranquilo gravar. Não coloquei edições no meio porque na minha experiência, muita informação

Padlet Drive ⇄

P3 - Clayton Chaves - Portfólio Integrado 2024

⇒ CLAYTON CHAVES 12/22/24 1:35PM

P4: 4ª atividade - Relato de experiência

♥ 0 1

Clayton Chaves 12/22/24 1:35PM

<https://drive.google.com/file/d/1NFaIqsr0LVttPhwHTTBi09Wz8cSpVYia/view>

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

Nome Completo do Aluno: Clayton Chaves
Nead de Matrícula:

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Matemática: O jogo tecnológico e interativo na aprendizagem da matemática.

RESUMO: Este relato de experiência documenta a resolução de um problema enfrentado no ensino de matemática, onde a resistência dos alunos do 4º ano do ensino fundamental em relação à disciplina foi um desafio significativo. Para reverter esse quadro, foram buscadas soluções inovadoras, destacando a utilização da ferramenta Kahoot! como um recurso central para criar atividades interativas e engajadoras, além disso, foram desenvolvidos um vídeo explicativo, quizzes online e um podcast, que serviram não apenas para documentar o processo de ensino, mas também para enriquecer a experiência de aprendizagem. Os resultados obtidos foram bastante positivos, com um aumento notável no interesse e na participação dos alunos durante as aulas. Já a coleta de dados realizou-se por meio de questionários (no próprio Kahoot!) e observações em sala de aula que permitiram avaliar o impacto das atividades propostas, evidenciando a eficácia da integração de tecnologias digitais no ensino da matemática. Essa experiência reforça a conclusão de que a utilização de recursos digitais transforma o ensino, tornando-o mais dinâmico e relevante, ao mesmo tempo em que destaca a importância da inovação pedagógica e da adaptação às necessidades dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: Kahoot, podcast, Engajamento, Experiência, Ensino Fundamental, Educação.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Clayton Chaves sou professor pedagogo na cidade de Curitiba e me inscrevi na especialização em tecnologias para educação profissional porque acreditei, e ainda acredito, que ela venha a somar na minha formação como professor, e enquanto profissional que futuramente pretendo trabalhar com educação profissional, ou ensino superior.

Padlet Drive ⇄