



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

**RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO**

**REPORTS OF EXPERIENCES IN THE SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II: THE USE OF TECHNOLOGICAL RESOURCES AS AN INTERACTIVE TOOL IN HIGH SCHOOL**

**RELATOS DE EXPERIENCIAS EN LA PASANTÍA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN II: EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN BACHILLERATO**

Rodrigo de Oliveira Peres<sup>1</sup>, Cleiciely da Silva Guimarães<sup>1</sup>, Vanderson de Lima Reis<sup>1</sup>, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa<sup>2</sup>, Ivone Conrado de Souza<sup>3</sup>

e473688

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3688>

PUBLICADO: 07/2023

**RESUMO**

Este artigo tem como objetivo relatar as experiências vivenciadas durante o período de Estágio Supervisionado II, o qual faz parte do curso de Licenciatura em Computação oferecido pelo Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - (NESCAC) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Foi realizado nas turmas do Ensino Médio, na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizado no município de Careiro Castanho-AM. O estágio proporcionou conhecer a realidade do ambiente escolar. A pesquisa possui caráter descritivo qualitativo. Os procedimentos metodológicos utilizados para o relato de experiências consistiu em três etapas: (I): Observação, com o objetivo conhecer o dia a dia dos docentes em sala de aula, os discentes e demais funcionários da instituição, (II): Coparticipação, a etapa na qual os estagiários participam ativamente das aulas e (III): Regência, período em que os estagiários ministram aulas como docentes, sob a supervisão do professor titular da disciplina, realizando atividades avaliativas com os alunos, a fim de contribuir com o seu aprendizado. As atividades práticas foram realizadas junto às turmas da 1ª e 2ª série do Ensino Médio, mediante o uso de recursos tecnológicos. A experiência vivenciada no estágio reforça a ideia de que o uso da tecnologia em sala de aula de forma correta, contribui para o processo de ensino e aprendizado, independente do Componente Curricular.

**PALAVRAS-CHAVE:** Relato de Experiência. Estágio Supervisionado. Licenciatura em Computação. Recursos Tecnológicos. Ensino Médio.

**ABSTRACT**

*This article aims to report the experiences lived during the period of Supervised Internship II, which is part of the Degree in Computing offered by the Center for Higher Education of Careiro Castanho - (NESCAC) of the University of the State of Amazonas (UEA). It was held in high school classes at the Thomé Ferreira Santiago State School, located in the municipality of Careiro Castanho-AM. The internship provided to know the reality of the school environment. The research has a qualitative descriptive character. The methodological procedures used to report experiences consisted of three stages: (I): Observation, with the objective of knowing the daily life of the teachers in the classroom, the students and other employees of the institution, (II): Co-participation, the stage in which the trainees actively participate in the classes and (III): Regency, period in which the trainees teach classes as teachers, under the supervision of the titular professor of the discipline, carrying out evaluative activities with the students in order to contribute to their learning. The practical activities were carried out with the classes of the 1st and 2nd grade of High School, through the use of technological resources. The experience experienced in the internship reinforces the idea that the use of technology in the classroom*

<sup>1</sup> Acadêmico (a) do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - Nescac.

<sup>2</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

<sup>3</sup> Formada em Pedagogia e Pós-graduada em Psicopedagogia e Didática do Ensino Superior. Pedagoga da Secretaria Estadual de Educação e Desporto Escolar (SEDUC/AM).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

*in a correct way, contributes to the teaching and learning process, regardless of the Curricular Component.*

**KEYWORDS:** *Report of Experience. Supervised Internship. Degree in Computing. Technological Resources. High School.*

### RESUMEN

*Este artículo tiene como objetivo relatar las experiencias vividas durante el período de Pasantía Supervisada II, que forma parte de la Licenciatura en Computación ofrecida por el Centro de Educación Superior de Careiro Castanho - (NESCAC) de la Universidad del Estado de Amazonas (UEA). Se realizó en clases secundarias en la Escuela Estatal Thomé Ferreira Santiago, ubicada en el municipio de Careiro Castanho-AM. Las prácticas proporcionaron conocer la realidad del entorno escolar. La investigación tiene un carácter cualitativo descriptivo. Los procedimientos metodológicos utilizados para relatar experiencias consistieron en tres etapas: (I): Observación, con el objetivo de conocer la vida cotidiana de los profesores en el aula, los estudiantes y otros empleados de la institución, (II): Coparticipación, la etapa en la que los alumnos participan activamente en las clases y (III): Regencia, período en el que los aprendices imparten clases como maestros, bajo la supervisión del profesor titular de la disciplina, realizando actividades evaluativas con los alumnos con el fin de contribuir a su aprendizaje. Las actividades prácticas se realizaron con las clases de 1º y 2º grado de Bachillerato, mediante el uso de recursos tecnológicos. La experiencia vivida en la pasantía refuerza la idea de que el uso de la tecnología en el aula de manera correcta, contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje, independientemente del Componente Curricular.*

**PALABRAS CLAVE:** *Informe de Experiencia. Prácticas Supervisadas. Grado en Informática. Recursos Tecnológicos. Bachillerato.*

### INTRODUÇÃO

É de suma importância que os alunos de graduação experienciem o estágio em algum momento do curso. Com essa experiência, o discente conseguirá desenvolver seu profissionalismo de forma muito mais segura, permitindo vivenciar em situação prática os conteúdos teóricos estudados em sala de aula.

No estágio supervisionado o aluno atua como um observador, de modo a entender como funcionam determinados aspectos da dinâmica de trabalho na profissão. Além disso, é possível obter competências e conhecimentos com a supervisão de um profissional já formado. Isso é um grande desafio com o qual o aluno de um curso de licenciatura tem que lidar, reunindo prática e teoria. Essa dificuldade se refletirá na sua prática como professor. Por isso é importante cumprir o estágio, pois, ganha-se experiência e credibilidade na área ao fazê-lo.

Diante disso, este trabalho traz um relato sobre as experiências vividas no Estágio Supervisionado II, como parte da formação profissional, inicial, do discente do curso de Licenciatura em Computação. Essa etapa é obrigatória e essencial para a qualificação plena do licenciando, pois visa o aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, de modo que prepare o educando para a vida cidadã e para o trabalho (Art. 1º da Lei nº 11.788/2008; § 2).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Vale ressaltar a importância da formação profissional em Licenciatura em Computação, que são habilitados e capacitados com uma visão tecnológica para atuar no setor educacional, em especial no Ensino Médio, Fundamental, Cursos Profissionalizantes, cursos livres e também treinamentos técnicos.

Nesse contexto, serão descritos nesse artigo a experiências do estágio supervisionado de nível médio, as etapas obrigatórias desse modelo de estágio e a metodologia de avaliação baseada em TIC's aplicada durante a etapa de regência nas turmas de 1ª e 2ª série do Ensino Médio.

### O ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio supervisionado, um componente curricular obrigatório nos cursos de formação de professores, tem como principal objetivo estabelecer uma relação entre a teoria e a prática, permitindo que os futuros educadores reflitam sobre as situações de ensino e desafiem as práticas convencionais, promovendo a redefinição do processo de ensino e aprendizagem. Para assegurar sua qualidade formativa, a Resolução estabelece diretrizes que enfatizam a importância da colaboração entre as instituições de ensino e a avaliação conjunta (FERRAZ, 2020).

Nesse sentido, o estágio supervisionado desempenha um papel fundamental na formação acadêmica dos estudantes, especialmente na área da Educação, proporcionando a aplicação prática dos conhecimentos teóricos adquiridos ao longo da graduação e aproximando-os da realidade do campo de trabalho (MAGALHÃES, 2021). Além disso, essa experiência não apenas aproxima os licenciados da realidade profissional, mas também promove seu amadurecimento e crescimento, contribuindo para seu desenvolvimento profissional.

Durante o estágio, o acadêmico em formação tem a oportunidade de acompanhar as aulas em sala de aula, observar diversos aspectos das dinâmicas educativas, executar tarefas de menor complexidade e colocar em prática as teorias estudadas, lidando com questões didáticas, o que promove o desenvolvimento de habilidades únicas e aquisição de experiência e conhecimento significativos (OLIVEIRA, 2023).

Assim, à medida que o aluno vivencia o cotidiano de profissionais experientes, ele pode conhecer a área de sua profissão antes de formar, o que estimula a reflexão sobre a adequação de sua escolha profissional às suas expectativas (NOVELLO, 2022).

Com base nessas reflexões, o estágio supervisionado desempenha um papel crucial na formação dos estudantes, sendo uma das atividades complementares da faculdade que proporciona a aplicação prática dos conhecimentos teóricos, promove o amadurecimento profissional e auxilia na reflexão sobre as escolhas de carreira. Essa etapa essencial contribui para a construção de uma base sólida e a formação de profissionais preparados para enfrentar os desafios da educação.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

### O ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

O Estágio Supervisionado em Licenciatura em Computação revela aspectos que indicam que algumas escolas ainda não estão organizadas pedagogicamente e estruturalmente para acompanhar as atuais teorias educacionais, as quais priorizam o uso de recursos tecnológicos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem (LINHARES, 2021).

Nesse contexto, é fundamental a presença do professor de Computação nas escolas, pois ele possui habilidades tecnológicas essenciais, que permitem acompanhar e orientar os alunos no uso de recursos tecnológicos, e promover o aprendizado adequado a partir do uso dessas ferramentas pelos alunos. Além disso, eles têm o objetivo de desenvolver habilidades para adquirir conhecimentos nas diferentes áreas do currículo das disciplinas integradas (PORPINO, 2021).

Seguindo as diretrizes do Regulamento de Estágio Supervisionado, o Estágio Supervisionado no Curso de Licenciatura em Computação é uma atividade curricular prática pré-profissional. Conforme o Capítulo II, Artigo 4º, presente no Apêndice A, o estágio é realizado em situações reais de trabalho, sob a orientação da Instituição de Ensino. Nesse sentido, ele abrange tanto aspectos técnicos quanto humanos da profissão, e envolve o comprometimento social e político com o contexto do campo de estágio.

Diante desse contexto, o objetivo do Estágio Supervisionado no Curso de Licenciatura em Computação é formar profissionais capacitados para atuar no ambiente escolar. Esses profissionais trazem consigo a proposta de transmitir aos alunos e professores novos métodos de ensino, por meio do uso de diversos *softwares* educativos e recursos tecnológicos e pedagógicos. Dessa forma, busca-se promover a inovação na transmissão do conhecimento, proporcionando uma experiência de aprendizado mais dinâmica e interativa.

### O PAPEL DAS TICS NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO: IMPULSIONANDO A APRENDIZAGEM POR MEIO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) desempenham um papel fundamental no Ensino Médio e Técnico, pois possuem a capacidade de impulsionar a aprendizagem por meio de uma variedade de ferramentas tecnológicas. No contexto educacional atual, as TICs, ampliam o acesso ao conhecimento e incentivam a participação ativa dos estudantes (FERREIRA, 2022).

As TICs proporcionam um leque de recursos e ferramentas que enriquecem o ambiente de ensino. Plataformas educacionais, aplicativos móveis, jogos educativos, simulações interativas e recursos multimídia são exemplos de ferramentas tecnológicas que permitem aos alunos explorarem conteúdos de forma mais dinâmica e atrativa. Essas ferramentas estimulam a criatividade, a autonomia e a colaboração, promovendo uma aprendizagem mais significativa (GARCIA, 2021)

Além disso, as TICs oferecem um acesso amplo e diversificado ao conhecimento, utilizando a internet como fonte inesgotável de informações. Os estudantes podem realizar pesquisas, acessar materiais complementares e interagir por meio de fóruns, *blogs* e redes sociais educativas. Essas



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

ferramentas digitais permitem compartilhar experiências, debater ideias e ampliar os horizontes, contribuindo para uma aprendizagem participativa e enriquecedora (OLIVEIRA, 2021).

Portanto, de acordo com Antunes (2021), é fundamental aproveitar o conhecimento prévio e o interesse dos alunos pelas TICs, possibilitando aos educadores criar uma experiência de aprendizagem mais envolvente. Reconhecer o potencial das TICs como recursos pedagógicos e incorporá-las de maneira eficaz no processo de ensino e aprendizagem é de extrema importância para enriquecer e atualizar a experiência dos alunos.

Em síntese, as TICs desempenham um papel transformador no Ensino Médio e Técnico. Por meio dessas tecnologias, é possível criar ambientes educacionais mais dinâmicos, personalizados e colaborativos. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância de associar recursos tecnológicos ao cotidiano escolar dos alunos, reconhecendo a forte relação dos jovens com a cultura digital. Dessa forma, é possível aproveitar o potencial das TICs para promover uma aprendizagem mais significativa. O Ensino Médio corresponde a etapa final da Educação Básica e seu público é constituído, preeminentemente, por adolescentes e jovens (BNCC, 2017).

### PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa tem caráter descritivo qualitativo, na qual são relatadas as vivências e experiências adquiridas durante o período de estágio supervisionado, no curso de Licenciatura em Computação, do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - (NESCAC) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

O estágio de nível médio foi realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizada no município de Careiro - AM, que atende turmas do Ensino Médio no horário noturno. Para relatar essa experiência, foram adotados os seguintes procedimentos metodológicos, conforme a figura a seguir:

Figura 1 -: Procedimentos Metodológicos



Fonte: elaborado pelos autores

A metodologia do Estágio Supervisionado segue uma sequência de etapas que visam proporcionar aos estagiários uma experiência completa no ambiente escolar. Primeiramente, na etapa de Observação, os estagiários são designados para uma turma com o objetivo de observar o cotidiano



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

do professor e dos alunos, permitindo-lhes conhecer as metodologias de ensino utilizadas e o relacionamento entre todos os envolvidos. Essa fase tem a duração de 20 horas.

Em seguida, avançam para a etapa de Coparticipação, na qual têm a oportunidade de acompanhar o professor e auxiliá-lo durante as aulas. Essa fase, com duração também de 20 horas, proporciona aos estagiários uma maior interação com o processo de ensino-aprendizagem.

Posteriormente, chega-se à etapa de Regência, na qual o estagiário, após observar e auxiliar o professor, passa a ministrar aulas e realizar atividades com os alunos em conjunto com o professor titular. Essa fase tem a duração de 10 horas e oferece aos estagiários a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso.

O objetivo de cada etapa é proporcionar aos estagiários uma experiência prática abrangente, integrando tanto os conhecimentos teóricos quanto os práticos no contexto do ambiente escolar.

### EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO NO ENSINO MÉDIO

O Estágio Supervisionado II realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, proporcionou conhecer a realidade da escola, no que diz respeito a sua estrutura, a gerência da escola, o corpo docente, e as metodologias aplicadas no processo ensino-aprendizagem. O primeiro contato na escola foi com a diretora Maria do Perpétuo Socorro Silva Leite, alguns dias antes para realizar a apresentação dos estagiários. O primeiro dia em sala de aula aconteceu em turmas distintas. Fomos apresentados a turma pelos professores como acadêmicos de Licenciatura em Computação. Era a primeira vez que a escola recebia estagiários de computação, causando uma certa confusão, pois os professores não conheciam a metodologia do estágio e perguntavam por que mudávamos com frequência de turmas.

A Base Nacional Comum Curricular (2017), em referência a Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio aponta competências específicas e habilidades em ambiente digital, entre elas,

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 489).

Faz-se necessário explorar não somente essa linguagem como também explorar a ética nas dimensões da linguagem.

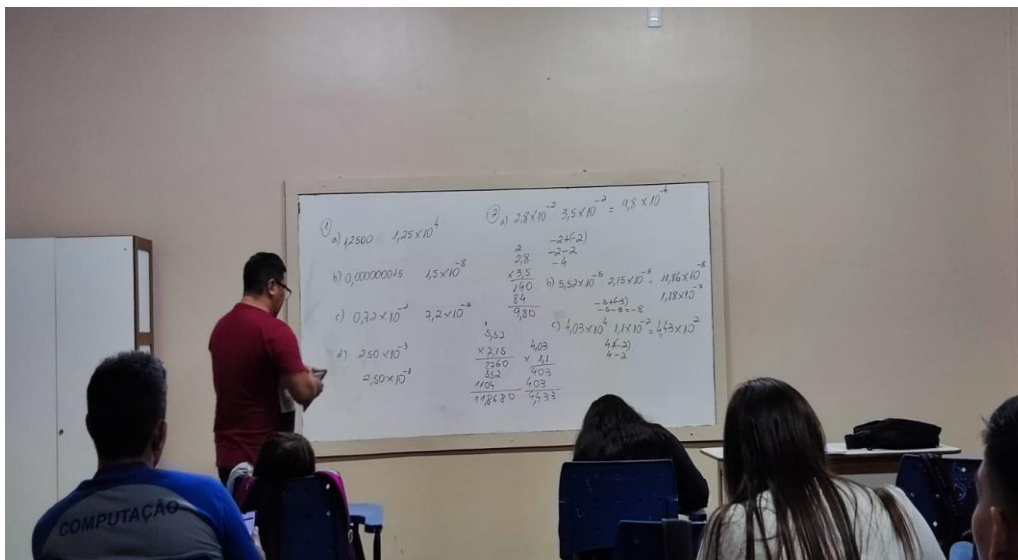
Na etapa de observação, os estagiários foram conhecendo as turmas da instituição, observando o ambiente das salas de aulas, os componentes curriculares, principalmente do Novo Ensino Médio aplicado na 1ª e 2ª série, no intuito de conhecer os professores, os alunos e seus respectivos perfis e as metodologias utilizada nas aulas. Percebemos que a maioria dos professores ainda utilizavam os métodos tradicionais, como escrever no quadro, e os alunos apresentavam os seminários em cartolina, ou seja, não conheciam ou não estavam adaptados a utilização da tecnologia na educação.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Figura 2: Etapa de observação – Aula de Matemática na 3ª série 1



Fonte: acervo dos autores

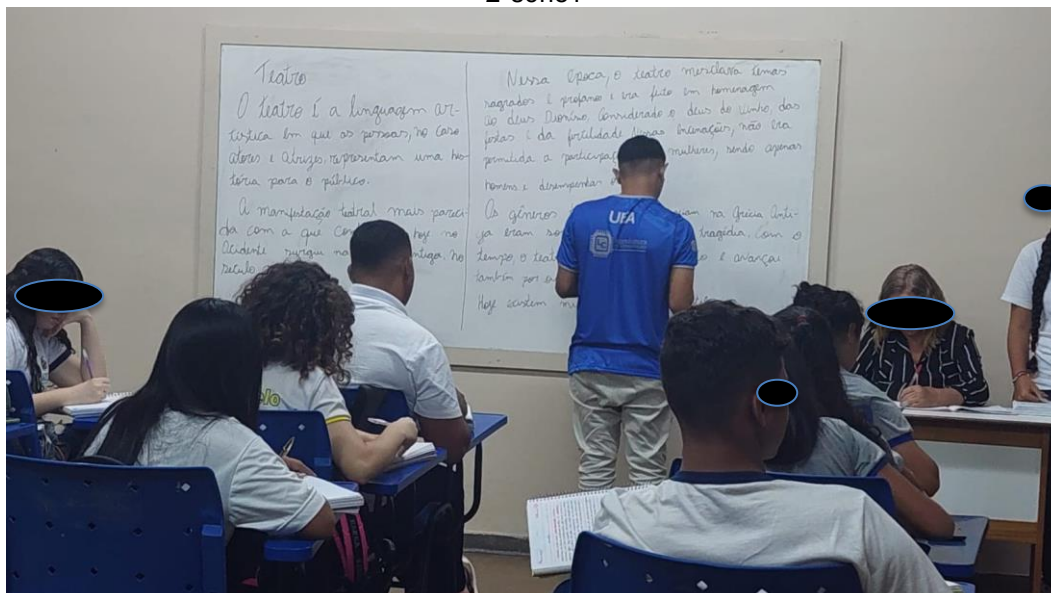
Na fase da coparticipação, os estagiários passaram a ser mais participativos, auxiliando o professor em atividades como realizar a frequência ou corrigir os exercícios dos alunos, e supervisioná-los quando os professores não estavam, além de toda as experiências vivenciadas nessa etapa do estágio, os estagiários tiveram a oportunidade de adquirir conhecimentos vindo da experiência dos professores que por sua vez cederam espaço para que os acadêmicos em formação pudessem participar ativamente de atividades do cotidiano que um docente enfrenta na sua carreira e no ambiente educacional. Nesta fase, as turmas que mais participamos foram as de 1ª e 2ª série.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Figura 3: Etapa de coparticipação - Estagiário contribuindo na disciplina de Ensino das Artes na 2ª série1



Fonte: acervo dos autores

Durante essa etapa, ficou evidente a falta de conhecimento dos alunos referente a disciplina de Cultura Amazônica, por ser um Componente Curricular do Novo Ensino Médio. Dado essa observação propusemos para a professora da disciplina uma intervenção buscando contribuir com o aprendizado e a participação dos discentes. Essa proposta será descrita no plano de regência a seguir.

### PLANO DE AÇÃO E REGÊNCIA

Na etapa de regência foi detectado junto com a professora de Cultura Amazônica que, de acordo com a grade curricular do Novo Ensino Médio, faz parte dos Itinerários Formativos, a necessidade de intervenção com o objetivo de mostrar a importância de conhecer sobre a História artística do Amazonas, focando na interação dos alunos durante a aula.

A proposta de intervenção na Unidade Comum Curricular de Cultura Amazônica surgiu devido à falta de conhecimento sobre os Patrimônios Artísticos do Amazonas e sua importância e também com a necessidade da participação dos alunos nessas aulas. Com isso, foi proposto uma aula apresentando para os discente os conceitos de patrimônios artísticos materiais e imateriais e fazendo uso da realidade virtual com objetivo de proporcionar uma nova experiência na aula, atraindo a atenção e curiosidade sobre o assunto abordado.

Dessa forma, segundo Almeida,

[...]cabe ao professor buscar as ferramentas adequadas para atrair a atenção do aluno, despertando nele a vontade de aprender e continuar aprendendo. Os equipamentos audiovisuais auxiliam muito nesse caso, no entanto, não são suficientes. O planejamento, a metodologia, o diálogo, são essenciais para o sucesso da aula. Outra forma de atrair o aluno a participar dessa dialética ensino/aprendizagem é envolvê-lo na aula, perguntando sobre assuntos anteriores,





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

fatos ocorridos na aula passada, falas colocadas em ênfase e argumentos convincentes ou não. Estimular nos alunos o desejo de assistir as próximas aulas, já antecipando algo interessante é fundamental, pois serve como aperitivo, despertando nele a vontade de participar da próxima discussão (ALMEIDA, 2015, p. 2 e 3).

Com isso, o objetivo desta intervenção é inserir o aluno na aula de forma ativa aplicando uma nova metodologia e utilizando ferramentas tecnológicas em sala, realizando uma experiência em realidade virtual e abordando o assunto que está sendo trabalhado em sala de aula, tendo em vista que a disciplina de Cultura Amazônica é um novo componente curricular e trabalha a realidade da região Norte.

Após a professora titular concordar com a intervenção, foi o momento de criar o plano de aula. O conteúdo desta aula foi “Conhecendo a realidade cultural do Amazonas: Patrimônios artísticos (materiais e imateriais) do Amazonas”. Para a abordagem do tema, foi utilizado uma apresentação criada no *PowerPoint* e os óculos de realidade virtual como forma de integrar o aluno na aula.

Figura 4: Etapa de regência – Apresentação no PowerPoint aplicada nas turmas de 2ª série 1 e 2



Fonte: Elaborado pelos autores

Para a experiência com os óculos de realidade virtual, foi utilizado vídeos em 360º da plataforma do Youtube, no qual mostra alguns patrimônios artísticos do Amazonas.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Com o plano de aula finalizado, chegou o momento de aplicação. Durante todo o período de regência buscamos a interação com os alunos, e foi interessante observar a participação deles, pois alguns já tinham visto ou conheciam alguns dos patrimônios que foram apresentados na aula.

A experiência realizada com os alunos utilizando os óculos de realidade virtual foi feita na sala de aula após a abordagem do conteúdo, os alunos puderam ter acesso a um ambiente virtual que mostrava o Teatro Amazonas, um dos patrimônios mais conhecidos da região Norte.

Nesse contexto, de acordo com Braga,

Levando-se em consideração todos os conceitos relativos a Realidade Virtual, pode-se concluir que a mesma é uma técnica avançada de interface, na qual o usuário realiza imersão (estar dentro do ambiente), navegação e interação em um ambiente resumidamente tridimensional gerado pelo computador por intermédio de vias multissensoriais (BRAGA, 2001)

Sendo assim, a utilização desse método como forma de apresentar uma nova experiência para gerar uma maior participação dos discentes no decorrer da aula, torna-se de grande ajuda, visando que é evidente a falta de interesse dos alunos para participar ativamente.

A Realidade Virtual (RV) é uma inovação que está presente em diferentes meios da sociedade, e o aluno ter contato com essa tecnologia no ambiente escolar é um significativo avanço para a sua vida acadêmica e social. Essa aula reforça a ideia de que usar a tecnologia na sala de aula de forma correta, contribui para o processo de ensino e aprendizagem, independente do Componente Curricular.

### CONSIDERAÇÕES

O estágio supervisionado no Ensino Médio teve o objetivo de mostrar para os alunos e professores que as ferramentas tecnológicas podem ser usadas na sala de aula em qualquer Componente Curricular, desde que tenham professores aptos a aplicar uma metodologia mais atrativa e participativa com os alunos.

No período do estágio ficou evidente que muitos dos alunos não sentiam desejo de participar das aulas devido à forma arcaica de apresentar os conteúdos, sem expor desafios e novas experiências, tornando as aulas cansativas e de pouco aproveitamento por parte dos alunos.

Com a aplicação da regência, foi possível observar a evolução dos alunos na aula, tendo em vista que houve grande participação de todos na metodologia aplicada, além do conteúdo ter sido apresentado de uma nova forma, utilizando recursos tecnológicos. Também foi apresentada uma experiência em um ambiente virtual que potencializou a inclusão de todos os discentes na dinâmica da aula, podendo ser uma nova proposta para os professores aplicarem em suas aulas.

A experiência de estar em sala de aula, vivenciando os desafios que um professor enfrenta todos os dias é de grande importância em nosso crescimento acadêmico e profissional, despertando ainda mais admiração pela área da docência.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Hélio Manguiera de. A DIDÁTICA NO ENSINO SUPERIOR: PRÁTICAS E DESAFIOS. **Estação Científica**, Juiz de Fora, n. 14, p. 1-8, jul./dez. 2015. Disponível em: <https://portalidea.com.br/cursos/aperfeioamento-em-didtica-do-ensino-superior-apostila04.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2023.

ANTUNES, Amanda Santos. **O uso de metodologias ativas no aprendizado do sistema imunológico para alunos superdotados e nativos digitais do ensino fundamental II e médio**. [S. l.: s. n.], 2021.

BRAGA, Mariluci. Realidade Virtual e Educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, 2001. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=50010104>. Acesso em: 04 jul. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2017

BRASIL. **LEI Nº 11.788, DE 25 DE SETEMBRO DE 2008**. Dispõe sobre o estágio de estudantes; altera a redação do art. 428 da Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996; revoga as Leis nºs 6.494, de 7 de dezembro de 1977, e 8.859, de 23 de março de 1994, o parágrafo único do art. 82 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o art. 6º da Medida Provisória nº 2.164-41, de 24 de agosto de 2001; e dá outras providências. Brasília: Casa Civil, 2008. Disponível em: [L11788 \(planalto.gov.br\)](http://L11788.planalto.gov.br). Acesso em: 21 jun. 2023.

FERRAZ, Roselane Duarte. Estágio supervisionado na formação do pedagogo: contribuições e desafios. **Revista Encantar**, v. 2, p. 01-12, 2020.

FERREIRA, Raphael Ribeiro et al. **As Tecnologias da Informação e Comunicação como Ferramenta Pedagógica: um estudo de caso na escola de Ensino Fundamental Flaviano Gomes**. [S. l.: s. n.], 2022.

GARCIA, Rodrigo Guerra et al. **O estudo exploratório do uso da realidade aumentada no período de pandemia da Covid-19 nos ensinos fundamental e médio**. [S. l.: s. n.], 2021.

LINHARES, Ana Cristina Oliveira; SANTOS, Kátia Silva. A Licenciatura em Computação no Brasil: histórica e contexto atual. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 29, p. 188-208, 2021.

MAGALHÃES, Solange Martins Oliveira; DE MOURA, Sílvia Adriane Tavares. Estágio curricular supervisionado: concepções dos acadêmicos do curso de licenciatura em Educação do Campo–Artes Visuais e Música da Universidade Federal do Tocantins, Câmpus Arraias. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 8, n. 18, p. 123-138, 2021.

NOVELLO, Tanise Paula; FERREIRA, André Luis Andrejew; FELCHER, Carla Denize Ott. Estágio Supervisionado em Matemática: potencialidades e desafios do ensino remoto. **Cadernos de Estágio**, v. 4, n. 2, 2022.

OLIVEIRA, Patrícia da Cruz. **AS TICS NA EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES SOBRE AS POTENCIALIDADES E OS LIMITES NO CONTEXTO BRASILEIRO**. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, v. 11, n. 2, 2021.

OLIVEIRA, Welliton Soares de et al. VIVÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS. **REVISTA FOCO**, v. 16, n. 5, p. e1896-e1896, 2023.



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FERRAMENTA INTERATIVA NO ENSINO MÉDIO  
Rodrigo de Oliveira Peres, Cleiciely da Silva Guimarães, Vanderson de Lima Reis,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

PORPINO, Jonas Nunes. **Relatos de experiência do estágio supervisionado: contribuições na formação do professor do curso de licenciatura da computação e informática do IFPB EaD.** 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, cajazeira, PB, 2021.