



ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO

SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING IN HIGH SCHOOL: USING VISUAL-G AS A PRACTICAL PROGRAMMING TOOL

PRÁCTICAS SUPERVISADAS EN INFORMÁTICA EN ESCUELA SECUNDARIA: USO DE VISUAL-G COMO HERRAMIENTA PRÁCTICA DE PROGRAMACIÓN

Jaison Gomes dos Santos¹, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa², Ivone Conrado de Souza³

e494026

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.4026>

PUBLICADO: 09/2023

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado em Computação II, realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, na modalidade de Ensino Médio. O Estágio Supervisionado faz parte do Curso de Licenciatura em Computação do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - (NESCAC), da Universidade do Estado do Amazonas-UEA. Durante as atividades práticas foram coletadas as informações no caderno de campo dos acadêmicos, referentes às experiências vivenciadas durante as 3 etapas que compõem os procedimentos metodológicos, sendo a primeira etapa de observação, seguida da etapa de coparticipação. Tal experiência foi importante para conhecer a escola, a gestora, os docentes, os funcionários e os alunos, além de vivenciar a realidade em sala de aula, para conhecer o processo de ensino e aprendizagem, o perfil dos alunos, a metodologia de ensino, buscando identificar problemas para a serem solucionados na etapa de regência. O público-alvo que despertou interesse para a elaboração do plano de aula de regência foi a turma do 2º ano 2, e aplicado na disciplina de Matemática, com o auxílio do professor. O objetivo da aula foi explorar os conceitos e as práticas de programação utilizando Visual-G, despertando a capacidade de concentração, a habilidade de trabalhar em equipe, interpretação e resolução de problemas. A utilização do *software* visual-G para ensinar programação básica reforça a necessidade de buscar alternativas viáveis para combater o desinteresse dos alunos e tornar as aulas mais participativas.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio Supervisionado. Programação. Computação.

ABSTRACT

This work is a report of experiences lived during the Supervised Internship in Computing II, held at the Thomé Ferreira Santiago State School, in the modality of High School. The Supervised Internship is part of the Degree Course in Computing of the Higher Education Center of Careiro Castanho - (NESCAC), of the University of the State of Amazonas-UEA. During the practical activities, information was collected in the field notebook of the students, referring to the experiences lived during the 3 stages that make up the methodological procedures, with the first stage of observation, followed by the stage of co-participation. This experience was important to get to know the school, the manager, the teachers, the staff and the students, in addition to experiencing the reality in the classroom, to know the teaching and learning process, the profile of the students, the teaching methodology, seeking to identify problems to be solved in the regency stage. The target audience that aroused interest for the elaboration of the regency lesson plan was the class of the 2nd year 2, and applied in the discipline of Mathematics, with the help of the teacher. The objective of the class was to explore the concepts and practices of programming using Visual-G, awakening the ability to concentrate, the ability to work in teams, interpretation and problem solving. The use of visual-G software to teach basic programming reinforces the need to seek viable alternatives to combat students' disinterest and make classes more participatory.

KEYWORDS: Supervised Internship. Programming. Computing.

¹ Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

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

³ Pedagoga 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

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

RESUMEN

Este trabajo es un relato de experiencias vividas durante la Pasantía Supervisada en Computación II, realizada en la Escuela Estatal Thomé Ferreira Santiago, en la modalidad de Preparatoria. La Pasantía Supervisada es parte del Curso de Licenciatura en Computación del Centro de Educación Superior de Careiro Castanho - (NESCAC), de la Universidad del Estado de Amazonas-UEA. Durante las actividades prácticas, se recogió información en el cuaderno de campo de los estudiantes, referente a las experiencias vividas durante las 3 etapas que componen los procedimientos metodológicos, con la primera etapa de observación, seguida de la etapa de coparticipación. Esta experiencia fue importante para conocer la escuela, el gerente, los profesores, el personal y los estudiantes, además de experimentar la realidad en el aula, conocer el proceso de enseñanza y aprendizaje, el perfil de los estudiantes, la metodología de enseñanza, buscando identificar problemas a resolver en la etapa de regencia. El público objetivo que despertó interés para la elaboración del plan de lecciones de regencia fue la clase de 2º año 2, y aplicado en la disciplina de Matemáticas, con la ayuda del profesor. El objetivo de la clase fue explorar los conceptos y prácticas de programación utilizando Visual-G, despertando la capacidad de concentración, la capacidad de trabajar en equipo, la interpretación y la resolución de problemas. El uso de software visual-G para enseñar programación básica refuerza la necesidad de buscar alternativas viables para combatir el desinterés de los estudiantes y hacer que las clases sean más participativas.

PALABRAS CLAVE: *Prácticas supervisadas. Programación. Informática.*

INTRODUÇÃO

O Curso de Licenciatura em Computação tem por objetivo formar professores com uma visão tecnológica em computação, para atuar no ensino fundamental, médio e ensino técnico. Para que isso ocorra o acadêmico precisa realizar o Estágio Supervisionado. Para Corrêa, Pereira e Furtado (2016) [...] é no estágio que se vivencia a Escola em suas diversas dimensões (pedagógica, social e política). É também lá que o aluno da Licenciatura se dá conta dos desafios e prazeres que enfrentará ao longo da carreira profissional pretendida (p. 42).

Assim, o estágio é um importante passo no processo de formação do discente como futuro professor, pois coloca o aluno frente às situações em que é preciso considerar que somente o contato direto com a carreira docente é que vai lhe dar melhores condições de aprendizagem, permitindo a observação, problematização e reflexão a respeito do exercício docente (Corrêa; Pereira; Furtado, 2016, p. 44).

No cenário educacional atual, a capacidade de compreender e aplicar conceitos de programação e tecnologia da informação tornou-se essencial para o sucesso acadêmico e profissional. À medida que a tecnologia desempenha um papel cada vez mais crucial em nossa sociedade, é imperativo que os estudantes desenvolvam habilidades sólidas em programação desde cedo. O ensino médio, como uma etapa crucial na jornada educacional, é um ponto de partida ideal para introduzir os alunos ao mundo da programação e fornecer-lhes ferramentas práticas para o desenvolvimento dessas habilidades.

O ensino da informática nas escolas remete a importância de uma formação profissional em Licenciatura em Computação que possui um campo vasto de atuação para ser explorado, dentre eles o desenvolvimento e execução de atividades com uso de tecnologias educacionais.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Nesse sentido, o presente trabalho relata as contribuições do Estágio Supervisionado em Computação para a formação do discente, numa experiência vivenciada na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, na modalidade de ensino médio, descrevendo as atividades práticas desenvolvidas nas 3 etapas do estágio, e apresentado o visual-G como uma ferramenta prática para o ensino de programação básica.

REFERENCIAL TEÓRICO

Definindo o Estágio Supervisionado

Segundo o Artigo 1 da Lei nº 11.788 / 2008, o estágio é definido como um ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, ou seja, é uma atividade voltada aos alunos de graduação que permite vivenciar em situação prática os conteúdos teóricos estudados em sala de aula, tendo a supervisão de um profissional já formado. Tem como objetivo preparar o educando para a vida profissional no campo de atuação, seja nas instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, ou na modalidade profissional da educação de jovens e adultos. É nele que o aluno desenvolve competências e conhecimentos para entrar na área de trabalho, pois o aprendizado é muito mais eficiente quando é obtido através da experiência e o conhecimento é assimilado com muito mais eficácia (Scalabrin; Molinari, 2013).

Através do estágio, o aluno realiza as atividades que foram ensinadas em sala de aula, atribuindo assim a concepção do estágio como um campo prático de aplicação dos conhecimentos teóricos para uma atividade teórica e prática na formação de professores (Ferraz; Ferreira, 2021). No contexto de na formação de professores, segundo Dauanny, Lima e Pimenta (2019) o estágio pode ser visto como uma experiência para:

Uma formação não mais baseada na racionalidade técnica, mas em outra lógica de formação profissional que reconhece professores e futuros professores como sujeitos de conhecimento e que considera que as transformações das práticas docentes só se efetivarão se o professor ampliar sua consciência sobre a própria prática, a de sala de aula e a da escola como um todo, o que pressupõe os conhecimentos teóricos e críticos sobre a realidade.

Por isso, é importante que o discente veja o estágio como uma oportunidade única e realize-o com determinação, comprometimento e responsabilidade, pois seria apenas um desgaste se não houvesse interesse em aprender e preparar-se para a futura profissão (Scalabrin; Molinari, 2013). Assim como toda profissão necessita de habilidades técnicas para o seu desenvolvimento, não seria diferente no processo de ensinar (Corrêa, 2021).

O estágio supervisionado em Licenciatura em Computação

No âmbito educacional, o estágio supervisionado em computação permite ao discente vivenciar as atividades ensinadas nas disciplinas de Práticas de Ensino, orientando-o quanto ao ensino de computação nas séries que o estágio é realizado (Nascimento; Silva, 2019). Isso é muito mais que

RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

participar das aulas, desenvolver e divulgar conteúdo científico, como futuro profissional de computação, o discente tem o papel de propor práticas de aulas para melhor o aproveitamento dessas aulas pelos alunos (Ferreira; Lisbôa, [2022]).

Nesse sentido, ressalta-se a importância de ter profissionais capacitados que saibam desenvolver ferramentas e recursos para as mais variadas áreas nas quais se encontra a tecnologia, e isso inclui a educação. As pessoas com habilidades e conhecimentos na área da computação e informática são indispensáveis para desenvolver e dar suporte a máquinas e sistemas que supram o crescente avanço tecnológico (Machado; Warpechowski, 2022). Por isso, é indispensável a formação de um licenciado em computação.

MÉTODO

Esta pesquisa visa descrever as experiências vividas durante o período de Estágio Supervisionado em Computação II, na modalidade de Ensino Médio, como parte do componente curricular obrigatório no curso de Licenciatura em Computação, ofertado pelo Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - (NESCAC) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Portanto, se caracteriza como pesquisa qualitativa descritiva, cujo método consiste em um tipo de investigação que busca caracterizar fenômenos em seu aspecto subjetivo, isto é, que dependem do ponto de vista pessoal e individual, pautado na observação. A coleta dos dados é descritiva, não se baseando em números, mas na qualidade e integridade das informações obtidas durante o estágio por meio do caderno de campo.

Conforme Godoy (1995), na pesquisa qualitativa, não se busca a enumeração ou a medição dos eventos investigados, e tampouco se faz uso de instrumentos estatísticos na análise dos dados. A abordagem parte de questões ou focos de interesse amplos, os quais vão se delineando à medida que o estudo avança. Ela implica na obtenção de dados descritivos por meio do contato direto do pesquisador com a situação científica, visando compreender as especificações sob a perspectiva dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em análise.

Seguindo esse contexto, visando obter a experiência completa e identificar a problemática para a elaboração do plano de aula com propostas de intervenção, o estágio foi dividido em três etapas, sendo: observação e coparticipação, ambas com uma carga horária de 20 horas, e a regência, com uma carga horária de 10 horas.

Cada etapa foi fundamental para o processo de aquisição de experiências, sendo as duas primeiras etapas de fundamental importância para coleta de informações necessárias para o Planejamento de Atividades da última etapa, com propostas de intervenção, escolhas das ferramentas e o método de avaliação, que serão relatadas no decorrer deste trabalho.



DISCUSSÃO E ANÁLISE

Experiências adquiridas no Estágio Supervisionado em Computação no Ensino Médio

Neste tópico consta o relato de experiência do Estágio Supervisionado Ensino Médio Regular, esta é a modalidade tradicional, onde os alunos frequentam uma escola de ensino médio e seguem um currículo padrão, realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizado no município de Careiro Castanho – AM. O estágio foi dividido em 3 etapas conforme descrito no procedimento metodológico, realizadas sequencialmente, com o objetivo de obter conhecimento baseada na relação teórico-prática, e contribuindo para a formação do discente como futuro profissional docente de computação.

As etapas de observação e coparticipação

A primeira etapa foi a observação, com duração de 20 horas, tendo o objetivo inicial de conhecer o ambiente escolar, sua estrutura, a direção e o quadro de funcionários. Esse é o primeiro contato do estagiário com o campo de atuação profissional, onde serão vivenciadas em situação prática os conteúdos teóricos estudados em sala de aula enquanto discente.

Durante esse período foi observado que a escola ainda segue o padrão tradicional, que consiste em aulas com exposição de conteúdos escritas no quadro branco, embora possua recursos tecnológicos básicos. Mediante essa percepção pode-se refletir que ensino tradicional traz consigo muitos traços da era industrial, onde o objetivo era preparar pessoas capazes de seguir ordens e manuais, unicamente para atender às linhas de montagem do mercado fabril e observamos que maior parte do ensino atual está preocupada com a memorização de conceitos, enunciados e tantas outras definições. Por consequência, os professores dominam os assuntos e os organizam para serem transmitidos aos alunos, tendo como consequência, um conhecimento “frio” havendo uma distribuição de conteúdo sistematizados para que sejam incorporados ao acervo cultural da sociedade. E se alimentam da falsa ideia de que se o aluno foi capaz de reproduzir os conteúdos ensinados e ainda que de forma inflexível, houve aprendizagem (Maia, 2021, p. 146).

Portanto, é importante que a escola se adapte às novas metodologias de ensino, baseadas em tecnologias para um ensino-aprendizagem mais eficiente.

A segunda etapa do estágio é a de coparticipação, também com duração de 20 horas, onde o estagiário pode auxiliar o professor nas atividades realizadas nas aulas, e supervisionando os alunos, caso seja necessário. É nesse período que se conhece melhor o perfil dos alunos e identifica as dificuldades que servirão de base para o planejamento de intervenções visando solucionar os problemas no aprendizado das disciplinas. A etapa de coparticipação foi focada na turma do 2º ano 2, onde foi despertado o interesse de incluir o ensino básico de programação na contribuição com as aulas de Matemática juntamente com o auxílio do professor.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Regência e a prática de programação utilizando o Visual-G

A experiência adquirida durante a etapa de coparticipação despertou o interesse de ensinar programação básica para os alunos da turma do 2º ano 2, a ser aplicada na etapa de regência, onde o estagiário assume o papel de professor, pondo em prática os conhecimentos adquiridos na teoria. A aplicação do plano de aula foi feita na disciplina de matemática, sob a supervisão do docente da disciplina. Além do interesse de ensinar programação, a motivação para essa aula relaciona-se também com o fato de que muitos estudantes apresentam alto desinteresse nas aulas tradicionais, isso faz com que haja baixa motivação dos estudantes, apatia, baixa autoestima, culminando em altos índices de reprovação e evasão.

A lógica de programação é uma linguagem que pode melhorar a construção de conhecimentos pelo estudante (Paes *et al.*, 2022), podendo ser ensinada através da utilização de recursos computacionais em sala de aula. Com ela, é possível aprender conceitos das referidas disciplinas como Matemática, Física, Ciência e Biologia da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), com suas competências que são transversais a todas as áreas de conhecimento e envolvimento o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e éticas. Elas incluem a valorização da diversidade, o pensamento crítico, a comunicação, a argumentação, a resolução de problemas, a criatividade, entre outras. com o objetivo de expor os alunos a uma prática pedagógica significativa, como uma nova possibilidade e maneira de engajar os estudantes na busca pelo conhecimento, permitindo autoria e protagonismo e o trabalho com resoluções de problemas.

Após identificar na disciplina de Matemática os conteúdos que os alunos têm dificuldade de compreensão e concentração, foi elaborado o plano de aula na etapa de regência, com o auxílio do professor, na tentativa de tornar as aulas mais significativas e atraentes, com práticas de programação. O conteúdo da aula, apresentado com o uso de PowerPoint abordou os conceitos e as práticas de programação utilizando *Visual-G*.

O *Visual-G* foi desenvolvido com o objetivo de facilitar a aprendizagem do aluno, sendo uma ferramenta educacional eficaz para auxiliar no processo do ensino e aprendizagem da programação (Paes *et al.*, 2022), possibilitando exercitar a criação de algoritmos em uma linguagem simples, e permitindo os alunos iniciantes em programação o exercício dos seus conhecimentos num ambiente próximo da realidade. A avaliação foi feita mediante a aplicação de um exercício com questões para serem resolvidas utilizando o *software*, e por meio de perguntas sobre o tema abordado, observando o nível de participação durante a aula, visando a compreensão do aluno e possibilitando que fosse realizada a avaliação do grau de aprendizado do aluno. A adoção dos conceitos de programação nas escolas auxiliadas por *softwares* educacionais viabiliza a participação do aluno, sua criatividade e produção.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

RESULTADOS ESPERADOS

Os resultados esperados do Estágio Supervisionado em computação no ensino médio, utilizando o Visual-G como ferramenta prática de programação para elevar o uso da linguagem de programação na Matemática e entre outras disciplinas referidas, podem ser diversos resultados e incluem, Desenvolvimento de Habilidades de Programação, Aplicação de Conceitos Matemáticos, Criatividade e Pensamento Lógico, Projeto e Implementação, Compreensão do Processo de Desenvolvimento de *Software*, Apresentação e Comunicação, Confiança e Motivação e Preparação para Futuros Estudos ou Carreiras, em resumo, os resultados esperados de um Estágio Supervisionado em computação no ensino médio devem abranger a aquisição de habilidades de programação, a aplicação prática de conceitos matemáticos, o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e uma compreensão mais profunda da relação entre a matemática e a programação. Além disso, os alunos devem ganhar confiança, motivação e preparação para futuros estudos ou carreiras em tecnologia da informação.

CONSIDERAÇÕES

Este trabalho relatou sobre as experiências vividas no Estágio Supervisionado em Computação, visando o desenvolvimento de habilidades e competências, conhecendo o campo de atuação do educando, onde o estagiário teve a oportunidade de pôr em prática as atividades teóricas que foram ensinadas em sala de aula.

As experiências adquiridas durante as etapas de observação e coparticipação mostraram que o trabalho do docente não é uma tarefa fácil, principalmente pela metodologia passiva que ainda existe na instituição em que foi realizado o estágio. A escola possui recursos tecnológicos, porém pouco utilizados, e isso reforça a necessidade de buscar alternativas viáveis para combater o desinteresse dos alunos e tornar as aulas mais participativas.

Com base nessa perspectiva, buscou-se durante a etapa de regência, contribuir com o processo de construção de conhecimentos, na disciplina de matemática, potencializando a autonomia do raciocínio, da reflexão e do desenvolvimento de soluções, através de práticas de programação utilizando o *Visual-G*, mostrando que o uso de tecnologias educacionais pode gerar significativas mudanças, provocando reações positivas no aprendiz. Pretende-se com essa iniciativa, que os professores e a escola estejam sempre empenhados em lutar por melhores condições de ensino.

Este Estágio Supervisionado em Computação no Ensino Médio representou uma etapa crucial em minha jornada educacional e pessoal. Durante esse período, mergulhei num ambiente de aprendizagem prático e desafiador, que me proporcionou uma série de experiências e reflexões profundas.

Ao longo deste estágio, percebemos a relevância da programação no contexto do ensino médio. A habilidade de programar não é mais uma competência restrita aos profissionais de TI; é uma habilidade fundamental que capacita os alunos a abordar problemas complexos de maneira estruturada



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

e eficaz. O uso do *Visual-G* como uma ferramenta acessível e didática destacada como a programação pode ser ensinado de forma inclusiva, independentemente do nível de conhecimento prévio do aluno.

Uma das experiências mais notáveis foi a aplicação da matemática na programação. A matemática não é mais uma matéria isolada, mas uma ferramenta poderosa para solucionar problemas do mundo real. Ao longo deste estágio, fui capaz de enxergar a matemática como uma aliada na resolução de desafios computacionais. Essa combinação de matemática e programação não apenas aprimorou minha compreensão desses dois campos, mas também me proporcionou uma abordagem mais abrangente para a resolução de problemas.

Trabalhar em equipe em projetos práticos foi uma experiência enriquecedora. A colaboração com colegas de estágio não apenas ajudou a compartilhar conhecimentos, mas também a melhorar nossa capacidade de comunicação e resolução de conflitos. Aprendi que, ao comunicar ideias com clareza, é possível evitar mal-entendidos e garantir que todos estejam alinhados com os objetivos do projeto.

REFERÊNCIAS

BRASÍLIA. **25 de setembro de 2008; 187o da Independência e 120o da República**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11788.htm#1. Acesso em: 28 jun. 2023.

CORRÊA, Cintia Chung. Formação de professores e o estágio supervisionado: tecendo diálogos, mediando a aprendizagem. **Educação em Revista**, v. 37, 2021.

CORRÊA, Ana Perpétua Ellery; PEREIRA, Elisabeth Gomes; FURTADO, Germânia Kelly. **Estágio Supervisionado em Computação I**. Fortaleza: Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE. 2016.

DA SILVA FERREIRA, Julio Cezar; LISBÔA, Eliana Santana. Estágio Supervisionado em Docência de computação: um breve relato. In: **V SIMPÓSIO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS EXATAS E EM COMPUTAÇÃO**, 2020. p. 64.

DAUANNY, E. B.; LIMA, M. S. L.; PIMENTA, S. G. A produção teórico-prática sobre o estágio na formação do professor - uma revisão crítica. **Revista Interdisciplinar Sulear**, [S. l.], n. 3, 2019. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4274>. Acesso em: 29 jun. 2023.

FERRAZ, Roselane Duarte; FERREIRA, Lúcia Gracia. Estágio supervisionado no contexto do ensino remoto emergencial: entre a expectativa e a resignificação. **Revista de estudos em educação e diversidade-REED**, v. 2, n. 4, p. 1-28, 2021.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, p. 57-63, 1995.

MACHADO, Leonardo Mateus; WARPECHOWSKI, Mariusa. Ensino de Computação: uma análise dos estágios supervisionados em Informática. **Trajatória Multicursos**, v. 12, n. 2, p. 39-63, 2022.

MAIA, Kerlle Beatriz Ribeiro. **Metodologia Construtivista**: a tradicional forma de ensino-aprendizagem supri a necessidade das novas gerações?. [S. l.]: Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP), 2020. p. 146.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UTILIZANDO O VISUAL-G COMO FERRAMENTA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO
Jaison Gomes dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

NASCIMENTO, K. A.; SILVA, E. W. L. As principais dificuldades do estágio supervisionado no curso de licenciatura em computação e a sua relação com a formação docente / The main difficulties of the supervised stage in the computer license course and its relationship with a teacher education. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 5, n. 12, p. 30017–30027, 2019. DOI: 10.34117/bjdv5n12-137. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/5311>. Acesso em: 29 jun. 2023.

PAES, Denyse Maria Borges et al. **Aprendendo programação na educação básica: uma intervenção através do software visualg**. [S. l.: s. n.], 2022.

SCALABRIN, Izabel Cristina; MOLINARI, Adriana Maria Corder. A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas. **Revista Unar**, v. 7, n. 1, p. 1-12, 2013.