



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

**EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

**EXPERIENCES EXPERIENCED IN THE SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING I: THE USE OF GAMIFICATION AS A TEACHING METHOD IN HISTORY SUBJECT IN ELEMENTARY EDUCATION II**

**EXPERIENCIAS VIVIDAS EN LA PRÁCTICA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN I: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA II**

Vanderson Lima Reis<sup>1</sup>, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa<sup>1</sup>

e493987

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.3987>

PUBLICADO: 09/2023

**RESUMO**

Este artigo descreve a vivência no Estágio Supervisionado em Computação I do curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas. O estágio é uma etapa crucial na formação de futuros professores, conectando teoria e prática para refletir sobre métodos de ensino e transformar a aprendizagem. Realizado no Núcleo de Ensino Superior de Careiro, focando no uso de recursos tecnológicos e metodologias inovadoras. Dividido em observação, coparticipação e regência, o estágio proporciona uma experiência completa no ambiente escolar. Durante a regência, uma proposta didática de gamificação foi desenvolvida para tornar o ensino de História mais atrativo. O uso do aplicativo QR Code e da gamificação revelou resultados positivos, promovendo uma abordagem dinâmica e envolvente para o aprendizado. A interação entre teorias educacionais e práticas tecnológicas é enfatizada para enriquecer a experiência de aprendizado. O estágio oferece aos futuros educadores oportunidades de observar profissionais experientes, explorar áreas de atuação e refletir sobre suas escolhas de carreira. Isso contribui para o crescimento profissional, preparando-os para enfrentar desafios educacionais com base sólida. O foco na integração de recursos tecnológicos visa capacitar os professores a orientarem os alunos no uso eficaz das ferramentas tecnológicas. As experiências do estágio destacam a importância da interação entre professores e alunos, além do uso eficiente da tecnologia no ensino. Essas vivências enriquecedoras moldam professores competentes e prontos para abordar os desafios da educação contemporânea.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio Supervisionado. Recursos Tecnológicos. Gamificação.

**ABSTRACT**

*This article describes the experience in the Supervised Internship in Computing I of the Degree in Computing at the State University of Amazonas. The internship is a crucial stage in the training of future teachers, connecting theory and practice to reflect on teaching methods and transform learning. Held at the Nucleus of Higher Education in Careiro, focusing on the use of technological resources and innovative methodologies. Divided into observation, co-participation and conducting, the internship provides a complete experience in the school environment. During the regency, a didactic proposal of gamification was developed to make the teaching of History more attractive. The use of the QR Code application and gamification revealed positive results, promoting a dynamic and engaging approach to learning. The interaction between educational theories and technological practices is emphasized to enrich the learning experience. The internship offers future educators opportunities to observe experienced professionals, explore areas of expertise and reflect on their career choices. This contributes to professional growth, preparing them to face educational challenges with a solid foundation. The focus on integrating technological resources aims to enable teachers to guide students in the effective use of technological tools. The internship experiences highlight the importance of interaction between professors and students, in addition to the efficient use of technology in teaching.*

<sup>1</sup> Universidade do Estado do Amazonas - UEA.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

*These enriching experiences shape competent teachers who are ready to address the challenges of contemporary education.*

**KEYWORDS:** *Supervised Internship. Technological Resources. Gamification.*

### RESUMEN

*Este artículo describe la experiencia en la Práctica Supervisada en Computación I de la Licenciatura en Computación de la Universidad Estatal de Amazonas. El internado es una etapa crucial en la formación de los futuros docentes, conectando la teoría y la práctica para reflexionar sobre los métodos de enseñanza y transformar el aprendizaje. Realizado en el Núcleo de Educación Superior de Careiro, con foco en el uso de recursos tecnológicos y metodologías innovadoras. Dividida en observación, coparticipación y conducción, la pasantía proporciona una experiencia completa en el ambiente escolar. Durante la regencia se desarrolló una propuesta didáctica de gamificación para hacer más atractiva la enseñanza de la Historia. El uso de la aplicación QR Code y la gamificación revelaron resultados positivos, promoviendo un enfoque dinámico y atractivo del aprendizaje. Se enfatiza la interacción entre las teorías educativas y las prácticas tecnológicas para enriquecer la experiencia de aprendizaje. La pasantía ofrece a los futuros educadores la oportunidad de observar a profesionales experimentados, explorar áreas de especialización y reflexionar sobre sus opciones de carrera. Esto contribuye al crecimiento profesional, preparándolos para enfrentar los desafíos educativos con una base sólida. El enfoque en la integración de recursos tecnológicos tiene como objetivo que los docentes orienten a los estudiantes en el uso efectivo de las herramientas tecnológicas. Las experiencias de pasantías resaltan la importancia de la interacción entre profesores y estudiantes, además del uso eficiente de la tecnología en la enseñanza. Estas experiencias enriquecedoras forman maestros competentes que están listos para enfrentar los desafíos de la educación contemporánea.*

**PALABRAS CLAVE:** *Pasantía supervisada. Recursos tecnológicos. Gamificación.*

### INTRODUÇÃO

O estágio, um requisito da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação Nacional - Lei nº 9.394/1996, é pré-requisito para a disciplina de Estágio Supervisionado em Computação II no curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Ressalta-se que este artigo é uma parte do estágio supervisionado realizado com estudantes que estão cursando o Ensino Fundamental - Anos Finais. Essa disciplina ocorre no Núcleo de Ensino Superior de Careiro - NESAC e tem uma carga horária total de 100 horas, divididas igualmente entre as etapas dos ensinos fundamentais.

O estágio supervisionado desempenha um papel fundamental na formação de professores, conectando teoria e prática para incentivar a reflexão sobre métodos de ensino convencionais e transformar o processo de aprendizagem. Essa etapa de formação acadêmica permite que futuros educadores apliquem conhecimentos teóricos na prática, se aproximem do ambiente de trabalho e desenvolvam habilidades singulares.

Ao vivenciar o dia a dia de profissionais experientes, os estudantes têm a oportunidade de explorar suas futuras áreas de atuação, o que incentiva a reflexão sobre suas escolhas de carreira. Essa experiência contribui para o amadurecimento e crescimento profissional, capacitando-os a enfrentar os desafios educacionais com uma base sólida.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Nesse sentido, o Estágio Supervisionado na Licenciatura em Computação prioriza a integração de recursos tecnológicos no ensino-aprendizagem, preparando professores para guiar os alunos no uso dessas ferramentas e desenvolver habilidades relevantes para o currículo disciplinar. A ênfase na interação entre teorias educacionais e práticas tecnológicas visa proporcionar uma experiência de aprendizado mais dinâmica e interativa.

Portanto, esse artigo tem como objetivo relatar as experiências vivenciadas pelos estagiários durante o Estágio Supervisionado em Computação I. Descreve as observações feitas na fase inicial, a interação e colaboração entre os estudantes de Licenciatura em Computação e a turma durante a etapa de coparticipação. Além disso, aborda a problemática identificada ao longo desse percurso e apresenta a proposta didática desenvolvida para dinamizar as aulas na turma do 6º ano "2" durante a regência. A proposta teve como objetivo introduzir a gamificação para tornar as aulas mais envolventes e culminou na criação de uma abordagem dinâmica e eficaz, enfatizando a importância da atualização tecnológica dos educadores e o potencial da gamificação para envolver os estudantes.

## 2- REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1- O Estágio Supervisionado

O estágio supervisionado, obrigatório em cursos de formação de professores, visa conectar teoria e prática, incentivando futuros educadores a refletir sobre o ensino, desafiando métodos convencionais e transformando o processo de aprendizagem. Para garantir a qualidade formativa, diretrizes da Resolução destacam a colaboração entre instituições de ensino e avaliações conjuntas (De Oliveira Peres, 2023).

Nesse contexto, o estágio supervisionado é fundamental na formação acadêmica, permitindo a aplicação prática dos conhecimentos teóricos adquiridos ao longo da graduação e aproximando os alunos do ambiente de trabalho. Além disso, essa experiência não apenas os aproxima da realidade profissional, mas também estimula o amadurecimento e o crescimento profissional (Silva, 2020).

Durante o estágio, o acadêmico tem a chance de participar das aulas, observar várias dinâmicas educativas, realizar tarefas menos complexas e aplicar as teorias estudadas, lidando com questões didáticas. Isso impulsiona o desenvolvimento de habilidades singulares, além de adquirir experiência e conhecimento valiosos (De Oliveira Peres, 2023).

Ao analisar a rotina de profissionais experientes, o acadêmico em formação tem a oportunidade de explorar sua futura área de atuação antes de se formar, o que incentiva a reflexão sobre a compatibilidade entre sua escolha profissional e suas expectativas (Costa, 2022).

Diante disso, o estágio supervisionado é fundamental na formação dos estudantes, complementando a teoria com a prática, promovendo o amadurecimento profissional e incentivando a reflexão sobre as escolhas de carreira. Essa etapa constrói uma base sólida, capacitando profissionais para enfrentar os desafios educacionais.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

### 2.2- O Estágio Supervisionado na Licenciatura em Computação

O Estágio Supervisionado em Licenciatura em Computação enfatiza a integração de recursos tecnológicos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, evidencia que algumas instituições de ensino ainda não estão estruturadas pedagogicamente e estruturalmente para adotar as teorias educacionais contemporâneas (Dias, 2022).

A presença do professor de Computação nas escolas é vital para garantir o aprendizado eficaz dos alunos no uso de recursos tecnológicos. Com habilidades tecnológicas essenciais, esses professores podem guiar os alunos no uso dessas ferramentas, além de terem o propósito de desenvolver habilidades para a aquisição de conhecimentos nas diversas áreas integradas ao currículo disciplinar.

Conforme as diretrizes do Regulamento de Estágio Supervisionado da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), o Estágio no Curso de Licenciatura em Computação é uma atividade prática pré-profissional, seguindo o Capítulo II, Artigo 4º, do Apêndice A. O estágio é realizado em cenários reais de trabalho, sob orientação da Instituição de Ensino, e abrange aspectos técnicos e humanos da profissão.

Dessa forma, o Estágio Supervisionado no curso de Licenciatura em Computação tem como objetivo formar profissionais preparados para atuar introduzindo novos métodos de ensino aos alunos e professores por meio de *softwares* educativos e recursos tecnológicos. Esse enfoque visa promover a inovação na transmissão do conhecimento, proporcionando uma experiência de aprendizado mais dinâmica e interativa.

### 2.3- Ensino Fundamental – Anos Finais

O Ensino Fundamental II, também conhecido como Ensino Fundamental anos finais, abrange as séries do 6º ao 9º ano da Educação Básica brasileira. Portanto, tanto as escolas públicas quanto as escolas particulares devem aderir às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para essa fase de ensino (Lino Neto, 2020).

A criança inicia essa etapa com 11 anos e a conclui aos 14 anos, já como adolescente. Portanto, trata-se de uma fase de transição da infância para a adolescência. De acordo com a BNCC, os Anos Finais do Ensino Fundamental têm como objetivo desenvolver a capacidade de aprendizado dos alunos por meio da compreensão do ambiente natural e social, da política, da economia, da tecnologia, das artes, da cultura e dos valores presentes na sociedade (Gonçalves, 2020).

### 2.4- O uso de Recursos Tecnológicos no Ensino Fundamental - Anos Finais

A tecnologia está presente em nosso cotidiano, desempenhando um papel fundamental em diversas áreas do conhecimento, incluindo o contexto educacional. Ela oferece ferramentas e recursos que podem transformar a maneira como aprendemos e ensinamos, abrindo caminhos para abordagens inovadoras e mais eficazes no processo educativo (Marques, 2021).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Nesse sentido, é necessário buscar a incorporação de metodologias alinhadas à tecnologia, visando alcançar resultados satisfatórios na busca pelo aprendizado dos alunos. Além disso, as escolas e instituições devem empenhar-se em integrar os recursos midiáticos de forma mais frequente, com o propósito de incentivar, estimular e preparar o corpo docente para sua utilização (Dos Santos Junior, 2020).

Diante dessa abordagem, tanto os professores quanto os alunos devem compreender a relevância do uso dessas tecnologias. Isso porque o docente tem a responsabilidade de conduzir pesquisas contínuas e de manter-se atualizado em relação às novas mídias a serem empregadas em sala de aula, e essa responsabilidade não é apenas atribuída às instituições de ensino (De Almeida, 2021).

Dessa forma, não se trata apenas de inserir novas tecnologias digitais na sala de aula para o processo de ensino-aprendizagem. É igualmente necessário que o professor tenha a consciência de que deve buscar o aperfeiçoamento, capacitação e melhor interação com os equipamentos. Isso permitirá que ele compreenda como manuseá-los, compreender sua aplicação e empregar cada um deles com o intuito de atingir os resultados esperados em seu planejamento de sala de aula (Dos Santos Junior, 2020).

Nesse contexto, a falta de conhecimento por parte dos docentes sobre as capacidades dos recursos tecnológicos os leva a não os enxergar como aliados eficazes em suas metodologias de ensino. Dessa forma, é crucial que tanto as instituições de ensino quanto os professores passem a contemplar a viabilidade de incorporar esses recursos em suas práticas, ao mesmo tempo em que buscam aprimorar suas habilidades para operar as tecnologias digitais de maneira eficiente nas atividades de docência (Francisco, 2020).

### 3- 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 foi realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizada no município de Careiro - AM, que atende turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental. Para relatar essa experiência, foram adotados os seguintes procedimentos metodológicos, conforme apresentados na figura 01 a seguir:



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Figura 01 – Procedimentos metodológicos



Fonte: Desenvolvido pelo autor

A metodologia do Estágio Supervisionado segue uma sequência de etapas que visam proporcionar aos estagiários uma experiência completa no ambiente escolar.

1) Etapa de Observação: Os estagiários são designados a uma turma com o objetivo de observar o cotidiano tanto dos professores quanto dos alunos, o que lhes permite conhecer as metodologias de ensino utilizadas e o relacionamento entre todos os envolvidos. Essa fase tem a duração de 20 horas.

2) Etapa de Coparticipação: Nesta etapa, os estagiários têm a oportunidade de acompanhar o professor e auxiliá-lo durante as aulas. Essa fase, com a mesma duração de 20 horas, proporciona aos estagiários uma maior interação com o processo de ensino-aprendizagem.

3) Etapa de Regência: Após observar e auxiliar o professor, o estagiário assume a responsabilidade de ministrar aulas e conduzir atividades em conjunto com o professor titular. Para isso, elabora-se um plano de ação conforme as questões identificadas em sala de aula. São planejados os recursos tecnológicos e metodologias ativas a serem utilizados com o objetivo de solucionar ou atenuar os desafios encontrados. Esta etapa tem a duração de 10 horas e proporciona aos estagiários a oportunidade concreta de aplicar 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.

## 4- ANÁLISE E DISCUSSÃO

### 4.1- Experiências dos estagiários

No período compreendido entre 20 de outubro e 11 de novembro de 2022, se iniciou o estágio de observação nas turmas do ensino fundamental dos anos finais, na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Com o propósito de aprofundar a compreensão prática do processo de ensino e aprendizagem, foi realizada a observação do trabalho de diversos docentes. O objetivo central foi investigar a dinâmica dos alunos, a abordagem pedagógica adotada pelos professores, a supervisão educacional e a interação entre os educadores e os educandos.

As observações revelaram turmas bastante participativas, apesar de algumas delas mostrarem-se bastante expressivas. No entanto, surpreendeu a abordagem segura dos professores, que enfrentavam a indisciplina desses estudantes com confiança. Além disso, alguns docentes demonstraram notáveis habilidades de oratória, domínio metodológico e controle da classe. Essa experiência, longe de ser meramente observacional, proporcionam um aprendizado valioso por meio de suas aulas.

Essa fase de coparticipação foi altamente enriquecedora, pois os professores se mostraram altamente colaborativos, compartilhando suas vivências e conhecimentos. A liberdade dada para esclarecer dúvidas e expressar opiniões foi notável. Além disso, a recepção por parte dos alunos foi positiva, atribuída à abordagem atrativa que empregada, utilizando recursos tecnológicos e mantendo uma postura profissional.

Durante esse período, houve auxílio tanto para os alunos quanto para os professores em suas atividades. Além de corrigir as tarefas pendentes, desempenhou-se o papel de orientar os alunos para respostas corretas em suas atividades.

Durante o período de Regência, foram conduzidas atividades na turma do 6º ano “2”. A prática docente ocorreu sob a supervisão da professora responsável pela disciplina de História, que proporcionou total autonomia para abordar o tema de acordo com o livro didático. A intervenção teve como objetivo motivar e dinamizar o ensino da disciplina, com o intuito de aprimorar o desempenho da turma. O conteúdo foi ministrado de maneira concisa e prática, fazendo uso do aplicativo QR Code e da metodologia gamificação para aprofundar a compreensão da História Geral e sua importância.

Dessa forma, pôde-se perceber que a aula contribuiu significativamente para o aprendizado na turma do 6º ano “2”, já que os alunos absorveram o conteúdo de maneira positiva. Levando em consideração a compreensão, a assiduidade e o interesse dos alunos durante o desenvolvimento das atividades.

### 4.2- A Problemática

Por meio do Estágio Supervisionado em Computação I, realizado durante um período de observação e coparticipação, foi possível adquirir vivências junto aos alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II. A partir de uma reunião diagnóstica com a professora da turma, percebeu-se a necessidade de uma intervenção com o propósito de motivar e dinamizar o ensino da disciplina de História, visando melhorar o rendimento acadêmico da turma. Durante o período de observação na disciplina, ficou evidente que muitos alunos consideram a abordagem monótona e desinteressante, o que resulta na falta de dedicação para realizar e entregar as atividades propostas pela professora.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Nesse contexto, surge a questão: como o aplicativo QR Code e a metodologia de gamificação podem contribuir para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem?

Segundo os princípios de Vygotsky, a interação ocorre quando um indivíduo se integra a um determinado ambiente cultural para que mudanças em seu desenvolvimento possam ocorrer. Além disso, o desenvolvimento psicológico e mental depende da aprendizagem, uma vez que se baseia em processos de internalização de conceitos, promovidos principalmente pela aprendizagem social, especialmente aquela planejada no contexto escolar (Vygotsky, 1996).

### 4.3- Plano de ação

Por meio do plano de ação, é inserida uma proposta didática com o objetivo de inovar as aulas de História, visando não somente estimular os alunos, mas também os professores a conduzirem aulas diferenciadas e a despertarem um profundo interesse dos estudantes pela disciplina. O foco principal é incentivar a imersão nos contextos históricos e em temas relevantes, por intermédio da utilização do aplicativo QR Code e da aplicação da metodologia de gamificação, a fim de proporcionar uma compreensão mais aprofundada da História Geral e de sua significância para a Humanidade.

Os objetivos específicos incluem: compreender a importância e o papel da religião cristã durante a Idade Média; estimular a interação e colaboração entre os alunos; motivar os alunos a participar de maneira mais ativa nas aulas, por meio dos elementos de gamificação, como competição, cooperação, fases, recompensas, entre outros; familiarizar-se com as principais cidades do Império Romano; discriminar entre as ideias de Teocentrismo e Antropocentrismo; adquirir entendimento sobre o que foram as cruzadas e as consequências advindas delas.

## 5- RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos foram positivos, uma vez que a estratégia de ensino adotada trouxe benefícios significativos para o processo de aprendizado dos alunos, evidenciando a efetiva assimilação do conteúdo apresentado. Ao conduzir as atividades, foram considerados fatores essenciais, como a compreensão, assiduidade e interesse dos estudantes, que desempenharam um papel crucial no desenvolvimento das atividades.

A interação com a metodologia empregada e o uso do QR Code como ferramenta tecnológica permitiram uma abordagem mais dinâmica e envolvente, tornando o aprendizado da História mais atrativo e acessível aos alunos. Nesse contexto, a observação foi uma ferramenta importante, possibilitando uma análise aprofundada da metodologia empregada em sala de aula. Além disso, esse período de imersão proporcionou uma compreensão mais profunda das normas e regras que direcionam a dinâmica de ensino.

Essa experiência demonstrou que a combinação de estratégias pedagógicas inovadoras, como a gamificação e a tecnologia, pode efetivamente contribuir para uma aprendizagem mais profunda e engajada. A interdisciplinaridade entre a História e as ferramentas contemporâneas ampliou a





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

compreensão dos estudantes sobre os conceitos abordados e sua relevância no contexto atual. Ademais, a autonomia conferida pela professora supervisora promoveu um ambiente propício para a exploração criativa e eficaz da abordagem, resultando em uma experiência enriquecedora tanto para os alunos quanto para os estagiários.

Pontos de foco cruciais incluíram a dinâmica da aula, a comunicação e a interação contínua entre alunos e professores. Esses elementos desempenham um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente propício para o crescimento educacional. A análise desses aspectos não apenas enriquece a compreensão da teoria, mas também aprimora capacidade de aplicar esses princípios na prática (Borges, 2023).

Dessa forma, é essencial ressaltar que essas experiências proporcionam uma base sólida. À medida que essas vivências são incorporadas à trajetória como educador, torna-se fundamental reconhecer a necessidade contínua de desenvolvimento profissional e a busca por soluções inovadoras para enfrentar os desafios em constante evolução (Andrade, 2021).

### 6- CONSIDERAÇÕES

No término do período de estágio compreendendo observação, coparticipação e regência, emergiram situações práticas que impulsionaram a aquisição de competências e conhecimentos, orientados por profissionais experientes. A experiência no contexto educativo evidenciou que a rotina docente pode proporcionar momentos positivos e enriquecedores, mas também pode apresentar desafios complexos que instigam a uma análise profunda sobre o propósito da educação.

As diferentes fases do estágio desempenham um papel fundamental na trajetória de aprendizado do acadêmico. Fica evidente que a arte de ensinar não é uma tarefa trivial, requerendo um conjunto complexo de habilidades, adaptabilidade e uma sólida compreensão do conteúdo. Durante a observação das aulas, verifica-se a participação ativa de alguns alunos, contrastando com o desinteresse de outros. Nesse cenário, observa-se a inventividade dos professores que, diante dos desafios, buscam soluções criativas para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e gratificante.

Por conseguinte, tanto o estágio de observação quanto o de regência desempenham um papel integral na formação do futuro educador. Cada etapa contribui de forma substancial para aprofundar a compreensão do ambiente educacional e do intrincado ato de conduzir o processo educativo.

### REFERÊNCIAS

AMAZONAS. Universidade do Estado do Amazonas/UEA. **Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação – CESIT/UEA**. APÊNDICE “A”. Art. 1º - CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES. Art. 5º - CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS. 2015.

ANDRADE, Natalia Ferreira. **Educação ambiental e prática pedagógica no ensino fundamental**. [S. l.]: Editora Oitica, 2021. Disponível em: <https://encurtador.com.br/iHNP6>. Acesso em: 13 jul. 2023.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

BORGES, Amanda Marques. **Narrativa de experiência dos Estágios Supervisionados do Ensino Médio e suas dificuldades**. 2023. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/73465>. Acesso em: 13 jul. 2023.

COSTA, Luana Estephany Gomes. **Formação inicial e continuada: concepções dos licenciandos do Curso de Ciências Naturais/Biologia campus de Pinheiro-MA**. 2022. TCC (Grduação) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/5570>. Acesso em: 13 jul. 2023.

DE ALMEIDA, Elaine Vieira; DOS SANTOS CANTUÁRIA, Laiane Lima; GOULART, Joana Correa. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação**, v. 7, n. 2, p. 296-322, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11738>. Acesso em: 13 jul. 2023.

DE OLIVEIRA PERES, Rodrigo et al. Relatos de exeperiências no estágio supervisionado em computação ii: o uso de recursos tecnológicos como ferramenta interativa no ensino médio. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar**, v. 4, n. 7, p. e473688-e473688, 2023. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/3688>. Acesso em: 13 jul. 2023.

DE OLIVEIRA, Welliton Soares 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. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/1896>. Acesso em: 13 jul. 2023.

DIAS, Rosilana Aparecida; DOS SANTOS, Josiane Cristina. Um olhar sobre o estágio supervisionado na Licenciatura em Computação. **Lynx**, v. 2, 2022. Disponível em: <https://scholar.archive.org/work/jgtmmltwlraxdfe2uq4jiqvmbq/access/wayback/https://periodicos.ufjf.br/index.php/lynx/article/download/39319/25451/169371>. Acesso em: 13 jul. 2023.

DOS SANTOS JUNIOR, Verissimo Barros; DA SILVA MONTEIRO, Jean Carlos. Educação e covid-19: as tecnologias digitais mediando a aprendizagem em tempos de pandemia. **Revista Encantar**, v. 2, p. 01-15, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8583>. Acesso em: 13 jul. 2023.

FRANCISCO, Márcia Mangela. **Formação continuada para professores do ensino fundamental anos iniciais: a importância das tecnologias digitais na prática docente**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: <http://riut.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/24313>. Acesso em: 13 jul. 2023.

GONÇALVES, Bianca Siqueira et al. Base **Nacional Comum Curricular: tudo sobre habilidades, competências e metodologias ativas na BNCC: educação infantil, ensino fundamental, ensino médio**. [S. l.]: Editora Dialética, 2020. Disponível em: <https://encurtador.com.br/ivyAW>. Acesso em: 13 jul. 2023.

LINO NETO, Sebastião et al. Análise do conhecimento químico em livros didáticos de ciências no ensino fundamental II. In: **CONEDU**, s. d. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO\\_COMPLETO\\_EV174\\_MD4\\_ID14436\\_TB2195\\_30112022201613.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO_COMPLETO_EV174_MD4_ID14436_TB2195_30112022201613.pdf). Acesso em: 13 jul. 2023.

MARQUES, Alenilson Santos; MARQUES, Jamille Santos. O papel da tecnologia educacional na transmissão de conhecimento na pandemia da Covid-19. **Scientia Generalis**, v. 2, n. 1, p. 65-76, 2021. Disponível em: <http://www.scientiageneralis.com.br/index.php/SG/article/view/149>. Acesso em: 13 jul. 2023.



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

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO  
COMO MÉTODO DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II  
Vanderson Lima Reis, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

SILVA, Amanda Karolayne Rodrigues et al. Aprender fazendo: breve relato de experiência a partir do estágio supervisionado em geografia (unimontes). **Revista Ciranda**, v. 4, n. 1, p. 54-66, 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/ciranda/article/view/1571> . Acesso em: 13 jul. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.