



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM

SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II: THE USE OF COMPUTING RESOURCES FOR HIGH SCHOOL STUDENTS AT A SCHOOL IN THE CITY OF COARI-AM

PASANTÍA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN II: EL USO DE RECURSOS DE COMPUTACIÓN PARA ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA ESCUELA DE LA CIUDAD DE COARI-AM

Quemuel da Silva Monteiro¹, Josiney Cavalcante da Silva¹, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa², Rogério Brito de Oliveira³, Anderson Souza de Almeida¹, Júlio dos Santos da Silva¹, Taís Coelho Ferreira¹, Camila Daylla Marques Afonso¹

e473669

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3669>

PUBLICADO: 07/2023

RESUMO

Este trabalho discorre sobre as práticas educacionais e experiências vivenciadas por licenciando em computação na disciplina de Estágio Supervisionado em Computação II, do curso de Licenciatura em Computação, da universidade do Estado do Amazonas (UEA), Núcleo de Ensino Superior de Coari (NESCO). A disciplina de Estágio Supervisionado é uma importante etapa no processo de formação docente, pois propicia ao acadêmico de licenciatura em computação a oportunidade de vivenciar experiências práticas, onde serão encontrados diversos desafios, tendo assim a oportunidade de aplicar na prática os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso, para auxiliar professores e estudantes. A pesquisa é de cunho qualitativo, na qual buscou-se analisar problemáticas em uma escola da rede pública de ensino no município de Coari-Amazonas, na modalidade do ensino médio, visando utilizar recursos computacionais juntamente com algumas metodologias para melhorar o processo de ensino. Os dados dessa pesquisa foram coletados através de anotações em caderno de campo e fotografias, nas fases de observação e coparticipação em turmas do 1º ao 3º ano de Ensino Médio, a partir dessas etapas conseguiu-se identificar algumas problemáticas, e com base nelas foi elaborado um plano de ação pedagógica, o qual foi utilizado para realização da regência, na turma do 1º ano na disciplina de língua portuguesa para aplicação do plano de ação. Nesta aula foram trabalhados os contos e microcontos, além da utilização do *software* Scratch para complementar o processo, em que os alunos puderam produzir suas próprias histórias e animá-las.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio Supervisionado. Recursos computacionais. Ensino Médio.

ABSTRACT

This work discusses the educational practices and experiences lived by undergraduates in computing in the discipline of Supervised Internship in Computing II, of the Degree in Computing course, at the University of the State of Amazonas (UEA), Núcleo de Ensino Superior de Coari (NESCO). The supervised internship discipline is an important step in the teacher training process, as it provides the undergraduate student in computing with the opportunity to experience practical experiences, where several challenges will be encountered, thus having the opportunity to apply in practice the theoretical knowledge acquired over the course of the course, to help teachers and students. The research is of a qualitative nature, in which we sought to analyze problems in a public school in the city of Coari-Amazonas, in the high school modality, aiming to use computational resources together with some methodologies to improve the teaching process. The data of this research were collected through notes in a field notebook and photographs, in the phases of observation and co-participation in classes from the 1st to the 3rd year of High School. A pedagogical action plan, which was used to carry out the regency, in the 1st year class in the Portuguese language discipline to implement the action plan. In this

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

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

³ Pós-Graduado em Supervisão Escolar pela Faculdade de Educação da Serra – FASE. Pedagogo da Secretaria de Estado da Educação e Desporto – SEDUC, Amazonas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

class, short stories and micro stories were worked on, in addition to the use of Scratch software to complement the process, in which students were able to produce their own stories and animate them.

KEYWORDS: *Supervised Internship. Computing Resources. High School.*

RESUMEN

Este trabajo discute las prácticas y experiencias educativas vividas por estudiantes de grado en computación en la disciplina de Internado Supervisado en Computación II, de la carrera de Licenciatura en Computación, en la Universidad del Estado de Amazonas (UEA), Núcleo de Ensino Superior de Coari (NESCO). La disciplina de pasantía supervisada es un paso importante en el proceso de formación docente, ya que brinda al estudiante de pregrado en computación la oportunidad de vivir experiencias prácticas, donde se enfrentarán a diversos desafíos, teniendo así la oportunidad de aplicar en la práctica los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo del curso del curso, para ayudar a los profesores y estudiantes. La investigación es de carácter cualitativo, en la que se buscó analizar problemas en una escuela pública de la ciudad de Coari-Amazonas, en la modalidad de bachillerato, con el objetivo de utilizar recursos computacionales junto con algunas metodologías para mejorar el proceso de enseñanza. Los datos de esta investigación fueron recolectados a través de apuntes en un cuaderno de campo y fotografías, en las fases de observación y coparticipación en clases del 1° al 3° año de la Enseñanza Media. regencia, en la clase de 1er año en la disciplina de lengua portuguesa para implementar el plan de acción. En esta clase se trabajaron cuentos y microrrelatos, además del uso del software Scratch para complementar el proceso, en el que los estudiantes pudieron producir sus propios cuentos y animarlos.

PALABRAS CLAVE: *Práctica supervisada. Recursos informáticos. Escuela secundaria.*

INTRODUÇÃO

Este trabalho relata a experiência vivenciada por estagiários do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Núcleo de Ensino Superior de Coari (NESCO), as atividades aqui relatadas foram realizadas na Escola Estadual em Tempo Integral (EETI) - Professor Manuel Vicente Ferreira Lima, conhecida também por Centro Educacional de Tempo Integral (CETI).

O Estágio Supervisionado II é uma disciplina obrigatória no Curso de Licenciatura em Computação, e tem como pré-requisito a disciplina de Estágio Supervisionado I, possuindo carga horária total de 100 horas *in loco*, com 40 horas de observação, 40 de coparticipação e 20 de regência, divididas entre o Ensino Médio e Ensino Técnico.

A etapa de Estágio Supervisionado é uma das mais importantes, assim como afirma Pimenta e Lima (2004) “O estágio como campo de conhecimentos é eixo curricular central nos cursos de formação de professores [...]”, tendo como principal função pôr em prática os conhecimentos teóricos vivenciados ao longo do curso, além de preparar o acadêmico para ter noção da postura e responsabilidades que acompanham o cargo de docente.

A inserção de recursos tecnológicos no processo de ensino vem se mostrando uma alternativa promissora, visto que as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) estimulam o aprendizado dos alunos e estão cada vez mais presentes em seu dia a dia, por isso, fazer uso dessas ferramentas para melhorar a educação pode trazer inúmeros benefícios, tanto para educadores quanto para os alunos. Em contrapartida, há alguns percalços para que esta implementação seja uma realidade para muitas escolas, uma vez que muitos docentes não estão acostumados e tampouco tem



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

conhecimento sobre o uso de tais métodos, o que gera um certo receio acerca do assunto, isso ficou ainda mais explícito com as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado II.

Nesta perspectiva, este artigo visa relatar o uso de recursos computacionais empregados juntamente a metodologias pedagógicas para o aprimoramento da experiência do educando e estímulo de seu protagonismo no processo de aprendizagem, bem como na aprendizagem dos alunos.

O ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Uma etapa crucial para os futuros profissionais da área docente é o Estágio Supervisionado, pois é através desse processo que o graduando pode ter um contato mais direto com a realidade de se trabalhar a frente de uma sala de aula, também é onde ele vai adquirir a experiência prática necessária para planejar e administrar suas aulas com base na necessidade dos alunos, a fim de tornar o processo de ensino aprendizagem algo proveitoso a ambas as partes.

O estágio tem amparo legal segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB – 9394/96. Está dividido em etapas, as quais devem ser seguidas a risco para que seja possível obter êxito no estágio. Primeiramente o estagiário fará um período de observação na qual serão feitas anotações sobre a postura, metodologias e assertividade do professor regente, em seguida a coparticipação, onde o estagiário não somente observará, mas também irá auxiliar o professor em suas tarefas cotidianas com os alunos, desta forma é alcançada maior proximidade com os deveres do cargo de docente.

Com base nas observações e anotações feitas, foi executada a elaboração do plano de ação pedagógica, visando minimizar as dificuldades dos alunos em alguma disciplina específica. Por fim, a etapa de regência, é o momento em que o estagiário utiliza seu plano de ação pedagógica elaborado anteriormente para ministrar suas aulas na turma selecionada.

Diante disso, se evidencia a real importância desta etapa de estágio supervisionado para o licenciando, pois, a partir destas experiências vivenciadas no âmbito escolar é que ele vai se moldar como profissional, tendo a plena capacidade de exercer o cargo com excelência.

O ENSINO MÉDIO

O Ensino Médio é uma etapa fundamental na formação educacional dos alunos, pois desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades intelectuais e comunicativas. Possuindo duração de três anos, é marcado por um conjunto diversificado de conhecimentos que abrange várias disciplinas, o direito a uma educação de qualidade no ensino médio é amparado conforme previsto no art. 205 da Constituição Federal e no art. 2º da Lei nº 9.394/1996 (LDB).

“O ensino médio é direito de todos e dever do Estado e da família e será promovido e incentivado com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.
BRASIL [Constituição (1998), p. 21’].



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

Durante o período do Ensino Médio, os alunos têm a oportunidade de aprimorar seus conhecimentos e adquirir competências fundamentais acadêmicas. Além de fornecer uma base sólida de conhecimento nas diversas áreas do saber, os alunos aprendem a desenvolver habilidades de raciocínio lógico, análise crítica, capacidade de pesquisa, comunicação interpessoal e trabalho em equipe. É também quando os alunos começam a explorar suas aptidões e interesses individuais, auxiliando-os na definição de seus projetos de vida e carreira. Isso é confirmado pela Resolução Nº 3, DE 21 DE NOVEMBRO DE 2018.

Art. 5º O ensino médio em todas as suas modalidades de ensino[...], no art. 206 da Constituição Federal e no art. 3º da LDB, será orientado pelos seguintes princípios específicos:

- I - Formação integral do estudante, expressa por valores, aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais;
- II - Projeto de vida como estratégia de reflexão sobre trajetória escolar na construção das dimensões pessoal, cidadã e profissional do estudante;
- III - Pesquisa como prática pedagógica para inovação, criação e construção de novos conhecimentos[...].

Portanto, é no Ensino Médio que os estudantes são preparados para os desafios acadêmicos e profissionais que enfrentarão no futuro. A BNCC (2018) propõe que as escolas além de proporcionar o conhecimento em várias áreas, deve propiciar aos alunos um ambiente em que possam desenvolver suas habilidades cognitivas, socioemocionais e seu protagonismo, essenciais para o sucesso, pessoal e profissional.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada para este trabalho possui caráter qualitativo por meio de observação direta nas escolas do campo de estágio. A pesquisa qualitativa foi escolhida devido à sua abordagem permitir uma descrição detalhada das ações vivenciadas durante o estágio, fornecendo uma compreensão mais ampla dos contextos que foram analisados.

Essa abordagem qualitativa ocorreu por meio da observação direta que permitiu uma compreensão das atividades desenvolvidas no estágio. Para Prodanov e Freitas (2013, p. 70), “esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave”. Por meio dessa abordagem, foi possível descrever as etapas do estágio, desde a observação até a regência e destaca a importância do estágio como um campo de conhecimento essencial na formação de professores.

Durante as etapas de observação e coparticipação do estágio supervisionado, foi desenvolvido o plano de ação pedagógica. Neste plano buscou-se utilizar recursos tecnológicos de forma adequada e eficaz, tornando as aulas mais dinâmicas e estimulantes para os estudantes, De Souza e De Souza (2013) “A tecnologia numa interação social é um elemento que ajuda o aluno a aprender e nesse contexto provoca enormes transformações”, partindo dessa ideia, foi possível colocar em prática os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo da formação acadêmica, além de proporcionar uma visão



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS
PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira,
Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

mais concreta sobre a relevância da inserção da tecnologia no processo de ensino aprendizagem para os alunos e professores.

EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

O Estágio Supervisionado de Licenciatura em computação tem alguns aspectos diferentes se comparado ao estágio de outros cursos, isso se dá pela sua capacidade de “abraçar” diferentes áreas do ensino utilizando a computação como facilitadora, a princípio este fator chega a causar estranheza em alguns educadores quando veem o acadêmico do curso de computação na sua sala de aula, pois imaginam erroneamente, que devido ao nome do curso deveriam estar no laboratório de informática.

Foi iniciada a disciplina de estágio supervisionado com uma reunião entre os estagiários e os orientadores de estágio, neste primeiro encontro é mostrada uma lista com as escolas disponíveis para realização do estágio, nesta etapa cada estagiário deve escolher a escola de sua preferência para que o orientador possa preparar a carta de encaminhamento e termo de compromisso, documentos estes essenciais para o início do estágio.

Com os documentos necessários prontos, é feita uma orientação com os estagiários no período de uma semana, neste tempo o orientador repassa todas as informações necessárias para que possa ser realizado um bom estágio, tais como: postura, leis, direitos e deveres do estagiário. A partir do momento em que o estagiário tem em mãos todos os documentos necessários, já pode ser iniciado o estágio *in loco*, assim o acadêmico apresenta-se para a direção da escola, onde é feito o devido preenchimento da documentação, é também onde irá receber orientações iniciais sobre o funcionamento da escola, normas e regras que devem ser seguidas, logo após o estagiário é apresentado para o corpo docente da escola, para que fiquem cientes de que poderá estar presente em suas salas em algum momento.

Ao terminar todo o processo com a direção da escola, é a hora em que realmente o estagiário vai a campo para a primeira etapa do estágio na escola, que é a observação, uma parte importantíssima, pois observa-se os professores, suas metodologias e constata-se se fazem a utilização de recursos tecnológicos em suas aulas ou não, é importante frisar que neste momento não é feito nenhuma intervenção, apenas anotações que servirão como base para as próximas etapas do estágio. Para que se tenha um bom aproveitamento desta fase é preciso acompanhar diversas salas, assim é possível fazer uma análise mais detalhada sobre o quanto a tecnologia se faz presente na escola, quais professores usam e de que maneira isso influencia nas aulas.

O estágio na Escola Estadual Professor Manuel Vicente Ferreira Lima iniciou no dia 16 de fevereiro de 2023, no período da manhã, foi feita uma reunião com a gestora para que assuntos pertinentes ao estágio fossem discutidos, bem como o preenchimento dos documentos essenciais citados anteriormente, logo após foi realizada outra reunião, desta vez com o corpo docente da escola que se fazia presente naquele horário, onde eles foram informados sobre o funcionamento do estágio.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

A observação iniciou-se com as turmas do 1º ano e posteriormente no 2º ano, optou-se por escolher uma turma por dia e observar os professores que passariam por ali, de início os alunos pareciam bem à vontade com a nossa presença em sua sala e aparentemente estavam agindo de forma usual. Durante o período de observação nestas turmas, pode-se notar as diversas metodologias e posturas utilizadas pelos professores para desenvolver suas aulas.

Alguns professores utilizavam um tom sério e rigoroso, onde era possível observar que os alunos ficavam bem quietos e focados, já outros professores faziam uso de um tom mais ameno e alguns até mesmo bem-humorado, deixando as aulas deveras mais atrativas e por sua vez fazendo com que os alunos ficassem mais à vontade para se expressar, um bom exemplo foi a aula de um professor de filosofia, cujo material que ele trazia consigo era somente um pilote preto, porém a sua aula foi bem divertida e cheia de exemplos descomplicados sobre a mitologia grega.

Algumas turmas em que estivemos presentes, independentemente da postura do professor, eram bastante agitadas, chegando muitas vezes a atrapalhar o prosseguimento da aula e o docente tinha que parar a sua aula, para identificar o motivo da bagunça e repreender os responsáveis para que só então fosse dado continuidade ao assunto.

Durante o processo de estágio foi possível notar a pouca ou nenhuma utilização de recursos computacionais para ministrar as aulas, os únicos recursos que eram utilizados com alguma frequência e por determinados professores era as apresentações em *slides* por meio de um projetor multimídia, limitando-se somente a exposição de conteúdo.

Algo interessante encontrado nesta etapa de observação foi um professor que ministrava as matérias de geografia, espanhol, cultura digital e cinema, este docente fazia uso de vários recursos tecnológicos para dar apoio a suas aulas, que frequentemente eram feitas no laboratório de informática, todas as vezes utilizava de apresentações multimídia, onde ele geralmente produzia o conteúdo da aula em blocos de notas, colocando pontos importantes e explicando-os.

Um dos recursos que mais chamou atenção foi um aplicativo chamado Class Dojo, esta aplicação possui inúmeros recursos, através dela o professor conseguia efetuar a presença dos alunos e até mesmo atribuir pontos chamados de “mimos”, outra coisa chamativa é que os alunos também podiam ter acesso à plataforma, através de seus *smartphones*, assim eles conseguiam ver sua pontuação, assiduidade e até mesmo fazer a personalização de seu avatar, que é uma espécie de monstinho, ou seja, cada aluno criava e personalizava seu monstinho a sua maneira e poderia acompanhar seu progresso ao longo das aulas. Analisar o professor fazer uso desta ferramenta foi muito interessante pois notou-se o empenho dos alunos para conseguir os “mimos”, esforçando-se nas atividades e colaborando ativamente nas aulas, este efeito se dá devido a ferramenta em questão, uso de alguns elementos da gamificação, como: atribuição de pontos, *ranking* e avatares, de acordo com Silva (2017, *apud* Barbosa, 2021), usar gamificação na educação favorecerá o processo de ensino aprendizagem por possibilitar que o aluno consiga fazer suas atividades de forma mais prazerosa.

A etapa de observação foi concluída no dia 24 de fevereiro, a qual foi muito interessante poder estar presente em várias salas do 1º e 2º ano, a partir desse período foi possível analisar como os



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS
PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira,
Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

professores lidam com diferentes situações nas suas turmas, além da sua postura e metodologias para repassar o conhecimento aos alunos.

Outra etapa do estágio é a coparticipação, nesta fase, o estagiário tem a oportunidade de escolher um professor de sua preferência para acompanhá-lo nas turmas em que ministra aula, o estagiário passa não somente a observar mas começa a participar ativamente juntamente com os professores, iniciando aulas, lidando com situações rotineiras, fazendo sugestões de recursos didáticos adicionais, ajudando a resolver exercícios dos alunos, também tem a oportunidade de introduzir novos conteúdos para a turma.

Iniciou-se a fase de coparticipação no dia 27 de fevereiro, a partir desse momento passamos a acompanhar o professor de Cultura Digital e a professora de Língua Portuguesa Literatura nas turmas do 1º ano, onde ministravam aula, fazendo assim todo o apoio nas questões da turma.

O professor de cultura digital nos encarregou de gerenciar a plataforma Class Dojo e fazer a organização da sala, atribuindo pontuação aqueles que participassem, fizessem as atividades propostas ou desempenhasse qualquer ação positiva perante os colegas, como as aulas que geralmente eram no laboratório de informática, situado no térreo do prédio, o professor nos incumbiu da tarefa de levar os alunos de forma organizada em fila de suas salas até o laboratório.

A professora que ministra a matéria de Língua Portuguesa e Literatura também nos encarregou de fazer a organização da sala e ajudar os alunos com as dúvidas que surgiam no decorrer da aula. Os alunos ficavam bastante inquietos no decorrer de sua aula e muitas vezes não conseguiam se concentrar e entender o assunto, assim constantemente estavam com dúvidas.

Ao longo do período de coparticipação foram desenvolvidas diversas atividades com os alunos do 1º ano, possibilitado aos estagiários ampliar seu campo de visão a partir desse contato mais próximo da realidade da docência, assim os acadêmicos em computação conseguiram entender melhor as dificuldades enfrentadas pelos alunos e ao decorrer do processo puderam analisar as possíveis ferramentas para auxiliar a turma. A partir desse contato com os alunos foi perceptível que muitos deles perdiam o foco rapidamente ao longo das tarefas trabalhadas, impactando assim no seu desempenho, baseado nessa problemática foi desenvolvido um plano de ação para aplicar com os alunos sob supervisão da professora regente.

Após a conclusão das fases de observação e coparticipação o estagiário já consegue ter uma noção das dificuldades enfrentadas pelos alunos em alguma disciplina específica, com base nisso é desenvolvido um plano de ação pedagógica, onde é idealizada uma aula a qual vai ser utilizado algum recurso computacional para torná-la mais dinâmica e agradável, possibilitando assim um maior engajamento dos alunos. Vale ressaltar que o estagiário pode utilizar seus conhecimentos para intervir positivamente em qualquer matéria, e o recurso computacional a ser utilizado é escolhido dependendo da matéria e da problemática analisada.

A etapa de regência na escola CETI teve início em 20 de março. Nessa fase, foi selecionada a turma do 1º ano "4" para a aplicação de um plano de ação com base na problemática analisada nas etapas anteriores do estágio supervisionado II. Como mencionado anteriormente, os alunos do 1º ano



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

apresentavam dificuldades significativas em se concentrar e compreender as aulas de língua portuguesa e literatura.

Primeiramente, foi ministrada algumas aulas de raciocínio lógico para os alunos da turma do 1º ano “4”, nestas aulas foi explicado os principais conceitos que envolvem a lógica e resolução de problemas, além de dar exemplos de possíveis aplicações em situações cotidianas. Essas aulas serviram de base para o que foi elaborado no plano de ação pedagógica.

Figura 1: Aula sobre raciocínio lógico



Fonte: Acervo dos autores

A aplicação do plano de ação ocorreu em 22 de março, e consistiu em uma abordagem multifacetada com o objetivo de promover o desenvolvimento criativo e estimular a atenção dos alunos. Na primeira etapa, foi ministrada uma aula sobre contos e minicontos, explorando suas características e estimulando a imaginação dos estudantes, foram mostrados diversos exemplos desse tipo de produção textual, utilizando vídeos e imagens. Em seguida, foi feito um minicurso de utilização do *Scratch*, uma plataforma de programação visual em blocos, proporcionando aos alunos a oportunidade de aprenderem a criar animações de forma interativa e divertida.

Por fim, foi proposta uma tarefa que consistiu em criar um miniconto original e, posteriormente, desenvolver uma animação no *Scratch* baseada na história criada. Essa abordagem integrada fortaleceu habilidades de escrita, atenção e criatividade dos alunos, permitindo-lhes desenvolver seu protagonismo, onde são os autores de suas próprias histórias.

CONSIDERAÇÕES

Este trabalho buscou mostrar o cotidiano e as dificuldades encontradas no Estágio Supervisionado II de Licenciatura em Computação, bem como a importância das observações realizadas durante todo o processo do estágio, nas quais foram imensuráveis para a vida de um acadêmico. O estágio trouxe experiências significativas e enriquecedoras para a formação do futuro profissional da área docente. Através do estágio, foi possível ter a oportunidade de vivenciar a realidade



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPUTACIONAIS PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE COARI-AM
Quemuel da Silva Monteiro, Josiney Cavalcante da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Anderson Souza de Almeida, Júlio dos Santos da Silva, Tais Coelho Ferreira, Camila Daylla Marques Afonso

da sala de aula, aplicar conhecimentos teóricos e adquirindo experiência práticas seja no planejamento ou na ministração de aulas.

Outro ponto importante no Estágio Supervisionado foi poder inserir recursos tecnológicos no processo de ensino, para melhorar a qualidade da educação, e seu uso adequado para estimular o aprendizado e trazer benefícios tanto para os professores quanto para os estudantes. No entanto, a implementação dessas ferramentas enfrenta desafios, como a falta de familiaridade e conhecimento por parte dos docentes, bem como a falta de investimento e incentivo de aparatos nas redes de ensino.

Durante o Estágio de Licenciatura em Computação, tivemos a desafiadora tarefa de utilizar os conhecimentos em computação juntamente com a utilização adequada das metodologias pedagógicas, dessa forma pôde-se intervir de forma positiva na realidade das escolas. O maior objetivo foi poder contribuir para o aprimoramento da experiência dos alunos e estimular seu protagonismo no processo de aprendizagem.

Para concluir, o Estágio Supervisionado é uma etapa crucial na formação dos futuros professores, proporcionando uma experiência prática e moldando-os como profissionais. No contexto específico do curso de Licenciatura em Computação, o estágio permitiu explorar diferentes áreas do ensino, utilizando a computação como recurso facilitador de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, M. L.; AMARAL, S. F. do. Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações / Applications and gamification in education: possibilities and considerations. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 7, n. 3, p. 23974–23987, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n3-210. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/26044>. Acesso em: 24 maio 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei nº 9394, 1996**. Brasília: LDB, 1996. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/19394.htm. Acesso em: 23 maio 2023

BRASIL. Presidência da República. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF: Imprensa Nacional, 21 de novembro de 2018. Seção 1, p. 21.

DE SOUZA, Isabel Maria Amorim; DE SOUZA, Luciana Virgília Amorim. O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola. **Revista Fórum Identidades**, 2013.

FOGAÇA, Jennifer. "Importância do Estágio Supervisionado nos Cursos de Licenciatura." Canal do Educador. **Brasil Escola**, s. d. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/politica-educacional/importancia-estagio-supervisionado-nos-cursos-licenciatura.html>. Acesso em: 23 maio 2023.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e Docência**. São Paulo: Cortez, 2004. (Coleção docência em formação. Séries saberes pedagógicos).

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnica da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2013.