

## EBOOK INTERATIVO – RECURSOS TECNOLÓGICOS

**Autor :Miderson Andrei Santana**

**Coautor: Leonardo Sturion**



# Recursos Tecnológicos

Material Interativo

Módulo Organização

Recursos Tecnológicos e Estratégias Pedagógicas.

Miderson Andrei Santana



MIDERSON ANDREI DE SOUZA SANTANA

**RECURSOS TECNOLÓGICOS: ANÁLISE DE UMA EXPERIÊNCIA NA  
FORMAÇÃO DE DOCENTES**

**TECHNOLOGICAL RESOURCES: ANALYSIS OF AN EXPERIENCE IN TEACHER  
TRAINING**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Matemática.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Sturion

LONDRINA

2023



4.0 Internacional

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Campus Londrina**



MIDERSON ANDREI DE SOUZA SANTANA

**RECURSOS TECNOLÓGICOS: ANÁLISE DE UMA EXPERIÊNCIA NA FORMAÇÃO DE  
DOCENTES**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).  
Área de concentração: Ensino De Matemática.

Data de aprovação: 30 de Maio de 2023

Dr. Leonardo Sturion, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Alireza Mohebi Ashtiani, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Rogerio Mendonca Martins, Doutorado - Universidade Estadual do Norte do Paraná (Uenp)

## Apresentação

A ideia do produto educacional é criar um e-book interativo que apresente o uso de ferramentas tecnológicas na educação. O intuito é que esse produto possibilite visualizar a forma como se deu o aprendizado, evidenciando como futuros professores podem utilizar as ferramentas para ensinar em escolas de educação básica.

Esse livro digital não é apenas uma forma de registrar o que aconteceu, mas também trará registros, comentários, imagens, códigos QR, links de vídeos, materiais instrutivos e até mesmo visões de alunas, professores, orientadores pedagógicos, equipe diretiva e colegas professores.

Para a criação do e-book, utilizamos o Canva e o E-book Creator, demonstrando de forma clara e como utilizar essas ferramentas. Além disso, apresentaremos outras ferramentas que não foram mencionadas durante a dissertação, devido ao tempo limitado, mas que estarão relacionadas no e-book.

Também almejamos destacar os resultados alcançados ao longo do trabalho do qual resultou esta dissertação, para que outros professores possam ver como as ferramentas tecnológicas são aptas a trazer melhorias à educação. Por fim, nos esforçaremos para que o e-book seja moderno, divertido e atualizado. Esse produto será apresentado em arquivo separado, com maior detalhamento.

***Autor :Miderson Andrei Santana***

***Coautor: Leonardo Sturion***



# Recursos Tecnológicos

Material Interativo

**Módulo Organização**

**Recursos Tecnológicos e Estratégias Pedagógicas.**





# Introdução

Seja Bem Vindo!

Aqui você vai poder explorar diversos Recursos Tecnológicos Educacionais e conhecerá um pouco mais sobre algumas estratégias

pedagógicas.

**USE OS LINKS NOS SLIDES OU O MENU LATERAL PARA NAVEGAR PELOS TÓPICOS.**

*Ou faça o download deste arquivo em PDF usando o ícone do canto esquerdo inferior.*

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS





# Por onde deseja começar?

Recursos  
Tecnológicos  
Educativos

Jogos digitais e  
coletâneas

Estratégias  
pedagógicas  
inovadoras

Modelos e recursos  
abertos

Referências

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS





# Recursos Tecnológicos Educacionais

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

## Interação

- Apresentação Colaborativa.
- Possibilidade de atuação remota.
- Interação de participantes.
- Trabalho Colaborativo e constante.

## Colaboração

- Estratégias de Revisões.
- Organização Colaborativa.
- Apresentação de Ideias.
- Murais de Avisos.

## Produção de conteúdo

- Criação de jogos.
- Aprendizagem interativas. Criação de Vídeos, ebooks.
- Apresentação dinâmicas.

## Plataformas Digitais

- Aulas dinâmicas e divertidas.
- Acompanhamento individualizado.
- Interdisciplinarietà.
- União e Motivação.





Clique nos ícones para acessar os links

# Recursos Tecnológicos Educacionais

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

Google Meet



FERRAMENTAS DE VIDEOCONFERÊNCIA

Zoom



Permitem acesso remoto ao conteúdo, podem ampliar a interação entre alunos e professores e também possibilita atividades em grupos (online). Além disso, contribui para uma educação mais econômica e sustentável ao reduzir a necessidade de deslocamentos físicos para a sala de aula.



Próxima página >



Introdução

RTed

Jogos Digitais

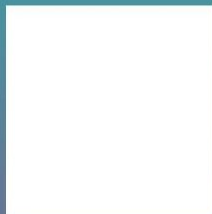
Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

# Recursos Tecnológicos Educacionais

Mentimeter



O Mentimeter permite coletar informações em tempo real ou no ritmo dos alunos, gerando gráficos e nuvens de palavras automaticamente

Interatividade com papel! Com o Plickers, os alunos e as alunas usam códigos QR para responder a perguntas de múltipla escolha. A leitura das respostas pela professora, ou pelo professor, precisa de apenas um dispositivo, e os resultados são imediatos



Plickers



Google Forms

Para coletas de dados mais extensas, avaliações ou atividades que envolvam respostas a questões de múltipla escolha, seleções e escalas. Ótima integração nas plataformas Google e feedback imediato



Clique nos ícones para acessar os links

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

# Produção de Conteúdo

## REcursos Educacionais Digitais

Plataforma para a criação de jogos educacionais de forma descomplicada. Utilize uma entre centenas de opções na galeria ou customize seus jogos de palavras, mapas, vídeos, entre outros.



CANVA



BOOK CREATOR


Uma ferramenta simples de usar que cria livros com texto, desenhos, fotos e vídeos para compartilhar ou imprimir

O Thinglink é um aplicativo disponível em várias plataformas que adiciona links e outros elementos interativos em imagens, tornando a experiência de aprendizado mais dinâmica e rica.



Thinglink





Clique nos ícones para acessar os links

# Plataformas digitais

*Para ensinar e aprender*



[Khan Academy.](#)

Plataforma adaptativa gratuita para ensinar e aprender sobre diversos temas. Qualidade de conteúdo e relatórios para o professor são alguns dos destaques



[Kahoot](#)

Gamificação de perguntas e respostas com música tensa e clima corrido! Agita qualquer sala de aula!



[Socrative](#)

Questionários e perguntas abertas, com bom feedback para a professora ou o professor. Gamificação muito divertida com a corrida espacial



Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS



Clique nos ícones para acessar os links

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

# Colaboração

## REcursos Educacionais Digitais



Padlet

Crie murais colaborativos em diferentes formatos, permitindo aos estudantes compartilhar textos, vídeos, áudios e fotos



Google Keep

Crie listas, anotações e desenhos de forma ágil e organizada. É possível compartilhar notas com diversos usuários



Trello

Organize informações diversas em quadros, listas e cartões. É uma ferramenta colaborativa visual para curadoria, gestão de projetos e o que mais você imaginar



Próxima página >



Introdução

RTed

Jogos Digitais

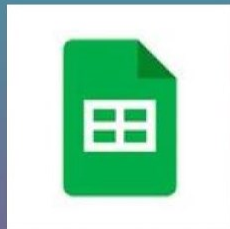
Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

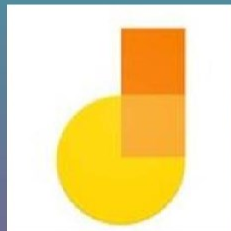
# Colaboração

## REcursos Educacionais Digitais



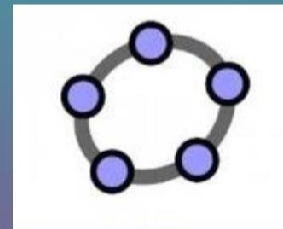
### Google Planilha

É um programa de planilhas incluído como parte do pacote gratuito de Editores de Documentos Google baseado na Web oferecido pelo Google.



### Jamboard

É um quadro interativo desenvolvido pelo Google, como parte da família G Suite



### Geogebra on line

É um software de matemática dinâmica para todos os níveis de ensino que reúne geometria, álgebra, planilhas, gráficos, estatística e cálculo em um único motor.



# Jogos digitais E coletâneas

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

Jogos em destaque

Jogos para imprimir

Jogos para  
Letramento Digital

coletânea de jogos





Clique nos ícones para acessar os links

## Jogos em destaque



Cidadania e políticas públicas



Jogos diversos ( vários conteúdos e disciplinas)

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS







Clique nos ícones para acessar os links

# Jogos para imprimir

Também conhecidos como PnP (Print and Play)

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS



Editora brasileira de jogos de tabuleiro



Curadoria coletiva de jogos diversos



Jogos de cartas sobre cidadania



Próxima página >



# Coletânea de jogos Digitais

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS





# Estratégias Pedagógicas Inovadoras

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

## Webquest

Estratégia on-line para o desenvolvimento de um projeto de pesquisa. O objetivo desta atividade é resolver uma tarefa desafiadora utilizando-se de recursos disponíveis na web

## Hyperdocs

Planos de aula digitais que fornecem aos alunos acesso a todo o conteúdo e aprendizagem em um espaço digital organizado



Próxima página >



# Estratégias Pedagógicas Inovadoras

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

## WoRLd Café

Dinâmica de discussão coletiva, com rodadas de perguntas significativas e registros coletivos

## Aula Quebra-cabeça (jigsaw classroom)

Dinâmica de estudo coletivo em que grupos ficam responsáveis por aprender e ensinar partes de um conteúdo aos colegas de outros grupos



# Modelos e recursos Educacionais Abertos

Introdução

RTed

Jogos Digitais

Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

Apresentações de Slides

infográficos

Fotos e Vídeos

Ícones e Ilustrações

Objetos Digitais de  
aprendizagem e Planos de  
aula

Pesquisa de  
Recursos  
Educacionais Abertos





Introdução

RTed

Jogos Digitais

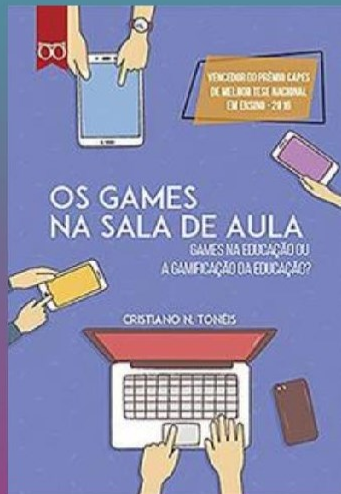
Estratégias

Modelos

REFERÊNCIAS

# Referências

## Para aprender mais



TONÉIS, C. N. **Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação.** Bookess Editora, 2017.



BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes.** DVS Editora, 2018.

## Referências

TONÉIS, C. N. Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação. Bookess Editora, 2017.

BOLLER, S.; KAPP, K. Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. DVS Editora, 2018.