



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO

SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II: USE OF TECHNOLOGICAL RESOURCES IN THE SUBJECT OF HISTORY, INNOVATION FOR HIGH SCHOOL TEACHERS AT OSVALDO NASCIMENTO STATE SCHOOL

PRÁCTICA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA, INNOVACIÓN PARA PROFESORES DE SECUNDARIA EN LA ESCUELA ESTATAL OSVALDO NASCIMENTO

Aldenir Batista de Souza¹

e473610

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3610>

PUBLICADO: 07/2023

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade descrever as atividades em ambiente escolar vivenciadas no Estágio Supervisionado de Computação II, no Ensino Médio na Escola Estadual Osvaldo Nascimento no município de Carauari–Amazonas, durante a disciplina de História. O estágio teve como objetivo proporcionar ao estudante a oportunidade de aplicar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso de Licenciatura de Computação, em um ambiente real de trabalho, bem como desenvolver competências pedagógicas, profissionais e pessoais relacionadas à área de tecnologia e à educação. O referido estágio foi realizado sob a orientação da professora da disciplina de História e do professor supervisor da instituição de ensino superior. As atividades realizadas envolveram o planejamento, a execução e a avaliação de aulas de História utilizando recursos tecnológicos, como computadores, projetores, *softwares* educativos e internet. O estagiário também participou de reuniões pedagógicas, observou outras aulas e interagiu com os alunos e os professores da escola. Sendo, uma experiência enriquecedora e desafiadora para o estagiário, pois possibilitou a integração entre teoria e prática, entre academia e escola, entre conhecimento e experiência. A vivência no ambiente escolar também contribuiu para a formação do estagiário como futuro profissional da educação, comprometido com o papel ético, político e social da computação na sociedade. Para tanto, o estágio serviu para observar a prática docente, analisar conteúdos e aplicar métodos tecnológicos de Realidade, nas turmas de 1º a 3º ano, sob a regência da Professora Francisca Jaqueline Nepomuceno.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio Supervisionado. Métodos Tecnológicos. Realidade Virtual.

ABSTRACT

This article aims to describe the activities in the school environment experienced in the Supervised Computing Internship II, in High School at the Osvaldo Nascimento State School in the municipality of Carauari-Amazonas, during the History discipline. The internship aimed to provide the student with the opportunity to apply the theoretical and practical knowledge acquired during the Degree in Computing, in a real work environment, as well as to develop pedagogical, professional and personal skills related to the area of technology and education. This internship was carried out under the guidance of the History teacher and the supervising professor of the higher education institution. The activities carried out involved the planning, execution and evaluation of History classes using technological resources, such as computers, projectors, educational software and the internet. The intern also participated in pedagogical meetings, observed other classes and interacted with students and teachers at the school. Being an enriching and challenging experience for the intern, as it enabled the integration between theory and practice, between academia and school, between knowledge and experience. The experience in the school environment also contributed to the formation of the intern as a future education professional, committed to the ethical, political and social role of computing in society. Therefore, the internship served to observe the teaching practice, analyze content and apply technological methods of

¹ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Carauari-AM – NESCAR/UEA.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

Virtual Reality, in the 1st to 3rd year classes, under the regency of Teacher Francisca Jaqueline Nepomuceno.

KEYWORDS: *Supervised Internship. Technological Methods. Virtual reality.*

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo describir las actividades en el ambiente escolar vivenciadas en la Práctica Supervisada de Computación II, en la Enseñanza Media de la Escuela Estadual Osvaldo Nascimento del municipio de Carauari-Amazonas, durante la disciplina Historia. La pasantía tuvo como objetivo brindar al estudiante la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante la Licenciatura en Computación, en un ambiente real de trabajo, así como desarrollar habilidades pedagógicas, profesionales y personales relacionadas con el área de tecnología y educación. . Esta pasantía se llevó a cabo bajo la dirección del profesor de Historia y el profesor supervisor de la institución de educación superior. Las actividades realizadas involucraron la planificación, ejecución y evaluación de clases de Historia utilizando recursos tecnológicos, como computadoras, proyectores, software educativo e internet. El pasante también participó en reuniones pedagógicas, observó otras clases e interactuó con estudiantes y profesores de la escuela. Siendo una experiencia enriquecedora y desafiante para el pasante, ya que permitió la integración entre la teoría y la práctica, entre la academia y la escuela, entre el conocimiento y la experiencia. La experiencia en el ámbito escolar también contribuyó a la formación del pasante como futuro profesional de la educación, comprometido con el papel ético, político y social de la informática en la sociedad. Por lo tanto, la pasantía sirvió para observar la práctica docente, analizar contenidos y aplicar métodos tecnológicos de la Realidad, en las clases de 1° a 3° año, bajo la regencia de la profesora Francisca Jaqueline Nepomuceno.

PALABRAS CLAVE: *Pasantía supervisada. Métodos tecnológicos. Realidad virtual.*

INTRODUÇÃO

É notória a evolução da tecnologia nos últimos anos nos meios de produção e em todas as áreas do conhecimento, pois além de ser uma poderosa arma de ensino, é também uma grande aliada no processo de aprendizagem, pois através da tecnologia os alunos e professores protegem de diversos recursos metodológicos que ampliam sua percepção e compreensão de diversos assuntos abordados em sala de aula.

Objetivo Geral: Conscientizar e demonstrar como as tecnologias podem ajudar o professor nas aulas de História do Ensino Médio, sendo uma ferramenta a mais para dinamizar e enriquecer a educação, pois a tecnologia na educação é uma realidade que não pode ser ignorada pelas escolas, pois ela representa uma oportunidade de inovação e melhoria do ensino-aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- Promover a atualização das práticas e estratégias dos docentes, incentivando o uso de recursos tecnológicos como ferramentas complementares no ensino de História.
- Refletir sobre os limites da atuação pedagógica e incentivar a busca pelo aprimoramento profissional por parte dos professores, visando tornar o ensino mais motivador para os alunos.
- Proporcionar uma formação tecnológica básica para os educadores, capacitando-os a utilizar os recursos tecnológicos disponíveis, como computadores, *data show* e caixas de som, de forma eficaz nas atividades educacionais.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

- Tornar as aulas de História mais atraentes e valorizadas pelos alunos, visando a construção de uma sociedade mais justa e promissora.

Justificativa: Para isso, é de extrema importância rever por parte dos docentes, suas práticas e estratégias já ultrapassadas e desatualizadas reforçadas anteriormente e por que não dizer atualmente usado por estes em sua ação pedagógica, é indispensável que o profissional da educação entenda que “É mais saudável para o professor ter uma lucidez maior acerca das articulações do seu trabalho no processo educacional geral, bem como de seus limites” (SHOKO, 2012, p. 55). Além disso, é preciso que haja um investimento na infraestrutura das escolas para que elas possam oferecer aos alunos e aos professores os recursos tecnológicos necessários para uma educação de qualidade.

Problema: Alguns professores não reconhecem seus limites e não buscam suas práticas aprimoradas, dessa forma seu ensino se torna desmotivador para os educandos. Além disso, os alunos do século XXI já não valorizam o processo ensino aprendizagem como uma ponte para tornar a sociedade mais justa e igualitária, o que dificulta ainda mais a prática docente, tendo em vista o desinteresse dos alunos em sala de aula. Nesse sentido, é necessário promover uma formação tecnológica básica para os educadores que operam nessa área, pois com a força da informática existe uma exigência no que se refere à atualização por parte dos professores quanto aos novos recursos didáticos que a tecnologia coloca à disposição do processo de ensino-aprendizagem.

IDENTIFICAÇÃO E HISTÓRICO DA ESCOLA

A Escola Estadual Osvaldo Nascimento, foi fundada em 08 de fevereiro de 1993, através do Decreto nº 15.208 e está localizada a Rua Jorge Alves, s/nº, Centro de Carauari.

Recebeu este nome em homenagem a um ex-servidor da SEDUC que por muitos anos prestou relevantes serviços à comunidade escolar, o Senhor Osvaldo Nascimento, que trabalhou no grupo escolar Álvaro Maia, na escola Félix Valóis Coelho. Embora não tenha sido professor, o Senhor Osvaldo serviu a educação em Carauari, zelando pelo prédio e segurança dos alunos e professores.

Foi figura popular no ambiente escolar, além de um chefe de família digno, que através de seu trabalho e de sua postura ética se tornou inesquecível para a comunidade Carauariense. Nasceu em 21 de abril de 1917.

A Escola Osvaldo Nascimento Iniciou suas atividades com o ensino do antigo 1º Grau, da 1ª a 8ª série, a partir de 1999 as séries iniciais de 1ª a 4ª série foram desativadas permanecendo apenas às turmas de 5ª a 8ª série, do Ensino Médio e turmas remanescentes do Magistério, curso profissionalizante que formavam os professores de 1ª a 4ª serie.

Desde 2012 a Escola oferece a comunidade estudantil o Ensino Médio Regular e a Educação de Jovens e Adultos (EJA). No presente ano letivo de 2019, funciona nos três turnos com matrícula efetiva de 940 alunos (no ensino médio regular e na EJA), sendo 631 no Ensino Médio Regular, nos turnos Matutino e Vespertino e 309 na Educação de Jovens e Adultos (EJA) no turno Noturno, oriundos das mais distintas classes sociais, étnicas e culturais.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

A escola possui (26) Professores; (01) Pedagogo; (01) Gestor; (01) Secretária escolar, (02) Agentes de Portarias, (01) Vigia, (05) Merendeiras, (03) Auxiliar de Serviços Gerais e (01) Auxiliar Administrativo.

Figura 01 – Foto frontal da EEON



Fonte: Acervo do Autor, 2023

Desde sua fundação, a Escola teve em sua gestão professores dos quadros da Secretaria de Educação, onde destacamos o primeiro Diretor o professor Sidney Alcântara e a professora Verônica Rodrigues, que esteve à frente da gestão por vários anos e em nome desses dois ex-gestores nossa homenagem a todos os demais. Atualmente, encontra-se a frente da gestão da Escola, o professor José Roberto Pereira Alves, junto com sua equipe gestora, com muita disposição vem buscando desenvolver uma educação de qualidade. Tornar o aluno um cidadão consciente e capacitado para o convívio social é meta prioritária desta gestão.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO

O estágio supervisionado é uma atividade acadêmica que visa proporcionar ao estudante de computação a oportunidade de aplicar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso em um ambiente real de trabalho, e ainda fortalece a relação entre o futuro licenciado em computação no âmbito escolar, acreditando que essa relação ajuda a fortalecer as competências e habilidades de cada profissional que deseja utilizar os conhecimentos adquiridos em todas as áreas de sua vida.

O Estágio Supervisionado é obrigatório para o Curso de Licenciatura em Computação e será cumprido de acordo com as diretrizes curriculares pertinentes, sendo assim, o estágio constitui-se em importante instrumento de conhecimento e de integração do aluno na realidade social, econômica e do trabalho em sua área profissional. Diante disso, cabe ressaltar mais ainda a importância do estágio supervisionado dentro da licenciatura como instrumento indispensável para a formação do professor. Segundo rege o PPC (Projeto Pedagógico do Curso Licenciatura em Computação), onde comunica:



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

No caso do ensino da Computação, o desafio que se impõe ao professor é a proposição de problemas que coloquem, para os estudantes, situações que, para serem resolvidas, impliquem na análise e objetivação de elementos essenciais do conceito que se quer ensinar. De modo a manifestar a essência do conceito, o problema desencadeador ou a situação-problema deve impregnar-se da necessidade que levou a humanidade à construção do conceito e favorecer uma generalização que supere a experiência sensorial. Segundo Kopnin (1978, p. 161), a essência do conceito é constituída de propriedades, indícios e relações que superam o “sensorialmente perceptível” por meio da abstração autêntica que generaliza não só forma, mas também conteúdo do objeto. (PPC, 2018, p. 55).

O estágio supervisionado é uma das principais etapas da formação docente, pois este propicia uma maior compreensão da sala de aula, possibilita ao estagiário um primeiro contato com o espaço escolar, e uma melhor análise dos procedimentos e métodos educacionais trabalhados na escola. Além de ser uma exigência da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (nº 9394/96) em caso de licenciatura (BARRETO, 2006). O estágio é ainda de extrema importância para a formação profissional a fim de adequar essa formação às expectativas do mercado de trabalho onde o licenciado irá atuar. Nesse sentido essa atividade possibilita e dá oportunidade de aliar a teoria à prática.

O estágio trata-se de um componente que visa promover o engajamento do estagiário com a prática da docência, servindo como uma espécie de introdução ao campo dos desafios prováveis do exercício do magistério, permitindo uma reflexão madura sobre a prática do ensino, integrando teoria e prática. (PICONEZ, 2010, p. 58).

Para isso os cursos de Licenciaturas, precisam cada vez mais oferecer, além de conhecimentos científicos, atividades práticas de qualidade, sob forma de estágio, como também, o estágio supervisionado, que tem por obrigação colocar em exercício a articulação entre a teoria e a prática.

Portanto, o estágio supervisionado é uma atividade fundamental para a formação do estudante de computação, pois possibilita a integração entre teoria e prática, entre academia e mercado, entre conhecimento e experiência. O estágio supervisionado é uma oportunidade de aprendizado contínuo, de crescimento pessoal e profissional e de contribuição para o desenvolvimento da área de computação e da sociedade.

USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA

A tecnologia é uma aliada da educação, pois pode proporcionar experiências de aprendizagem mais dinâmicas, interativas e significativas para os alunos e os professores. Entre as diversas tecnologias que podem ser utilizadas na educação, destacam-se a realidade virtual e a realidade aumentada, que permitem a criação e a exploração de ambientes virtuais imersivos e de objetos virtuais sobrepostos ao mundo real, respectivamente.

A realidade virtual pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento, como ciências, matemática, geografia, artes e idiomas. No entanto, neste artigo, o foco será na área de História, que é uma disciplina fundamental para a formação cultural e cidadã dos alunos. A História permite aos alunos conhecerem o passado da humanidade, compreenderem o presente e projetarem o futuro.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

No ensino de História, a realidade virtual pode oferecer aos alunos a oportunidade de vivenciarem diferentes épocas, lugares e acontecimentos históricos, de forma mais envolvente e motivadora do que apenas ler textos ou ver imagens. Por meio dessas tecnologias, os alunos podem viajar no tempo e no espaço, visitar museus virtuais, interagir com personagens históricos, testemunhar eventos históricos e até mesmo participar deles como protagonistas.

O objetivo deste artigo é apresentar as possibilidades de aplicação da realidade virtual e da realidade aumentada nas aulas de História do ensino médio, bem como os benefícios e os desafios que essas tecnologias trazem para o processo de ensino-aprendizagem. Para isso, serão realizadas uma revisão bibliográfica sobre o tema e uma análise de algumas experiências práticas realizadas em escolas brasileiras e estrangeiras.

TRABALHOS RELACIONADOS

Ao empregar esses recursos tecnológicos na mediação do ensino e compartilhamento de informação em sala, acontece uma maior compreensão dos conteúdos ministrados pelo professor, pois segundo Vieira e Sá (2007, p. 104-105): Esses aparatos são muitos “[...] importantes para fixar melhor os conteúdos durante a aprendizagem do aluno [...] no caso da informática por exemplo que [...] é um instrumento de grande utilidade [...] principalmente [...] por integrar outros recursos, como jogos, textos, fotografias, filmes, desenhos etc.”.

Dentro dessa perspectiva Matias, (2005, p. 2) relembra que:

Desde a década de 80, através de esforços do Ministério da Educação que a informática educativa vem sendo discutida no Brasil, já que recursos computacionais como os *softwares* ganhavam cada vez mais espaço no setor educacional. O objetivo central era promover reflexões sobre a concepção e uso desses recursos por parte dos professores.

Infelizmente muitos educadores não conseguem visualizar esse material (informática) como instrumento colaborador junto à didática para enriquecer a aprendizagem do educando. A maioria deixa essas ferramentas de lado e passam a utilizar métodos tradicionais que não prioriza o ensino, muito menos a vivência dos alunos. Nesse sentido Kaercher, (2010, p. 156) nos aconselha a utilizar “um ensino que não prioriza o conteúdo tradicional e que procure conciliar os conhecimentos do cotidiano aliando-o à reflexão acerca do espaço”. Não podemos deixar de lado a informática, pois essa ferramenta é de grande ajuda para ampliar o conhecimento do aluno, tendo em vista que em sala o professor poderá utilizar várias estratégias, tornando sua aula mais atraente e motivadora através desse recurso.

A integração de palavras, páginas, imagens, animações, gráficos, sons, vídeo à tecnologia digital evidenciou novas potencialidades pedagógicas em relação ao desenvolvimento de habilidades de escrever, ler, interpretar textos e hipertextos (ALMEIDA, 2008, p. 28).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

Diante dessa afirmação, não há motivos de profissionais comprometidos com o processo de ensino/aprendizagem ainda não utilizarem esses aparatos tecnológicos, visando a melhoria de sua prática além de obter uma aprendizagem satisfatória de seus alunos.

PROPOSTA EDUCACIONAL PARA O USO DE REALIDADE VIRTUAL NAS AULAS DE HISTÓRIA

Durante o estágio, através das observações dentro de sala, bem como em todo ambiente escolar, buscou-se investigar as contribuições da integração das mídias ao trabalho do professor, com foco no uso da realidade virtual nas aulas de História. Sendo assim, foi discutido como a realidade virtual pode ajudar na prática o aprendizado em sala de aula, além de apresentar algumas sugestões de atividades que podem ser realizadas com o uso da tecnologia, nas turmas de ensino médio observadas.

Nesse contexto, foi apresentado o que é realidade virtual, como funciona o Google *Cardboard* e como usar programas de realidade virtual para fazer viagens virtuais por lugares históricos ou culturais.

Foi apresentado aos alunos o Google *Expeditions*, que é um programa de realidade virtual, desenvolvido pela empresa Google, onde permite fazer viagens virtuais por diversos lugares do mundo, como museus, monumentos, cidades, paisagens e até mesmo o espaço. O programa funciona com o uso de óculos de realidade virtual, como o Google *Cardboard*, e um smartphone.

Foram mostrados aos alunos, diversas expedições disponíveis no programa, e guiando os mesmos à viagem, mostrando os pontos de interesse e as informações relacionadas. Os alunos puderam explorar os ambientes em 360 graus e interagir com os objetos virtuais. Sem dúvidas, o *Expeditions* é uma forma de tornar as aulas mais imersivas, motivadoras e significativas, permitindo que os alunos conheçam lugares que não poderiam visitar presencialmente.

MÉTODO

A pesquisa adotou uma abordagem metodológica que envolveu a observação direta em sala de aula e a pesquisa bibliográfica. Através da observação, foi investigado o uso da realidade virtual como recurso pedagógico nas aulas de História do Ensino Médio. Durante essa etapa, foi possível observar o engajamento dos alunos e identificar o impacto da utilização da tecnologia em seu interesse pelo conteúdo.

Além disso, a pesquisa também se baseia em fontes bibliográficas relevantes para embasar teoricamente a proposta educacional. Essa pesquisa bibliográfica permitiu compreender o potencial da realidade virtual no ensino de História e fundamentar as aulas pedagógicas.

Na etapa prática da pesquisa, os alunos foram apresentados ao conceito e ao funcionamento da realidade virtual. Foi realizado um trabalho de demonstração, utilizando o Google *Cardboard* e o programa Google *Expeditions*, que permitiram a realização de viagens virtuais por lugares históricos e culturais. Durante essas atividades, o professor atuou como mediador, guiando os alunos nas experiências virtuais, apresentando pontos de interesse e fornecendo informações relevantes.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

Ao final da pesquisa, foram realizadas estimativas para analisar os resultados e os impactos da utilização da realidade virtual nas aulas de História. Essa avaliação incluiu a observação do engajamento dos alunos, o aumento do interesse pelo conteúdo histórico e o aprendizado obtido por meio da experiência com a tecnologia.

Dessa forma, a pesquisa utilizou métodos como a observação direta em sala de aula, a pesquisa bibliográfica, a apresentação e demonstração da realidade virtual, o guiamento e mediação pelo professor e a avaliação dos resultados. Esses métodos permitem uma abordagem abrangente e aprofundada sobre o uso da realidade virtual como recurso educacional nas aulas de História do Ensino Médio.

CONSIDERAÇÕES

Neste artigo, foram apresentadas as possibilidades de aplicação da realidade virtual nas aulas de História do ensino médio, bem como os benefícios e os desafios que essas tecnologias trazem para o processo de ensino-aprendizagem. Foi possível constatar que a realidade virtual pode proporcionar aos alunos experiências de aprendizagem mais imersivas, motivadoras e significativas, que os levem a conhecer, compreender e vivenciar diferentes aspectos da história. Além disso, essas tecnologias podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a criatividade, a colaboração, a comunicação e a cidadania digital.

No entanto, também foi possível perceber que a realidade virtual na educação ainda enfrenta alguns desafios para serem implementadas de forma efetiva e ética nas escolas. Entre eles, destacam-se a falta de infraestrutura adequada, a resistência ou a dificuldade de alguns professores e gestores em incorporar essas tecnologias na prática pedagógica, a necessidade de planejamento pedagógico para o uso dessas tecnologias de forma coerente com o currículo escolar e a questão da segurança e da ética no uso dessas tecnologias na educação.

No processo de ensino-aprendizagem, os instrumentos tecnológicos aparecem como uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento, auxiliando o professor pedagogicamente e conseqüentemente promove o aprendizado do aluno para formação de cidadãos críticos. Apesar de estarmos na era dos avanços técnicos informacionais, percebemos muito educadores que não sabem quando ou como utilizar esses novos recursos em sala de aula, é preciso que se tenha em mente que esses elementos educacionais devem ser utilizados sempre que estiver a serviço da educação e é indispensável à inserção deles no planejamento didático pedagógico, assim sendo, ocorrerá uma interação técnica educacional na sociedade contemporânea.

No entanto, ao trabalhar com os recursos tecnológicos que servem de apoio à atuação docente de maneira criativa e inovadora, é preciso considerar que a formação de professores deve ser contínua. Para utilizar esses recursos de maneira a propiciar oportunidade de aprendizagens significativas, é preciso romper limites, aprender com os próprios erros, assumir riscos, inovar, gerenciar a própria aprendizagem, tornar-se confiante admitindo que a ética é possível, ousar com responsabilidade,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, INOVAÇÃO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL OSVALDO NASCIMENTO
Aldenir Batista de Souza

estudar para aprender e ensinar, abrir-se ao conhecimento novo, ser capaz de enxergar que a mudança é possível e ultrapassa o limiar de simples metas procedimentais.

Portanto, a realidade virtual é tecnologia promissora para o ensino de História no ensino médio, mas que exigem um trabalho conjunto entre os diversos atores envolvidos na educação, como alunos, professores, gestores, pais e comunidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Educação e tecnologias no Brasil e em Portugal em três momentos de sua história. *In: Educação, Formação & Tecnologias*, v. 1, n. 1, p. 23-36, 2008. Disponível em <http://eft.educom.pt>

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

GOOGLE CARDBOARD. **Aplicativo**. Disponível em: <https://www.google.com/get/cardboard/get-cardboard>. Acesso em: 19 set. 2022.

KAERCHER, Nestor André; CASTRO, Giovanni. (Org). **Geografizando o jornal e outros cotidianos: práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

KOPNIN, Pável Vassílievitch. **A dialética como lógica e teoria do conhecimento**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.

MATIAS, V. R. S. **Implicações das novas tecnologias na educação geográfica: para quem? E para que?**. Minas Gerais: [s. n.], 2005.

PICONEZ, Stela. C. B.; FAZENDA, C. A. (coord.). **A prática de ensino e estágio supervisionado**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2010.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO. **Curso Superior Licenciatura em Computação**. Manaus: Universidade do Estado do Amazonas, 2018.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO - PPP. **Escola Estadual Osvaldo Nascimento**. Carauari-AM: SEDUC, 2022.

SÁ, Medson Gomes de. VIEIRA, Carlos Eduardo. Recursos didáticos: do quadro negro ao projetor, o que muda. *In: PASSINI, Elza Yazuko. Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado*. São Paulo: Contexto, 2007.

SHOKO Kimura. Fazer-Pensar: fonte do ensinar- aprender. *In: Geografia do ensino básico: questões e propostas*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.