

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

Nome Completo do Aluno: Paulo Ewerton Gomes Fragoso

Nead de Matrícula: 20241800465

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Aumentando o engajamento de estudantes através de tecnologias digitais

RESUMO:

Neste relato de experiência são descritos os resultados e considerações sobre o desafio "Melhorando o engajamento de estudantes do curso técnico integrado em Informática no IFPB campus Patos por meio de tecnologias digitais". A partir da elucidação do desafio, foram elencadas as possíveis tecnologias educacionais para solucionar o desafio: gamificação, computação desplugada e sala de aula invertida. Durante o percurso na especialização, foram criados quatro recursos, a saber: um vídeo explicativo sobre o desafio, que serviu de apresentação e direcionamento para o trabalho; uma apresentação de slides interativa com elementos de gamificação; um podcast com conteúdo pertinente àquele previsto para a disciplina do público-alvo; e este relato de experiência em que é feita uma reflexão sobre a jornada na TEDPRO. Como resultados, pode-se citar a aplicação do podcast com o público-alvo, com um retorno positivo do alunado; além disso, obteve-se a produção do portfólio integrado com todos os recursos educacionais produzidos.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias educacionais; Educação profissional; Redes de computadores.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Paulo Ewerton, sou professor da Educação Profissional, na cidade de Patos-PB, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque gostaria de aperfeiçoar minha forma de ensinar e descobrir novas formas de usar as tecnologias digitais em minha vivência acadêmica.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: Como podemos engajar estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em Informática da disciplina de Tecnologias de Redes de computadores do IFPB campus Patos utilizando tecnologias digitais?. O público-alvo do meu desafio são estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em informática do IFPB campus Patos.. Escolhi esse desafio porque eu percebi, em minha vivência em sala de aula, com esta turma específica, que os alunos se envolviam pouco nas aulas, com quase nenhuma interação durante as aulas que não ocorriam no laboratório.

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

Eu não realizei leituras ou pesquisas para definir meu desafio porque utilizei como aspecto principal o mundo ao meu redor, ou seja, a partir do que aprendi na UC de Educação Inovadora com os conceitos do Design Thinking, bastou perceber algum desafio que já enfrentava na minha prática profissional e que gostaria de solucionar. Em particular, trabalhar neste desafio significou um ponto de partida, com menos fricção, já que avalei a turma do 2o ano como mais propensa a aceitar algo novo, para começar a melhorar minha prática pedagógica de forma a replicar o que descobri em minhas outras turmas.

Para decidir sobre os recursos a serem produzidos, eu parti de ideias e técnicas que aprendi ao fazer uma oficina sobre gamificação na educação no ano de 2023 oferecida durante o encontro pedagógico do campus do IFPB em que trabalhava à época. Os conceitos e técnicas apresentados no curso, juntamente com o conteúdo das UCs da TEDPRO, fizeram-me avaliar que a gamificação seria um bom ponto de partida para a produção do recursos. A gamificação aplicada à educação visa a melhorar o engajamento dos estudantes, o que se encaixa muito bem com o desafio escolhido. Além de gamificação, pesquisei um pouco sobre Computação Desplugada, já que nas aulas que ocorrem em sala e não no laboratório, por vezes não temos acesso livre à Internet. Então, ter algumas opções de trabalhar sem necessariamente estar online pareceu ser bastante válido para o desafio. Sobre computação desplugada eu utilizei como referência principalmente o guia da UNICAMP¹.

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

Recurso 1 (roteiro + vídeo): Desafio TEDPRO

¹ <https://desplugada.ime.unicamp.br/>

Todo o processo de criação deste recurso foi de aprendizado. Eu nunca havia gravado um vídeo de apresentação, então aparecer na imagem, criar um roteiro, selecionar o ambiente, iluminação, som, tudo foi desafiador e instigante. Eu realmente me esforcei para produzir algo com alguma qualidade e acho que consegui, dadas as condições que eu tinha. A minha maior dificuldade foi tentar fazer com o que o vídeo ficasse interessante, isto é, interligar as partes mais instantes do roteiro com a seleção de imagens e a minha narração. Apresentar o desafio em vídeo fez-me pensar na diferença de linguagem para as diferentes mídias: no texto, eu costumo me expressar de forma mais clara possível a partir da linguagem forma; no vídeo, tive a necessidade de ter um tom mais dialógico. Creio que este conceito foi abordado na webprática sobre roteiro para vídeo em educação.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Apresentação de Slides Interativa com Mentimeter

Neste recurso, optei por um caminho mais simples: uma ferramenta ao qual já havia sido exposto em uma palestra. Os aspectos de gamificação na ferramenta são limitados, mas eficientes já que podem servir para engajar e revisar o conteúdo visto em aula. Aprendi que os alunos apresentam interesse nesse tipo de recurso, já que não exige muito deles e gera participação de todos, até por algumas características do recurso como ranqueamento e número de acertos por participante. A principal dificuldade foi aplicar o recurso em sala de aula, já que como eu já expliquei anteriormente, é difícil termos acesso à Internet fora do laboratório. Neste sentido, não consegui aplicar este recurso com o público-alvo até a escrita deste relato. De qualquer forma, refleti um pouco sobre como melhorar o recurso que produzi para uma aplicação futura com a turma e creio que preciso diversificar os tipos de perguntas e a forma de apresentação do resultados. Também pretendo pesquisar outras ferramentas similares que implementam recursos de gamificação, tais como o Kahoot.

Recurso 3 (podcast): Podcast DesenRede – Episódio 1: Internet das Coisas (IoT)

Meu principal aprendizado na criação deste recurso foi equilibrar a utilização de um roteiro com a narração, já que a linguagem de podcast precisar ser mais espontânea. Utilizar uma ferramenta de gravação e edição também foi um desafio e acabei optando por uma ferramenta mais flexível, com a qual eu estava mais familiarizado (Audacity), do que aquela apresentada na webprática (Riverside). No início, tentei usar esta última, e acabei perdendo muito tempo tentando gravar e utilizar os efeitos sonoros disponíveis. Falta ainda flexibilidade nas ferramentas de edição do Riverside, então tive dificuldade em fazer coisas que deveriam ser mais simples como sequenciar diferentes faixas de áudio. Creio que esta plataforma é mais voltada para gravações ao vivo. O podcast permitiu que eu apresentasse o conteúdo da aula de uma forma diferente da que os estudantes estavam acostumados, o que causou um impacto positivo. Na minha percepção, os alunos gostaram da iniciativa e se mostraram abertos a mais conteúdos do tipo.

O podcast foi publicado da maneira mais simples que encontrei que foi a sala de aula de virtual da turma (Google Classroom) que já utilizava. Subi o arquivo no Google Drive e compartilhei com os estudantes, juntamente com um formulário opinativo sobre o recurso. Quatro estudantes responderam o formulário e os resultados foram positivos: todos os estudantes gostaram do conteúdo; todos os

estudantes concordaram totalmente que o conteúdo é interessante; (3) estudantes concordaram totalmente que conteúdo abordado se relaciona àquele visto em sala de aula ao passo que (1) estudante concorda apenas parcialmente com essa afirmação; (3) estudantes consideraram a qualidade do áudio (volume adequado, efeitos sonoros, narração) como ótima e (1) como boa. Houve duas sugestões deixadas em texto: "A adição de imagens ilustrando o que está sendo discutido" e "Gostei bastante".

Como melhoria do recurso, eu vou basear mais no feedback dado pelo professor orientador sobre a utilização de uma trilha sonora durante toda a duração do podcast e vinhetas de marcação de início e fim do programa.

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Portfólio e Relato de Experiência

Demorei um pouco para pegar o jeito de mexer no Padlet já que a interface do usuário é bastante amarrada o que demonstra boa usabilidade, mas ao mesmo tempo evidencia um curva de aprendizagem para usar a ferramenta. Prefiro utilizar ao máximo as características do Padlet para exibir os recursos que produzi, de forma a minimizar o redirecionamento para serviços externos. Eu gostei demais da experiência de criar um portfólio, já que é uma abordagem muito diferente de trabalho de conclusão de curso do que estamos acostumados a ver. Pretendo, inclusive, tentar adotar essa metodologia em minha própria prática docente.

Minha trajetória no curso tem sido apenas regular porque eu não consegui me planejar da forma como gostaria para aproveitar ao máximo a experiência *sui generis* que é a TEDPRO. Mas, com certeza a essência de busca pela inovação e qualidade em educação ficarão marcadas na minha experiência acadêmica como docente e estudante. A escrita desse relato apesar de não ser fácil, já que refletir e retirar lições aprendidas nunca é uma tarefa simples, tem sido recompensador pois evidencia que, apesar de não ter sido de forma ótima, tive uma trajetória proveitosa neste curso de especialização. Em experiências futuras, preciso seguir o beabá da organização discente em cursos EaD (que confesso conhecer pois eu mesmo já lecionei nessa modalidade de ensino) de criar um planejamento macro e semanal das atividades e tentar segui-lo o máximo possível. Acho que esta foi minha maior dificuldade: não ter me organizado melhor.

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	X

C3: Produzir materiais educativos, experimentar, adaptar e aplicar ferramentas tecnológicas por meio de estratégias pedagógicas diversas.	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:	Canva	Mentimeter	Quicktime Audacity	Padlet OnlyOffice

Das competências esperadas do egresso TEDPRO eu já exercitava algumas pois são inerentes à minha área de atuação que é ensino de Computação na Educação Profissional. Então, cotidianamente eu preciso estudar e aplicar tecnologias diversas em minhas aulas para atender ao conteúdo esperado das disciplinas. A competência que eu adquiri de fato na TEDPRO foi a explorar mais. A UC de Experimentação de Recursos foi essencial para fazer-me ter essa ideia de explorar mais, pensar fora da caixa.

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

Consegui, ao menos em um dos recursos, o podcast, ter um retorno positivo do público-alvo no sentido de ter uma abertura maior para explorar formas inovadoras de apresentar o conteúdo das aulas. Outro resultado, foi ter passado pelas etapas do próprio processo de design thinking para guiar a produção do recursos e de minha trajetória na TEDPRO. Não acho que os apenas os recursos que eu produzi foram suficientes para solucionar o desafio, mas são um importante ponto de partida para continuar explorando as possibilidades de tecnologias para educação profissional não só na turma escolhida para o desafio como para as outras em que leciono. Eu com certeza criaria diversos outros recursos, em particular os que aplicam os conceitos de gamificação e produziria mais conteúdo multimídia, explorando outras linguagens, para tratar do conteúdo de forma diferenciada.

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

A maior contribuição que a TEDPRO me deixa em relação à metodologias é, sem sombra de dúvida, o processo de Design Thinking. Como pesquisador e orientador de pesquisas em computação, o resultado dessas pesquisas geralmente é a produção de um artefato, seja um software ou processo. Nesse sentido, o Design Thinking, que tive primeiro contato nesta especialização, se adéqua muito bem como proposta metodológica para praticamente todas minhas ideias de trabalhos de pesquisa atuais e futuras. Inclusive, pretendo aprofundar meu conhecimento não só em Design Thinking como em outros modelos/processos, como o Design Science.

Ao finalizar este relato de experiência...

Para mim, o mais marcante na minha jornada nesta especialização foi a "experiência TEDPRO", por assim dizer. Eu nunca havia experimentado um método pedagógico tão inovador antes, seja no ensino presencial ou a distância. O curso TEDPRO é uma fonte de inspiração para mim, como colega docente da rede federal de ensino. A equipe é altamente comprometida em desenvolver uma experiência muito interessante e engajadora para os estudantes do curso.

Paulo Ewerton 9/28/2024 ↻



Aumentando o engajamento de estudantes através de tecnologias digitais

TCC Portfólio desenvolvido no curso de Especialização em Tecnologias para Educação Profissional do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC)

Sobre mim

↻ **Oi, eu sou Paulo!**

Professor da Educação Profissional no Instituto Federal da Paraíba (IFPB), campus Patos. Sou mestre (UFRN) e bacharel em Sistemas (UNIFIP). Leciono principalmente em cursos da área de Computação. Como pesquisador, interesse-me em como utilizar a computação e as tecnologias digitais para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Minha motivação para realizar a especialização TEDPRO é aperfeiçoar minha forma de ensinar e descobrir novas formas de usar as tecnologias digitais em minha vivência acadêmica.

♡ 1



T1 - Desafio

Desafio TEDPRO

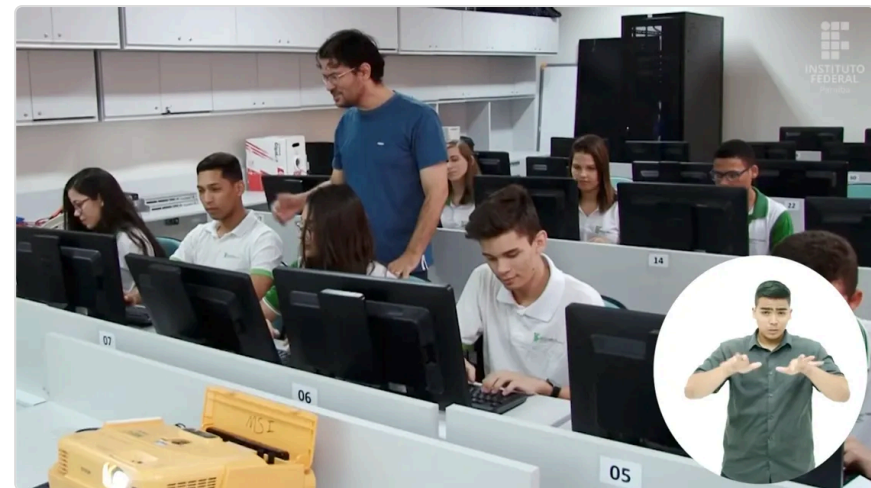
Pergunta

Como podemos engajar estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em Informática da disciplina de Tecnologias de Redes de computadores do IFPB campus Patos utilizando tecnologias digitais?

Público-alvo

Estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em informática do IFPB campus Patos.

♡ 1



P1 - Vídeo

Vídeo de apresentação

Neste vídeo, eu expliquei o meu desafio, dando um pouco de contexto sobre o porquê da escolha e citei as possíveis soluções que poderiam ser abordadas.

♡ 1



P1 - Desafio TEDPRO

Roteiro do vídeo de apresentação

♡ 1

Modelo Básico de Roteiro de vídeo – Funcional

Dicas:

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

IMPORTANTE: Os textos internos desse modelo são apenas exemplos, você deve escrever um roteiro com suas palavras e escolher o que apresentar nas imagens/tela, lembrando de contemplar as 5 informações necessárias, indicadas na atividade na Moodle.

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

	Voz	Imagens	Outros/OBS
INTRODUÇÃO			
CENA 1 O desafio	Oii Sou Paulo, professor de computação do Instituto Federal da Paraíba (IFPB) campus Patos. E, o meu desafio é o seguinte: "Como podemos engajar estudantes do 2o ano de curso Técnico Integrado em informática, da disciplina de Tecnologias de Redes de Computadores do IFPB campus Patos, utilizando tecnologias digitais?"	Câmera focando a imagem do narrador; logomarca do IFPB campus Patos	
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2 Como descobri?	Esse desafio surge da minha prática em sala de aula mesmo, da necessidade de tentar melhorar um problema que os estudantes enfrentam.	Excertos do vídeo de apresentação do curso da TV IFPB	
CENA 3 Como descobri?	Minha abordagem com essa disciplina é primeiro apresentar o tópico da aula, em sala, de forma expositiva, sabe? Explicar os conceitos com slides e tudo mais antes de irmos para a prática em laboratório.	Elementos gráficos alusivos às aulas em sala e laboratório	
CENA 4 Como descobri?	Dai eu comeci a perceber dos alunos alguns sinais de que esta minha abordagem está um pouco... problemática, digamos.	Estudantes com expressão cansada	

Padlet Drive ⇌

P1 - Roteiro

P2 - Gamificação

⇌ Gameificação com MentiMeter - Introdução às tecnologias de redes de computadores

No desenvolvimento do primeiro recurso educacional, eu abordei a gameificação como tentativa de melhorar o engajamento dos estudantes em sala de aula. Para tanto, utilizei a ferramenta MentiMeter que permite adicionar elementos gameificados, tais como enquetes ao vivo e rankings, a apresentações de slides.

♡ 0



Relato de experiência sobre o primeiro recurso educacional produzido

1

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

Estudante: **Paulo Ewerton Gomes Fragoso**
Turma (pizza): **Calabresa**

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

Meu desafio e público-alvo: <i>Apresente a pergunta do seu desafio e o público-alvo.</i>
Desafio: Como podemos engajar estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em informática, da disciplina de Tecnologias de Redes de Computadores do IFPB campus Patos, utilizando tecnologias digitais? Público-alvo: Jovens estudantes do 2o ano do ensino médio integrado ao técnico.
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei: <i>Indique que tipo de mídia/material você produziu. Neste item você deve incluir um link para o seu recurso educacional digital.</i>
Recurso educacional digital produzido: Apresentação de slides interativa Link: https://tinyurl.com/hedpro-p2-pauloe
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo: <i>Relate como o recurso que você produziu/experimentou se adequa ao público-alvo e ajuda na solução do desafio. Por que você optou por esse recurso em específico?</i>
O recurso se adequa ao público-alvo pois trata-se de uma mídia já conhecida pelos estudantes que é a apresentação de slides. Os estudantes podem utilizar qualquer dispositivo com conexão à Internet para responder às anqueses, incluindo os computadores do laboratório onde acontecem a maior parte das aulas. O ritmo da apresentação é controlado por mim, o que permite refletir junto com os alunos os resultados. Os elementos de gamificação contribuem para atingir o objeto do desafio que é produzir um maior engajamento dos estudantes na aula.
Minha experiência na produção do recurso: <i>Relate como foi a elaboração desse recurso educacional digital para você. Quais foram as dificuldades e como as contornou? Quais ferramentas utilizou? Você já as conhecia? Gostou do resultado, esperava algo diferente? Nesse ponto, abra seu coração!</i>
Utilizei para esta produção a ferramenta MentiMeter. Eu já a conhecia apenas como espectador em uma palestra que assisti há alguns anos. Existe uma curva de aprendizagem

Padlet Drive

P2 - Relato

P3 - Podcast

Podcast DesenRede - Episódio 1: IoT - Áudio

Neste podcast, abordei parte do conteúdo previsto para uma das aulas da turma.

1

Google Drive

Podcast DesenRede - Episódio 1: IoT - Roteiro

♡ 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: [Paulo Ewerton Gomes Fragoso](#)
Turma: [Calabresa](#)

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 estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em informática, da disciplina de Tecnologias de Redes de Computadores do IFPB campus Patos, utilizando tecnologias digitais?
Público-alvo:
Estudantes do 2o ano do curso técnico integrado em informática.

ETAPA 1

Roteiro do podcast
Paulo (fundo musical) Oi, tudo bem? Aqui é o professor Paulo e nesse episódio do podcast Desen- Rede vamos falar sobre um dispositivo bem pequenininho, mas que vem revolucionando a forma como a gente conecta dispositivos à Internet. Vamos lá? (Vinheta de abertura) Paulo Nas nossas últimas aulas, a gente vem conversando sobre os protocolos de rede, né isso? Vimos que os protocolos de compartilhamento de recursos, que são aqueles da camada de aplicação (não esquece, lá?), permitem que a gente tenha acesso tanto a serviços de software, como e-mail e páginas Web, quanto a equipamentos, tipo HDs conectados e impressoras.

Padlet Drive ⇄

P3_PortfolioIntegrado2023-RelatorioBase (1)

P4 - Relato



Relato de Experiência TEDPRO

Relato de experiência em que abordo a minha trajetória no curso.



1

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

Nome Completo do Aluno: Paulo Ewerton Gomes Fragoso

Nead de Matrícula: 20241800465

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Melhorando o engajamento de estudantes do curso técnico integrado em Informática no IFPB campus Patos por meio de tecnologias digitais

RESUMO:

Neste relato de experiência são descritos os resultados e considerações sobre o desafio "Melhorando o engajamento de estudantes do curso técnico integrado em Informática no IFPB campus Patos por meio de tecnologias digitais". A partir da elucidação do desafio, foram elencadas as possíveis tecnologias educacionais para solucionar o desafio: gamificação, computação desplugada e sala de aula invertida. Durante o percurso na especialização, foram criados quatro recursos, a saber: um vídeo explicativo sobre o desafio, que serviu de apresentação e direcionamento para o trabalho; uma apresentação de slides interativa com elementos de gamificação; um podcast com conteúdo pertinente àquele previsto para a disciplina do público-alvo; e este relato de experiência em que é feita uma reflexão sobre a jornada na TEDPRO. Como resultados, pode-se citar a aplicação do podcast com o público-alvo, com um retorno positivo do alunado; além disso, obteve-se a produção do portfólio integrado com todos os recursos educacionais produzidos.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias educacionais; Educação profissional; Redes de computadores.

Padlet Drive

Modelo relato de experiência Tedpro 2024

