

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

Nome Completo do Aluno: Liliani de Fátima Andriotti Amaral

Nead de Matrícula: 20241800407

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: DESENVOLVIMENTO MATEMÁTICO NA PRIMEIRA INFÂNCIA: APLICAÇÕES DA PLATAFORMA COQUINHOS JOGOS EDUCATIVOS NA EEI SÃO FRANCISCO DE ASSIS

RESUMO: Este trabalho apresenta a experiência de auxiliar crianças de 4 anos no ensino de Matemática utilizando a plataforma Coquinhos Jogos Educativos na EEI São Francisco de Assis. O desafio foi transformar a percepção das crianças em relação à matemática, tornando-a mais acessível e divertida. Através do desenvolvimento de recursos como um vídeo de apresentação, atividades interativas e um podcast, buscamos destacar a importância da matemática na educação infantil e o papel dos jogos no aprendizado. Durante a implementação, observou-se um aumento significativo no interesse e na motivação das crianças, além de melhorias nas habilidades de contagem, reconhecimento de formas e comparação de quantidades. Essa experiência não apenas beneficiou os alunos, mas também proporcionou uma reflexão profunda sobre a prática pedagógica, evidenciando a eficácia da gamificação no ensino da matemática. Os resultados obtidos reforçam a importância de integrar tecnologias educacionais de forma lúdica e engajadora, contribuindo para uma formação mais sólida e inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil; Matemática; Jogos Educativos.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Liliani F. A. Amaral, sou educadora e atuo na cidade de Lins. Decidi me inscrever na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque acredito que a inovação tecnológica pode transformar a prática pedagógica, facilitando o aprendizado e tornando-o mais atrativo para as crianças. Durante meu percurso de formação, escolhi o desafio de como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de Matemática por meio da plataforma Coquinhos Jogos Educativos. O público-alvo do meu desafio são crianças da educação infantil. Escolhi esse tema porque percebi que muitas crianças têm dificuldades iniciais em matemática, e a abordagem tradicional pode ser desestimulante. Assim, busquei alternativas que tornassem o aprendizado mais lúdico e envolvente.

Para entender melhor o desafio e propor recursos educacionais digitais que realmente fizessem a diferença, realizei uma pesquisa sobre o desenvolvimento infantil e a importância da matemática na educação. Busquei informações em materiais didáticos e observei práticas que já eram utilizadas por colegas educadores. Essa investigação me ajudou a compreender como as crianças aprendem e como podemos utilizar jogos para facilitar esse processo. A partir dessa pesquisa, decidi que a plataforma Coquinhos seria uma ferramenta ideal, pois oferece jogos interativos que abordam conceitos matemáticos básicos de maneira lúdica. A experiência com a ferramenta Riverside, utilizada para a produção do podcast, foi especialmente enriquecedora, pois me permitiu explorar novas formas de comunicação e engajamento com o público.

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

Recurso 1 (roteiro + vídeo) Apresentação do desafio - Elaborei este recurso na P1, nas UC Educação Inovadora e UC Cultura e Linguagens Digitais. O principal aprendizado na criação desse vídeo foi a importância da clareza na comunicação. Aprendi a estruturar informações de maneira que fossem facilmente compreendidas, o que é crucial ao trabalhar com crianças. A principal dificuldade que enfrentei foi sintetizar as informações de forma atrativa e dinâmica. Apresentar o desafio em vídeo foi um processo desafiador, mas extremamente gratificante, pois me ajudou a articular melhor minhas ideias e a transmitir minha paixão pela educação de forma visual.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Atividades interativas com a plataforma Coquinhos - Elaborei este recurso na P2, nas UC Experimentação de Recursos Educacionais e UC Produção de Recursos Educacionais. O principal aprendizado foi a criação de atividades que estimulem o aprendizado ativo e a autonomia das crianças. A dificuldade principal foi adaptar os jogos para atender às necessidades específicas de cada criança, garantindo que todos pudessem participar e se beneficiar das atividades. Este recurso é fundamental para solucionar meu desafio, pois oferece uma abordagem prática e divertida para a matemática, permitindo que as crianças aprendam brincando.

Recurso 3 (podcast): Podcast sobre a importância da matemática na educação infantil - Elaborei este recurso na P3, nas UC Planejamento de Cursos para o Ensino Híbrido e UC Comunicação e Acompanhamento Pedagógico. Meu principal aprendizado na criação

do podcast foi a habilidade de comunicar ideias de forma envolvente e acessível. A dificuldade foi a edição do áudio, onde precisei ter paciência e atenção aos detalhes para garantir um resultado final de qualidade. O podcast ajuda a conscientizar educadores e pais sobre a importância da matemática, além de apresentar a plataforma Coquinhos como uma ferramenta útil.

A aplicação do recurso produzido na P2 foi realizada ao longo de um mês, com sessões semanais de 40 minutos. A experiência foi extremamente positiva, com as crianças mostrando maior interesse e entusiasmo pela matemática. Coletei opiniões através de mensagens diretas e feedbacks informais, e cerca de quatro pessoas participaram da avaliação. As contribuições foram valiosas, com sugestões para incluir mais jogos e atividades interativas. Com base no feedback, planejo adicionar mais recursos para aprofundar o aprendizado e tornar as atividades ainda mais dinâmicas.

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Portfólio sobre a experiência - Elaborei este recurso para o TCC e estou concluindo o relato na P4, nas UC Pesquisa em Tecnologias Educacionais e UC Tecnologia para Gestão Educacional. O principal aprendizado na criação deste portfólio foi a importância da organização e da reflexão crítica sobre a prática pedagógica. A principal dificuldade foi reunir todas as informações de forma coesa e estruturada. A organização do portfólio e a escrita do relato contribuíram significativamente para minha formação, permitindo uma análise crítica do meu trabalho e dos resultados obtidos.

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 adquirir nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	Loom Google Slides	Riverside	Coquinhos	Padlet

Antes de iniciar a especialização, já possuía algumas dessas competências, mas percebo que desenvolvi outras, como a habilidade de criar conteúdos interativos e a adaptação de recursos educacionais para diferentes públicos. Essa evolução é um reflexo direto das experiências práticas que vivi ao longo do curso. Produzindo esses recursos, desenvolvi competências como a utilização de tecnologias de forma inovadora e a produção de materiais educativos. Aprendi a usar ferramentas como Loom e Riverside, que facilitaram a criação dos recursos e ampliaram minha capacidade de comunicação.

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

Os resultados alcançados foram muito positivos, com melhorias significativas nas habilidades matemáticas das crianças. Os recursos que produzi foram eficazes e, embora tenham contribuído bastante para solucionar meu desafio, considero que ainda há espaço para criar mais atividades que complementem o aprendizado. Estou pensando em desenvolver um guia para educadores, que possa ajudá-los a utilizar a plataforma de forma mais eficaz.

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

Para dar continuidade à minha pesquisa, acredito que a metodologia de pesquisa-ação seria a mais adequada, pois permite a reflexão contínua sobre a prática e a adaptação dos recursos com base no feedback dos educadores e alunos. Essa abordagem colaborativa pode contribuir para um aprimoramento constante das estratégias de ensino.

Ao finalizar este relato de experiência...

Ao finalizar este relato de experiência, o que foi mais significativo para minha aprendizagem durante esta especialização foi a transformação na forma como as crianças se relacionam com a matemática. Ver o entusiasmo delas ao aprender e a evolução nas habilidades foi extremamente gratificante. Essa experiência me proporcionou um aprendizado profundo sobre a importância de tornar o ensino mais lúdico e acessível, e estou animada para aplicar esses conhecimentos em futuras práticas educativas, sempre buscando novas formas de engajar e motivar meus alunos.

Liliani Andriotti 8/14/2024 ↩

Desenvolvimento matemático na primeira infância: aplicações da plataforma coquinhos jogos educativos na EEI São Francisco de Assis

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

↩ Quem sou eu ?

Me chamo Liliani, sou formada em Gestão Empresarial e Pedagogia, atualmente aluna da pós graduação TEDPRO. Moro em Lins, interior de SP e sou coordenadora pedagógica de uma EEI Filantrópica que atende crianças de 4 meses a 4 anos de idade. Tenho duas filhas que são minha motivação diária para ir em busca de uma educação cada vez mais centrada no aluno.





MEU DESAFIO

Meu desafio escolhido foi: Como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de Matemática por meio da plataforma Coquinhos Jogos educativos na EEI São Francisco de Assis no Município de Lins

MEU PÚBLICO ALVO

Crianças de quatro anos da EEI São Francisco de Assis que apresentam alguma dificuldade na disciplina de matemática na primeira infância.



Portfólio Integrado - 1

Por que esse desafio ?



TEDPRO

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidade Curricular Educação Inovadora
P1 – Tarefa online

Estudante: Liliani de Fátima Andriotti Amaral
Cidade: Lins - SP
Grupo: Portuguesa

Roteiro de vídeo – Funcional
1- Tema/Assunto: Meu desafio para a pós TEDPRO

	Voz	Imagens	Outros/OBS
INTRODUÇÃO			
CENA 1 O desafio	Me chamo Liliani, sou formada em Gestão Empresarial e Pedagogia, atualmente aluna da pós graduação TEDPRO. Moro em Lins, interior de SP e sou coordenadora pedagógica de uma EEI Filantrópica que atende crianças de 4 meses a 4 anos de idade. Tenho duas filhas que são minha motivação diária para ir em busca de uma educação cada vez mais centrada no aluno. Dentre os desafios ao meu entorno, escolhi explorar como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de matemática com a plataforma Coquinhos jogos educativos.	Câmera focando a imagem do narrador	
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2 Como descobri?	A Matemática sempre foi uma disciplina desafiadora, tanto para adultos como crianças. Escolhi esse desafio, pois penso que se a criança for incentivada e estimulada a aprender o senso matemático desde do início da sua vida escolar, ela chegará no Ensino Fundamental sem grandes dificuldades.	Sequência de imagens que ilustram o desafio.	
CENA 3 Contexto	O contexto no qual vou trabalhar esse desafio, será na EEI São Francisco de Assis, na cidade de Lins.		
CENA 4 Público	O público desse desafio será crianças com 4 anos.		

Padlet Drive
⇒

Roteiro.p1



Portfólio Integrado - 2

O recurso que utilizei foi a **plataforma Coquinho Jogos Educativos**, disponível no link: <https://www.coquinhos.com/category/jogos-para-criancas-4-anos/>. A plataforma oferece uma variedade de jogos interativos projetados para ensinar matemática básica de maneira lúdica e envolvente.

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional Unidades Curriculares Experimentação e Produção de Recursos Educacionais P2 – Portfólio Integrado Estudante: Liliani de Fatima Andriotti Amaral 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: Meu desafio escolhido foi: Como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de Matemática por meio da plataforma Coquinhos Jogos educativos na EEI São Francisco de Assis no Município de Lins.
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei: O recurso que utilizei foi a plataforma Coquinho Jogos Educativos, disponível no link: https://www.coquinhos.com/category/jogos-para-criancas-4-anos/. A plataforma oferece uma variedade de jogos interativos projetados para ensinar matemática básica de maneira lúdica e envolvente.
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo: A plataforma Coquinho Jogos Educativos é excelente para crianças de quatro anos no ensino da matemática básica por várias razões importantes. Primeiro, ela oferece um conteúdo que é especificamente adaptado para a faixa etária, abordando conceitos matemáticos de forma simples e compreensível, como números, formas e padrões. Isso garante que o material seja apropriado para o desenvolvimento cognitivo das crianças dessa idade. Além disso, a plataforma utiliza uma abordagem interativa e lúdica, o que torna o aprendizado mais envolvente e divertido. As crianças se mantêm atentas e motivadas através de jogos que capturam seu interesse, transformando o aprendizado em uma atividade prazerosa. Essa gamificação do conteúdo ajuda a manter o entusiasmo e a curiosidade dos pequenos. Outro ponto forte é o feedback imediato que os jogos oferecem. Esse retorno rápido permite que as crianças entendam instantaneamente o que estão fazendo certo ou errado, ajudando-as a corrigir erros e a aprimorar suas habilidades de forma autônoma. O feedback positivo é crucial para fortalecer a confiança e incentivar a persistência. A plataforma também se destaca pela facilidade de uso. Com uma interface simples e intuitiva, as crianças podem navegar pelos jogos de maneira independente, desenvolvendo sua autonomia. A experiência de aprendizagem é ainda mais enriquecida

Padlet Drive ⇌

P2 - Portfólio Integrado-

Portfólio Integrado - 3

Por meio de um podcast, discutimos como jogos lúdicos podem transformar a aprendizagem em uma experiência divertida e envolvente.

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: Liliani de Fatima Andriotti Amaral 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.				
<table border="1"> <tr> <td>Meu desafio:</td> </tr> <tr> <td>Meu desafio escolhido foi: Como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de Matemática por meio da plataforma Cozinhos Jogos educativos na EEI São Francisco de Assis no Município de Lins.</td> </tr> <tr> <td>Público-alvo:</td> </tr> <tr> <td>Crianças de quatro anos da EEI São Francisco de Assis.</td> </tr> </table>	Meu desafio:	Meu desafio escolhido foi: Como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de Matemática por meio da plataforma Cozinhos Jogos educativos na EEI São Francisco de Assis no Município de Lins.	Público-alvo:	Crianças de quatro anos da EEI São Francisco de Assis.
Meu desafio:				
Meu desafio escolhido foi: Como podemos auxiliar as crianças de 4 anos no ensino de Matemática por meio da plataforma Cozinhos Jogos educativos na EEI São Francisco de Assis no Município de Lins.				
Público-alvo:				
Crianças de quatro anos da EEI São Francisco de Assis.				
ETAPA 1				
<table border="1"> <tr> <td>Roteiro do podcast</td> </tr> <tr> <td> Roteiro: Podcast sobre Matemática na Educação Infantil com jogos educativos. Liliani F. A. Amaral Disponível em : https://drive.google.com/filed/1stp988J0m5x03DVHP2VUgI6phqYGY4mO/view?usp=sharing "Olá, pessoal! Eu sou a Liliani e estou aqui para falar sobre um assunto que pode mudar a forma como as crianças veem a matemática. </td> </tr> </table>	Roteiro do podcast	Roteiro: Podcast sobre Matemática na Educação Infantil com jogos educativos. Liliani F. A. Amaral Disponível em : https://drive.google.com/filed/1stp988J0m5x03DVHP2VUgI6phqYGY4mO/view?usp=sharing "Olá, pessoal! Eu sou a Liliani e estou aqui para falar sobre um assunto que pode mudar a forma como as crianças veem a matemática.		
Roteiro do podcast				
Roteiro: Podcast sobre Matemática na Educação Infantil com jogos educativos. Liliani F. A. Amaral Disponível em : https://drive.google.com/filed/1stp988J0m5x03DVHP2VUgI6phqYGY4mO/view?usp=sharing "Olá, pessoal! Eu sou a Liliani e estou aqui para falar sobre um assunto que pode mudar a forma como as crianças veem a matemática.				

P3_PortfolioIntegrado- Liliani

Portfólio Integrado - 4

Este trabalho apresenta a experiência de auxiliar crianças de 4 anos no ensino de Matemática.

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

Nome Completo do Aluno: Liliani de Fátima Andriotti Amaral
Nead de Matrícula: 20241800407

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: DESENVOLVIMENTO MATEMÁTICO NA PRIMEIRA INFÂNCIA: APLICAÇÕES DA PLATAFORMA COQUINHOS JOGOS EDUCATIVOS NA EEI SÃO FRANCISCO DE ASSIS

RESUMO: Este trabalho apresenta a experiência de auxiliar crianças de 4 anos no ensino de Matemática utilizando a plataforma Coquinhos Jogos Educativos na EEI São Francisco de Assis. O desafio foi transformar a percepção das crianças em relação à matemática, tornando-a mais acessível e divertida. Através do desenvolvimento de recursos como um vídeo de apresentação, atividades interativas e um podcast, buscamos destacar a importância da matemática na educação infantil e o papel dos jogos no aprendizado. Durante a implementação, observou-se um aumento significativo no interesse e na motivação das crianças, além de melhorias nas habilidades de contagem, reconhecimento de formas e comparação de quantidades. Essa experiência não apenas beneficiou os alunos, mas também proporcionou uma reflexão profunda sobre a prática pedagógica, evidenciando a eficácia da gamificação no ensino da matemática. Os resultados obtidos reforçam a importância de integrar tecnologias educacionais de forma lúdica e engajadora, contribuindo para uma formação mais sólida e inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil; Matemática; Jogos Educativos.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Padlet Drive ➡

