

Aluno: Daniel Souza Conceição
Nead de Matrícula:

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Recursos educacionais digitais para ensinar matemática aos alunos da Ejai da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia.

RESUMO: Durante o curso, enfrentei o desafio de criar recursos interativos para ensinar matemática aos alunos do Ejai da escola João Carlos Matos de Paula, em Porto Seguro, Bahia. Com base nessa necessidade, desenvolvi materiais variados para atender às demandas do público. No Canva, elaborei materiais didáticos visualmente atrativos e acessíveis, ajudando a simplificar conceitos matemáticos. Além disso, com o Wordwall apliquei jogos interativos sobre porcentagens, promovendo o engajamento dos alunos e facilitando a compreensão de um tema muitas vezes desafiador. Também produzi um podcast, no qual adaptei o roteiro e integrei sons do YouTube, buscando aproximar os alunos ao tema de forma criativa e dinâmica.

O principal resultado dessa experiência foi o desenvolvimento de um portfólio diversificado de recursos que se mostraram eficazes para estimular o aprendizado. A interação dos alunos com os jogos e o interesse demonstrado pelo podcast reforçaram a importância de usar abordagens multimídia e interativas na educação de jovens e adultos. Essa experiência não apenas enriqueceu meu repertório pedagógico, mas também fortaleceu minha habilidade de adaptar conteúdos às necessidades específicas de diferentes públicos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Interativa; Recursos Didáticos; Ensino de Matemática.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Daniel Souza Conceição, sou professor, na cidade de Porto Seguro, Bahia, me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional com o objetivo de aprimorar minhas práticas pedagógicas como professor de matemática, utilizando tecnologias para tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível. Acreditando que essa formação é essencial para conectar a teoria à prática na educação profissional, preparando melhor os alunos para o mercado de trabalho. Buscando desenvolver competências para criar materiais inovadores, ampliando as possibilidades de personalização do ensino e impactando positivamente a trajetória educacional e profissional dos meus estudantes.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: Como podemos criar recursos ou materiais interativos para

ensinar matemática aos alunos do Ejaí da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia.

O público-alvo do meu desafio são os alunos do Ejaí da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia. Escolhi esse desafio pela necessidade de tornar o ensino de matemática mais atrativo e acessível para os alunos. Como professor, percebi que muitos alunos enfrentam dificuldades com conceitos matemáticos e que recursos interativos poderiam estimular o engajamento, facilitar o aprendizado e conectar os conteúdos à realidade deles. Além disso, o contexto do Ejaí exige estratégias adaptadas, valorizando abordagens dinâmicas e criativas que respeitem o ritmo e as experiências de vida dos estudantes. Esse desafio refletiu meu compromisso em buscar soluções práticas e eficazes para promover um ensino mais significativo e inclusivo.

Inicialmente, meu público-alvo eram os alunos do Ensino Fundamental 2, na Escola Evolução, em Teixeira de Freitas, Bahia. No entanto, ao longo do curso, passei em um processo seletivo na cidade de Porto Seguro, Bahia, e assumi as turmas do EJAÍ (Educação de Jovens, Adultos e Idosos). Essa mudança de contexto exigiu a adaptação da proposta do meu desafio, ajustando as estratégias e os recursos para atender às necessidades específicas dos alunos do EJAÍ.

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 definir o desafio, considerei principalmente minha experiência em sala de aula e o cotidiano dos alunos. No início, refletir sobre as dificuldades que os estudantes enfrentam no aprendizado de matemática, especialmente em temas como porcentagens e operações básicas. Embora não tenha realizado leituras acadêmicas específicas durante o processo de definição do desafio, observei as necessidades dos alunos no dia a dia, as barreiras relacionadas à aprendizagem e a importância de tornar o conteúdo mais acessível e dinâmico. A partir dessa observação, percebi que recursos interativos poderiam ser uma solução eficaz, a experiência em sala de aula me mostrou a importância de respeitar o ritmo e as vivências dos alunos, especialmente no contexto do EJAÍ, o que influenciou a escolha do desafio de criar materiais e metodologias adaptados às suas realidades.

Para decidir os recursos a serem produzidos, levei em consideração as necessidades dos meus alunos e a busca por ferramentas que facilitassem o aprendizado de matemática de forma interativa. Escolhi plataformas como o Canva e o Wordwall, que permitiram criar materiais visuais e jogos dinâmicos. Após definir os recursos, pesquisei tutoriais e explorei as funcionalidades dessas ferramentas, aprendendo a utilizá-las por meio de prática e vídeos explicativos. A experiência foi positiva, pois me senti cada vez mais confortável e criativo ao produzir materiais que atendem às necessidades específicas da turma.

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

Recurso 1 (roteiro + vídeo): Vídeo de apresentação do meu desafio, O vídeo de apresentação do meu desafio não foi realizado dentro do prazo

estipulado, pois acabei perdendo a data limite. No entanto, consegui concluir a tarefa posteriormente, apesar do atraso.

Na etapa da P1, meu principal aprendizado foi entender a importância de apresentar o desafio de forma clara e objetiva, destacando suas motivações e objetivos. A criação do vídeo exigiu que eu refletisse sobre o processo de escolha do desafio e os passos que seguiria para desenvolvê-lo. A principal dificuldade foi o fato de ter perdido o prazo estipulado, o que gerou um certo estresse, mas consegui concluir o vídeo com um pouco de atraso. O processo de escolha do desafio envolveu uma análise cuidadosa do contexto escolar e das necessidades dos alunos, especialmente em relação à matemática. Apresentar o desafio em vídeo foi uma oportunidade de organizar minhas ideias e comunicar de forma mais dinâmica.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Utilizei o Canva para criar materiais visuais e o Wordwall <https://wordwall.net/pt/resource/15828381/porcentagem>, para aplicar jogos interativos sobre porcentagens.

Na criação do recurso da P2, meu principal aprendizado foi perceber o impacto positivo da interatividade no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando se trata de conteúdos como porcentagens, que podem ser desafiadores para os alunos. A utilização do Canva para criar materiais visuais e do Wordwall para aplicar jogos interativos me permitiu oferecer uma abordagem mais envolvente e prática, estimulando o interesse dos alunos pela matemática. A principal dificuldade foi adaptar os jogos de maneira que realmente atendesse às necessidades da turma, considerando o nível de conhecimento dos alunos e suas diferentes formas de aprendizagem. Esse recurso ajuda a solucionar meu desafio ao proporcionar uma maneira mais acessível e divertida de aprender, tornando o conteúdo mais interessante e promovendo uma aprendizagem ativa, essencial para o contexto do EJA.

A aplicação do recurso produzido na P2 foi realizada com os alunos do EJA, utilizando o Canva para os materiais visuais e o Wordwall para os jogos interativos sobre porcentagens. Durante a aula, apresentei os materiais criados e orientei os alunos a interagirem com os jogos, estimulando a aprendizagem ativa e o engajamento com o conteúdo. A experiência foi bastante positiva, pois os alunos demonstraram interesse e participaram de forma ativa. Para coletar a opinião deles sobre os recursos, utilizei um formulário do Google, e aproximadamente 15 alunos participaram da avaliação. As principais contribuições foram relacionadas à clareza das instruções e ao desejo de mais exemplos práticos nos jogos. A partir das percepções dos alunos, percebi que seria interessante incluir mais questões contextualizadas, ligando o conteúdo matemático a situações do cotidiano. Com base nesses feedbacks, pensei em modificar o conteúdo dos jogos, inserindo mais desafios e contextualizações que tornassem os jogos ainda mais relevantes para a realidade dos alunos.

Recurso 3 (podcast): Matemática no dia a dia.

Na criação do podcast "Matemática no Dia a Dia", meu principal aprendizado foi a importância de utilizar formatos de mídia, como áudios, para tornar o conteúdo mais acessível e atrativo para os alunos. A produção do podcast foi uma experiência nova, e ao utilizar o Riverside para gravar e editar o áudio, pude perceber como a qualidade do som é crucial para a compreensão do conteúdo. A principal dificuldade foi a conexão de internet instável, que tornou o processo de gravação e edição mais lento. Além disso, encontrei limitações com a disponibilidade de efeitos sonoros gratuitos, o que impactou algumas escolhas. Este recurso ajuda a solucionar meu desafio ao oferecer aos alunos uma forma complementar de aprender sobre porcentagens, utilizando o podcast como ferramenta para tornar o conteúdo mais próximo da realidade deles. Através do podcast, pude criar uma abordagem dinâmica e acessível, facilitando a compreensão do tema e permitindo que os alunos revisassem o conteúdo de maneira flexível.

Para compartilhar o podcast "Matemática no Dia a Dia" com meus alunos, utilizei o YouTube, publicando o episódio e compartilhando o link no grupo de WhatsApp que mantenho com eles. A experiência de aplicar o recurso foi positiva, pois percebi que o podcast facilitou a compreensão do conteúdo de porcentagens de forma dinâmica. Após a aplicação, enviei um questionário no Google Forms para coletar o feedback dos alunos, e aproximadamente 8 dos 12 alunos que participam do grupo responderam, o que demonstrou um bom nível de engajamento. As principais contribuições dos alunos foram relacionadas à clareza da explicação e à ideia de incluir mais exemplos práticos no podcast. Com base nesse feedback, pensei em adicionar mais contextos do cotidiano para tornar o conteúdo ainda mais aplicável à realidade deles.

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Portfólio sobre Tecnologias para a Educação

A elaboração do portfólio no Padlet foi uma experiência valiosa, pois me permitiu organizar e documentar todas as etapas do meu trabalho de forma clara e visual. O principal aprendizado foi perceber como a organização e a estruturação de recursos digitais podem facilitar o processo de reflexão sobre o meu trabalho e evolução como profissional. A principal dificuldade foi conciliar o tempo disponível com a criação e organização do portfólio, especialmente considerando os prazos e as demandas do curso. A minha trajetória de pesquisa durante o curso foi focada na busca por soluções criativas e eficazes para o ensino de matemática, explorando ferramentas tecnológicas para enriquecer a prática pedagógica. A organização do portfólio e a escrita do relato de experiência têm sido essenciais para a minha formação, pois me proporcionaram uma visão mais clara do meu processo de aprendizado e das adaptações feitas ao longo do curso. Os pontos positivos dessa experiência incluem a possibilidade de acompanhar minha evolução e a chance de refletir sobre as estratégias utilizadas. Os maiores desafios foram a gestão do tempo e a adaptação dos recursos às necessidades dos alunos, mas esses obstáculos contribuíram para o meu crescimento profissional.

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	X
C2: Atuar com maior entusiasmo na incorporação de tecnologias considerando os perfis diversos atendidos pela educação profissional.		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	
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	Canva	Canva wordwall	Riverside Video Master	Drive

Antes de iniciar a especialização, eu já possuía algumas competências relacionadas ao uso de tecnologias no ensino, principalmente em contextos presenciais, devido à minha experiência como professor de matemática. No entanto, as competências **C1** (usar tecnologias de forma inovadora) e **C3** (produzir materiais educativos utilizando ferramentas tecnológicas) foram mais aprofundadas durante o curso, especialmente ao explorar novas ferramentas e formatos, como podcasts e jogos interativos. Acredito que consegui desenvolver essas competências de maneira mais robusta, e, ao mesmo tempo, percebi que também desenvolvi outras competências, como **C2** (atuar com entusiasmo na incorporação de tecnologias), ao aplicar os recursos de forma entusiástica e personalizar o aprendizado de acordo com as necessidades dos meus alunos. Além disso, aprendi a refletir mais sobre a adaptação dos recursos e a considerar as diferentes necessidades do público-alvo, o que me ajudou a aprimorar a minha prática pedagógica e a integrar a tecnologia de maneira mais estratégica.

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

Os recursos que produzi foram bastante positivos. Os jogos interativos sobre porcentagens e o podcast "Matemática no Dia a Dia" ajudaram a tornar o conteúdo mais acessível e interessante para os alunos, proporcionando uma forma diferente de aprender e revisar conceitos. A aplicação do portfólio também foi importante para refletir sobre minha prática pedagógica e documentar o desenvolvimento do projeto. No entanto, acredito que os recursos criados são suficientes, mas poderiam ser complementados com mais exemplos práticos ou situações do cotidiano para tornar o conteúdo ainda mais aplicável e relevante. Eu criaria mais recursos como vídeos curtos ou tutoriais explicativos para reforçar o aprendizado dos alunos de maneira mais visual. Em relação aos recursos já criados, faria algumas melhorias, como incluir mais efeitos sonoros no podcast e criar jogos ainda mais desafiadores no **Wordwall** para estimular o raciocínio lógico dos alunos.

Com base nos resultados obtidos e na possibilidade de continuar desenvolvendo soluções para o meu desafio, eu considero que:

A metodologia de pesquisa-ação apresentada na UC Pesquisa em Tecnologias Educacionais parece ser a mais adequada para dar continuidade à minha pesquisa e solucionar o meu desafio. Essa abordagem é ideal porque permite a implementação e avaliação prática de soluções em tempo real, com a participação ativa dos alunos e do próprio pesquisador. Ao adotar a pesquisa-ação, eu poderia testar novos recursos interativos e tecnológicos diretamente em sala de aula, ajustando-os conforme o feedback contínuo dos alunos. Essa metodologia contribuiria significativamente para o meu desafio, pois além de possibilitar a criação de materiais educativos mais alinhados às necessidades dos estudantes, ela também promoveria a reflexão sobre as estratégias pedagógicas utilizadas e seu impacto no aprendizado. A interação constante entre teoria e prática, característica da pesquisa-ação, possibilitaria ajustes rápidos e melhorias nos recursos produzidos, garantindo que eles atendam de forma mais eficaz às demandas educacionais.

Ao finalizar este relato de experiência a oportunidade de experimentar e aplicar novas tecnologias no ensino de matemática de maneira prática e criativa foi significativo e marcante para a minha aprendizagem durante esta especialização. O processo de criação dos recursos educacionais, como os jogos interativos, o podcast e o portfólio, me desafiou a repensar minhas abordagens pedagógicas e a adaptar minha prática para um ensino mais dinâmico e atrativo para os alunos. O uso de ferramentas como o Canva, Wordwall, Riverside e Padlet, além de me permitir inovar, também me proporcionou uma compreensão mais profunda sobre como integrar essas tecnologias de forma estratégica e eficaz no cotidiano escolar. Outra experiência marcante foi o processo de reflexão constante, tanto sobre o impacto dos recursos criados quanto sobre os ajustes necessários para melhorar a experiência dos alunos. A especialização me proporcionou um grande crescimento profissional, pois consegui alinhar minha prática pedagógica com as demandas do século XXI, preparando-me para enfrentar os desafios educacionais de forma mais conectada com as necessidades e realidades dos alunos.

Dan Maxi 12/23/2024 ↻



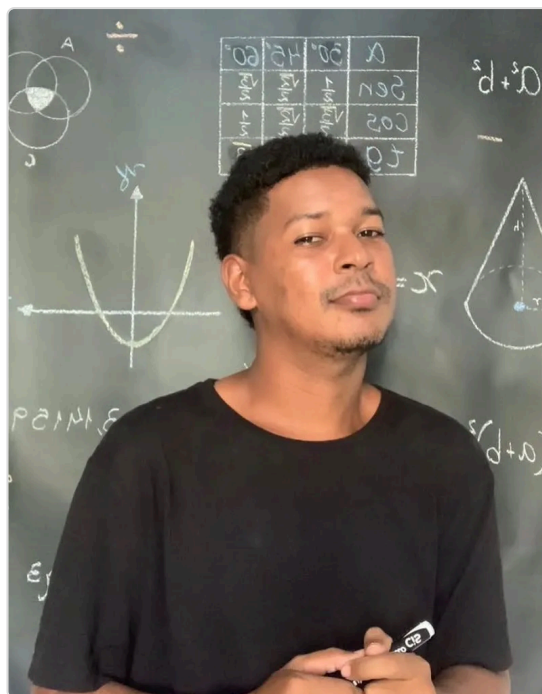
Recursos educacionais digitais para ensinar matemática aos alunos da Ejai da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia.

TCC Portifólio desenvolvido no curso de Especialização em Tecnologias para Educação do IFSC.

↻ Quem sou eu?

Meu nome é Daniel Souza, sou licenciado em Matemática e Computação pela Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB). Atualmente, atuo como professor de Matemática no município de Porto Seguro, Bahia. Estou sempre em busca de aprimoramento e estudo contínuo para oferecer a melhor qualidade de ensino aos meus alunos. Sou apaixonado por teatro e tecnologia, e acredito que essas paixões podem contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Para mim, a educação é uma ferramenta poderosa para formar cidadãos críticos e participativos.

♡ 3 🗨 0

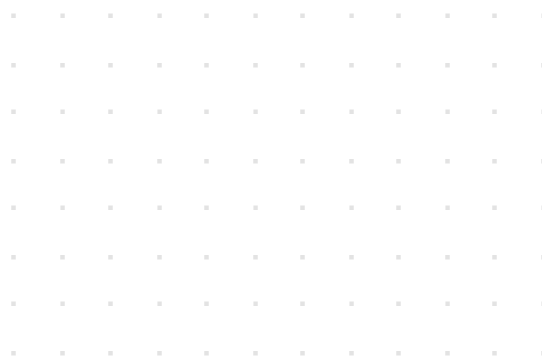


↻ Meu desafio e publico alvo

Meu desafio é Como podemos criar recursos ou materiais interativos para ensinar matemática aos alunos da Ejai da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia?

Meu público alvo são os alunos da Ejai da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia.

♡ 3 🗨 0



P1 - Roteiro + vídeo explicando meu desafio

Link do vídeo que elaborei com base no roteiro. Ele explica melhor o meu desafio em formato audiovisual. Segue o link:

https://youtube.com/shorts/HXWrZna8YfI?si=X0eIU4S_NahV3Rf

♡ 4 🗨 0

Tema/Assunto: Como podemos criar recursos ou materiais interativos para ensinar matemática aos alunos do EJAJ da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia?

Voz	Imagens	Outros/OBS	
INTRODUÇÃO			
CENA 1 O desafio	Olá, tudo bem? Sou Daniel Souza, estudante da pós TEDPRO. Moro em Porto Seguro, Bahia, e atualmente trabalho com educação no EJAJ, na escola João Carlos Matos de Paula. O meu desafio é Como podemos criar recursos ou materiais interativos para ensinar matemática aos alunos do EJAJ da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia?	Câmera focando a imagem do narrador. Vídeos editados.	Fundo narrado.
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2 Como descobri?	Esse desafio é importante porque muitos alunos do EJAJ enfrentam dificuldades para compreender conceitos matemáticos devido à falta de recursos adequados e estratégias interativas. Percebi essa necessidade em conversas com colegas professores e ao observar o desempenho dos alunos durante as aulas. Além disso, vi que materiais adaptados podem aumentar a motivação e o envolvimento deles no processo de aprendizado.	Sequência de imagens e vídeos ilustrando uma sala de aula, alunos em atividades.	Narração
CENA 3 Contexto	O contexto no qual vou trabalhar esse desafio é na escola João Carlos Matos de Paula, aqui em Porto Seguro, Bahia. Essa escola atende jovens e adultos no programa EJAJ, um público muito diverso que busca uma segunda oportunidade de aprendizado.	Vídeo de alunos em atividade.	Mostrar uma breve visão externa ou interna da escola para ambientar.
CENA 4 Público	O público desse desafio são os alunos do EJAJ. Eles são jovens e adultos com diferentes histórias de vida e níveis de conhecimento, mas	Imagens ou vídeos ilustrativos de alunos em sala	Narração

Padlet Drive ↩

P1 - p1

P2 - Relato de experimento

Recurso online, jogo digital

<https://wordwall.net/pt/resource/15828381/porcentagem>

https://www.canva.com/design/DAGiBsJu9KQ/JNkRNiarrRpbvmydSTLMPQ/edit?utm_content=DAGiBsJu9KQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

♡ 3 🗨 0

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

Estudante: Daniel Souza Conceição
Turma (pizza): Portuguesa

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:
Como podemos criar recursos ou materiais interativos para ensinar matemática aos alunos do EJAJ da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia?
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei:
Além do conteúdo para explicação no CANVA, utilizei do recurso online, jogo digital https://wordwall.net/pt/resource/15828381/porcentagem .
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo:
Eu usei o Canva e um jogo online do site Wordwall para abordar o conteúdo de porcentagens com os alunos do EJAJ (Educação de Jovens, Adultos e Idosos). Escolhi esses recursos porque eles oferecem uma maneira interativa e visual de aprender, que é fundamental para manter o interesse e facilitar o entendimento de conceitos abstratos como porcentagens. O Canva me permitiu criar materiais personalizados, adaptados às necessidades específicas dos alunos, com ilustrações que simplificam o entendimento do conteúdo. Já o Wordwall, com seus jogos online, proporcionou uma experiência lúdica, que além de reforçar o conteúdo aprendido, também incentivou a participação ativa dos alunos. Optei por esses recursos porque eles são acessíveis, intuitivos e envolventes, o que é crucial para o público da EJAJ, que muitas vezes precisa de abordagens diferenciadas para manter o engajamento e a motivação. A combinação dessas ferramentas ajudou a transformar o aprendizado de porcentagens em uma atividade mais dinâmica e prazerosa, contribuindo para uma maior assimilação do conteúdo. Material de apoio, pendrive, projetor, celulares, quadro branco e piloto.
Minha experiência na produção do recurso:
Elaborar o recurso educacional digital foi uma experiência enriquecedora para mim. Utilizei o Canva para criar materiais visuais e o Wordwall para aplicar um jogo interativo sobre

Padlet Drive ↩

P2 - P2

↩ P3 - Produção do PODCAST

Link do Podcast que
elaborei com base no roteiro

Link:

[https://riverside.fm/dashboard/editor/preview/0968ae42-d830-4775-b9a2-](https://riverside.fm/dashboard/editor/preview/0968ae42-d830-4775-b9a2-bd2b7708921a/67144d59e48cb26907ae576d?share-token=2bf213c73deaafd89bbf&content-shared=recording-preview)

[bd2b7708921a/67144d59e48cb26907ae576d?share-token=2bf213c73deaafd89bbf&content-shared=recording-preview](https://youtu.be/MAv27oYxaTo?feature=shared)

<https://youtu.be/MAv27oYxaTo?feature=shared>

♡ 3 🗨 0

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: Daniel Souza Conceição
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 criar recursos ou materiais interativos para ensinar matemática aos alunos do Eja1 da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia?
Público-alvo:
Alunos do Eja1 da escola João Carlos Matos de Paula em Porto Seguro, Bahia.

ETAPA 1

Roteiro do podcast
Abertura (30s) (Música) Host: Olá, sejam todos bem-vindos a mais um episódio do Matemática no Dia a Dia, o podcast que traz conceitos matemáticos de uma forma prática e fácil de entender! Eu sou Daniel e hoje vamos falar sobre algo que impacta muitas das nossas decisões: a "porcentagem". (Música aumenta um pouco e depois vai baixando novamente) --- Introdução ao Tema

Padlet Drive ↔

P3 - Daniel

↩ P4 - Relato de experiência

Esse relato registra a minha trajetória no curso e a experiência na construção de recursos digitais para solucionar o meu desafio.

♡ 3 🗨 0

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

Aluno: Daniel Souza Conceição
Nead de Matrícula:

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: É importante desenvolver recursos e materiais interativos para ensinar matemática aos alunos do Eja1 da escola João Carlos Matos de Paula, em Porto Seguro, Bahia.

RESUMO: Durante o curso, enfrentei o desafio de criar recursos interativos para ensinar matemática aos alunos do Eja1 da escola João Carlos Matos de Paula, em Porto Seguro, Bahia. Com base nessa necessidade, desenvolvi materiais variados para atender às demandas do público. No Canva, elaborei materiais didáticos visualmente atrativos e acessíveis, ajudando a simplificar conceitos matemáticos. Além disso, com o Wordwall apliquei jogos interativos sobre porcentagens, promovendo o engajamento dos alunos e facilitando a compreensão de um tema muitas vezes desafiador. Também produzi um podcast, no qual adaptei o roteiro e integrei sons do YouTube, buscando aproximar os alunos ao tema de forma criativa e dinâmica.

O principal resultado dessa experiência foi o desenvolvimento de um portfólio diversificado de recursos que se mostraram eficazes para estimular o aprendizado. A interação dos alunos com os jogos e o interesse demonstrado pelo podcast reforçaram a importância de usar abordagens multimídia e interativas na educação de jovens e adultos. Essa experiência não apenas enriqueceu meu repertório pedagógico, mas também fortaleceu minha habilidade de adaptar conteúdos às necessidades específicas de diferentes públicos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Interativa; Recursos Didáticos; Ensino de Matemática.

RELATO DE EXPERIÊNCIA
Meu nome é Daniel Souza Conceição, sou professor, na cidade de Porto Seguro, Bahia, me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional com o objetivo de aprimorar minhas práticas pedagógicas como professor de matemática, utilizando tecnologias para tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível. Acreditando que essa formação é essencial para conectar a teoria à prática na educação profissional, preparando melhor os alunos para o mercado de trabalho. Buscando desenvolver competências para criar materiais inovadores, ampliando as possibilidades de personalização do ensino e impactando positivamente a trajetória educacional e profissional dos meus estudantes.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: Como podemos criar recursos ou materiais interativos para

Padlet Drive ↔

relato Daniel

