



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO

EXPERIENCE REPORT OF THE SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II: THE PRESENTATION OF THE VISUAL-G LEARNING TOOL IN HIGH SCHOOL

INFORME DE EXPERIENCIA DE LA PASANTÍA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN II: LA PRESENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE VISUAL-G EN LA ESCUELA SECUNDARIA

Cássia Cardoso de Menezes¹, Nilcilene Nascimento dos Santos², Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa³, Rodrigo de Oliveira Peres⁴, Ivone Conrado de Souza⁵

e483842

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i8.3842>

PUBLICADO: 08/2023

RESUMO

O artigo tem por objetivo relatar a experiência vivenciada na disciplina Estágio Supervisionado II, do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), relatar as vivências no campo de atuação na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, no município de Careiro - Amazonas. De caráter descritivo qualitativo, serão apresentados alguns aspectos considerados relevantes e significativos, os quais foram observados e vivenciados durante o período de estágio, com o objetivo de concretizar os nossos conhecimentos teóricos construídos como discentes em formação do curso de Computação. A metodologia aplicada foi dividida em três etapas (I): Observação: que tem por objetivo analisar a realidade de sala de aula, examinar o papel do professor, sua postura profissional, sua metodologia, os conteúdos trabalhados, (II): Coparticipação: onde o estagiário assume um papel mais ativo, auxiliando em relação às atividades realizadas, caso seja necessário, sem interromper o desenvolvimento das aulas, e (III): Regência: ministração de aulas e essas aulas são avaliadas pelo docente supervisor do estágio a fim de contribuir com o corpo docente. As atividades práticas foram realizadas na turma da 2ª série do ensino médio, mediante o uso de recursos tecnológicos que são: PowerPoint e a ferramenta VisuAL-G como uma base e norteamento sobre conceitos de programação, proporcionando uma experiência diversificada em sala de aula. Esta experiência reforçou a importância do Estágio Supervisionado para a preparação do profissional Licenciado em Computação, graças a experiência proporcionada e aos resultados obtidos.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio supervisionado. Ensino médio. Programação.

ABSTRACT

The article aims to report the experience lived in the discipline Supervised Internship II, of the Bachelor's Degree in Computing at the University of the State of Amazonas (UEA), to report the experiences in the field of action at the Thomé Ferreira Santiago State School, in the municipality of Careiro - Amazon. Of a qualitative descriptive character, some aspects considered relevant and significant will be presented, which were observed and experienced during the internship period, with the objective of materializing our theoretical knowledge built as a student in formation of the Computing course. The methodology applied was divided into three stages (I): Observation: which aims to analyze the reality of the classroom, examine the role of the teacher, his professional posture, his methodology, the contents worked, (II): Co-participation: where the intern assumes a more active role, helping with the activities carried out, if

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - NESCAC.

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - NESCAC.

³ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

⁴ Pedagoga e especialista em psicopedagogia e didática do ensino superior. Servidora pública da secretaria estadual de educação e desporto escolar. Careiro-Amazonas-Brasil.

⁵ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - NESCAC.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

necessary, without interrupting the development of classes, and (III): Regency: classes are taught, and these classes are evaluated by the supervisor of the internship in order to contribute to the faculty. The practical activities were carried out in the 2nd grade class of high school, through the use of technological resources that are: PowerPoint and the VisuAL-G tool as a basis and guidance on programming concepts, providing a diversified experience in the classroom. This experience reinforced the importance of the Supervised Internship for the preparation of the graduated professional in Computing, thanks to the experience provided and the results obtained.

KEYWORDS: *Supervised internship. Middle school. Programming.*

RESUMEN

El artículo tiene como objetivo relatar la experiencia vivida en la disciplina Pasantía Supervisada II, de la Licenciatura en Informática de la Universidad del Estado de Amazonas (UEA), relatar las experiencias en el campo de acción en la Escuela Estadual Thomé Ferreira Santiago, en el municipio de Careiro - Amazonas. De carácter cualitativo descriptivo, se presentarán algunos aspectos considerados relevantes y significativos, que fueron observados y vividos durante el período de pasantía, con el objetivo de materializar nuestros conocimientos teóricos construidos como estudiante en formación de la carrera de Computación. La metodología aplicada se dividió en tres etapas (I): Observación: cuyo objetivo es analizar la realidad del aula, examinar el rol del docente, su postura profesional, su metodología, los contenidos trabajados, (II): Coparticipación: donde el pasante asume un rol más activo, ayudando en las actividades realizadas, si es necesario, sin interrumpir el desarrollo de las clases, y (III): Regencia: se dictan clases y estas son evaluadas por el supervisor de la pasantía con el fin de contribuir a la facultad. Las actividades prácticas se realizaron en la clase de 2do grado de secundaria, mediante el uso de recursos tecnológicos que son: PowerPoint y la herramienta VisuAL-G como base y guía sobre conceptos de programación, brindando una experiencia diversificada en el aula. Esta experiencia reforzó la importancia de la Práctica Supervisada para la preparación del profesional graduado en Informática, gracias a la experiencia brindada y los resultados obtenidos.

PALABRAS CLAVE: *Prácticas supervisadas. Escuela Secundaria. Programación.*

INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado tem por objetivo permitir aos alunos de graduação vivenciarem os conteúdos teóricos estudados em sala de aula em uma situação prática. Desta forma, o discente conseguirá obter competências e conhecimentos com a supervisão de um profissional já graduado, e também desenvolver habilidades a partir desta experiência. O estágio constitui uma das etapas mais importantes na vida acadêmica dos alunos de licenciatura e, cumprindo as exigências da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), que a partir do ano de 2006 constitui uma proposta de estágio supervisionado com o objetivo de oportunizar ao aluno a observação, a pesquisa, o planejamento, a execução e a avaliação de diferentes atividades pedagógicas; uma aproximação da teoria acadêmica com a prática em sala de aula (Tardif, 2002).

Tendo isso em vista, o presente trabalho tem por finalidade relatar vivências no Estágio Supervisionado II em uma escola pública do município de Careiro Castanho no interior do estado do Amazonas, Brasil. Avaliando a importância do estágio na formação profissional não somente na Licenciatura em Computação, mas também em outras áreas disciplinares, para que haja uma vivência da profissão, aquisição de experiência e desenvolvimento de habilidades. O aluno atua como observador, experimentando a rotina do ambiente de trabalho e realizando tarefas relativas à sua área



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO
DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa,
Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

de estudo. O graduando recebe o desafio de enfrentar situações únicas, muitas vezes, além do ambiente acadêmico e principalmente compreender como é a relação de aluno e professor.

Segundo o Senador Inácio Arruda (2008), o estágio é o instrumento mais eficaz de preparação do estudante para enfrentar os desafios profissionais. Atuando em ambiente de trabalho, o aluno coloca em prática o que aprende na universidade e antecipa o desenvolvimento de atitudes e comportamento profissionais, estimulando seu senso crítico e a criatividade, sem prejuízo de seus estudos. Entendemos que quando o acadêmico tem contato com as atividades que o estágio lhe oportuniza, inicia a compreensão aquilo que tem estudado e começa a fazer a relação com o cotidiano do seu trabalho.

Nesse contexto, o presente trabalho objetivou apresentar o relato das atividades realizadas no estágio supervisionado do curso presencial de Licenciatura em Computação, no contexto do uso da ferramenta Visual-G na realização de uma aula de programação, aplicada durante a etapa de regência na turma de 2ª série do ensino médio.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO

De acordo com os princípios estabelecidos pela Lei de Diretrizes e Bases (Lei n. 9.394, de 20.12.1996 – LDB), o curso de graduação Licenciatura em Computação tem por finalidade formar profissionais capacitados a exercer atividades de docência voltadas para o ensino em Computação e Informática. O estágio Supervisionado em Computação é uma atividade curricular prática pré-profissional que tem por objetivo desenvolver o pensamento teórico didático no Ensino Fundamental I e II, Ensino Médio e Ensino Técnico, articulando-se às dimensões da docência de modo a se constituir uma experiência que parta das contradições encontradas no cotidiano das instituições educativas, permitindo um constante diálogo, construção e resignificação das experiências advindas da prática e dos elementos teóricos do conhecimento acadêmico. Sendo também requisito obrigatório para a conclusão do curso nos termos do §1º, do art. 2º, da Lei nº 11.788/2008 e do § 2º, do Art. 1º, da Resolução 20/2015 - CCEPE.

A experiência do estágio é eficaz para a formação integral do aluno, considerando que cada vez mais são requisitados profissionais com habilidades e bem-preparados. Ao chegar à universidade o discente se depara com o conhecimento teórico, porém muitas vezes, é difícil relacionar teoria e prática se o estudante não vivenciar momentos reais em que será preciso analisar o cotidiano (Santos, 2011).

O profissional de Licenciatura em computação deve possuir uma visão crítica e reflexiva, estimulando a criatividade e investigação científica com compromisso ético e responsabilidade com os problemas sociais e culturais do ambiente em que convive, além de estar preparado para fazer uso de Tecnologias da Computação e Informática aplicando à educação de maneira interdisciplinar.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

CENÁRIO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio supervisionado foi realizado no ensino Médio da Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago de rede pública estadual. A referida escola está localizada na cidade Careiro, no interior do Estado do Amazonas. A escola oferece atualmente os cursos de ensino fundamental II da 6ª série a 9ª série, Ensino Médio regular da 1ª série a 3ª série e o curso Tecnológico EJA 2ª fase ensino médio e EJA 5ª fase do ensino fundamental e tem como gestora atual Maria do Perpétuo Socorro Silva Leite. A prática foi ministrada na 2ª série do Novo Ensino Médio, em uma turma composta por 24 alunos, com características de turma multisseriada, formada por alunos de diferentes faixas etárias (dos 15 aos 17 anos) e níveis de aprendizagem.

A escola possui uma boa estrutura organizacional constituída por: Gestão, Secretaria, Setor Pedagógico, Sala de Professores, 12 (doze) Salas de Aulas, 01 (uma) Sala de Recursos Multifuncionais, Cozinha, Depósito, Pátio/refeitório, Laboratório de Ciências e Ginásio Poliesportivo.

A APRESENTAÇÃO DA FERRAMENTA VISUAL G COMO UMA NOVA POSSIBILIDADE

O Estágio Supervisionado em Computação II teve o período de observação e coparticipação, quando foi possível adquirir vivências no ensino médio. A fase de coparticipação foi focada na turma da 2ª série, onde foi despertado o interesse de incluir o ensino básico de programação na contribuição com as aulas juntamente com o auxílio dos professores.

A programação é uma área do estudo que utiliza recursos computacionais em sala de aula. Com ela, os alunos podem criar programas, jogos, sites e muito mais e, nesse processo, aprender conceitos de Matemática, Biologia, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Geografia e todas as outras disciplinas da BNCC (Base Nacional Curricular Comum). O objetivo desta prática é 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. Segundo Silva (2017) “[...] aprender programação não é importante apenas para as pessoas que desejam seguir na área de tecnologia, mas para todos pois desenvolve o raciocínio e competências necessárias para realizar atividades do dia a dia.”

Serão descritas análise de contribuição do uso do *Software* Visual-G, que utiliza a Língua Portuguesa para a escrita dos algoritmos. Essa forma de escrita é conhecida como português Estruturado, Portugol ou Pseudocódigo, pois todos os comandos e funções podem ser descritos em português e são adaptações genéricas da linguagem de programação, permitindo os alunos iniciantes em programação o exercício dos seus conhecimentos num ambiente próximo da realidade. O que facilitou a compreensão da lógica inicial necessária na resolução de problemas computacionais dos alunos, já que nunca tiveram contato com essa tecnologia.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

MÉTODO

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 supervisionado II de Licenciatura em Computação do ensino Médio é dividido em três etapas: observação (20 horas), coparticipação (20 horas) e regência (10 horas). Conforme apresentado na figura a seguir:

A fase de observação consiste em desenvolver diversas atividades, como assistir aulas de outros professores, acompanhar as atividades dos alunos e monitorar o desempenho dos alunos. Além disso, o estagiário participa de reuniões educacionais e conhece a dinâmica da escola. Na fase de coparticipação, os estagiários passam a ter um papel ativo nas aulas sem prejudicar o desenvolvimento delas. Nessa etapa, eles poderão ajudar o professor com o que for necessário, desde que, com o seu consentimento prévio. Finalmente, na fase de regência, o estagiário é responsável por planejar atividades, preparar aulas e lecionar para os alunos.

Contudo, ao final, todas as atividades desenvolvidas no estágio supervisionado, culminam na elaboração de um caderno de campo, o qual serviu como base para a produção deste trabalho.

ETAPA 1: OBSERVAÇÃO

A fase de observação se iniciou dia 07 de março de 2023. A Escola Thomé Ferreira Santiago têm suas aulas divididas em, 5 horários de 40 minutos cada e 10 minutos de intervalo, totalizando por dia, 3h 30 minutos de aula.

O período da observação tem um caráter investigativo, que é fundamental para a regência de aula. A partir dos dados coletados na observação, o estagiário terá subsídios para fazer um diagnóstico da realidade da classe observada, identificando e analisando diversos aspectos relevantes ao processo do ensino/aprendizagem.

As observações possibilitaram um olhar mais atento ao contexto da sala de aula, permitindo identificar a dificuldade dos alunos, a falta de interesse pelas atividades propostas.

ETAPA 2: COPARTICIPAÇÃO

Nessa etapa, o contato é maior com a turma, pois se participa da aula diretamente, resolvendo exercícios no quadro ou na mesa do aluno, iniciando a aula ou introduzindo conteúdos conforme a supervisão do professor. A importância desse período é que o estagiário começa a se ver na posição de professor, não apenas como um observador ou aluno, mas como docente.

Durante essa etapa, muitas dúvidas surgem, como: quais as vantagens que o curso Licenciatura em Computação pode ofertar para futuro docente ministrar uma aula de qualidade? Qual é o papel do profissional formado em Licenciatura em computação? Ainda é novidade para a maioria das escolas receber universitários na área da computação. Diante disso, surgiu a ideia de preparar



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO
DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa,
Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

uma aula para apresentar a área de computação básica aos alunos, como norteamento para os alunos que pretendem cursar esse ramo futuramente, ou até mesmo para aqueles que não sabem que caminho seguir ao finalizar o Ensino Médio.

ETAPA 3: PLANEJAMENTO E REGÊNCIA

Esta etapa de regência consistiu-se na parte prática do estágio supervisionado, quando o acadêmico assume o posto de professor, em um ambiente de sala de aula autêntica, com situações momentâneas que vivenciam a realidade do magistério. Em reunião com o professor da disciplina de matemática, foi solicitada a disponibilização do tempo para se aplicar a regência; foi também apresentada e aprovada a didática para a regência. Estudos foram feitos para elaboração do conteúdo e para o processo de construção do material da aula.

A proposta de aplicação de uma aula de programação na disciplina de Matemática surgiu devido à falta de conhecimentos sobre a área de computação, além de ser um ramo pouco lecionado nas escolas do município de Careiro. A motivação deste trabalho 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, culminando em altos índices de reprovação e evasão. Portanto, uma aula dinâmica e diferencial daquelas que estão acostumados, tornou-se significativa no dia a dia dos estudantes.

Conforme o plano de ação da regência, a aula foi dividida em três fases: Introdução a computação; Apresentação do aplicativo e Avaliação.

A primeira fase foi resumida em uma apresentação de *slides* utilizando a ferramenta PowerPoint, com introdução sobre computação abordando conceitos de linguagens de programação, exemplos de programação no mundo atual, conceito de algoritmos, definição da profissão programador e definição da linguagem VisuAL-G. Durante toda a apresentação foram realizadas perguntas aos alunos sobre esse tema, com o intuito de despertar a interação dos alunos com a aula que estava sendo aplicada.

A segunda etapa foi destinada à apresentação do aplicativo mobile Pseudocode, onde os alunos foram divididos em grupos e solicitado que baixassem em seus *smartphones* o aplicativo para a utilização. Feito isto, foram apresentados alguns exemplos de códigos simples na linguagem de programação VisuAL-G como operações de soma e introdução de variáveis apenas como uma base do conceito de programação.

A terceira e última fase foi destinada a aplicação de um exercício com questões para serem resolvidas utilizando o aplicativo. Foi solicitado aos alunos que resolvessem as questões propostas, tendo em consideração da interação em grupo e a equipe que finalizasse primeiro seria a campeã da dinâmica.

Essa dinâmica foi utilizada como forma de avaliação, também foram feitas perguntas sobre o tema abordado, observando o nível de participação durante a aula, visando a compreensão do aluno



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO
DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa,
Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

e possibilitando que seja realizado a avaliação do grau de aprendizado do aluno. No fim da dinâmica, a equipe vencedora foi premiada com um selo “Noob em programação” que significa que são oficialmente iniciantes em programação, por ter realizado a resolução do exercício mais rápido e apresentado a resposta correta.

Sobre a participação dos alunos, foi notável que 80% participaram e interagiram durante a aplicação da aula, 20% dos alunos tiveram desinteresse e dificuldades na participação, pelo fato de não possuírem celulares. Durante toda a aplicação da regência, os alunos eram auxiliados no manuseio das ferramentas utilizadas.

A ideia principal dessa regência é demonstrar a programação 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, já que a cidade de Careiro possui poucos profissionais e poucas buscas de cursos profissionalizantes na área. Como os alunos estão nos anos finais, e muitos deles confusos em que área seguir ao finalizar essa etapa, foi apresentado a computação como uma opção de curso, norteando futuros profissionais no ramo.

CONSIDERAÇÕES

O Estágio Supervisionado proporciona ao acadêmico a oportunidade de estar no ambiente escolar, vivendo com os alunos e com os professores e adquirindo prática na docência, e muitas das vezes a realidade encontrada é totalmente diferente do que se aprende na teoria.

O docente de Licenciatura em Computação enfrenta uma dificuldade maior que é a falta de preparo estruturalmente nas escolas públicas. Nem todas as escolas possuem um laboratório de informática ou recursos tecnológicos, e quando se encontra estão desativados por falta de profissional adequado.

Muitos professores não buscam meios de se adaptar ao mundo tecnológico e ainda utilizam metodologias tradicionais. Com tudo isso, o graduando em Computação tem a missão de desenvolver técnicas que se adaptem ao corpo docente, com o objetivo de contribuir com o aprendizado dos alunos e aprimorando as metodologias dos professores.

O estágio proporciona a vivência de diferentes formas de atuação no contexto escolar, favorecendo o desenvolvimento profissional, não só na dimensão da sala de aula, mas em todo o processo de formação escolar.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Inácio. **A lei do estágio**. Brasília: Senado Federal, 2008. Disponível em:
<https://www.nepomuceno.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/12/2016/10/Lei-do-Estagio.pdf>



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A APRESENTAÇÃO
DA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM VISUAL-G NO ENSINO MÉDIO
Cássia Cardoso de Menezes, Nilcilene Nascimento dos Santos, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa,
Rodrigo de Oliveira Peres, Ivone Conrado de Souza

SANTOS, Valdelina Bezerra dos. A Importância do estágio supervisionado na formação inicial docente: relato de experiência. **JNT - Facit Business and Technology Journal**, 2011. Disponível em: <http://revistas.faculdefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/488/394>

SBC - SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO. **Diretrizes para ensino de Computação na Educação Básica**: Documento da Sociedade Brasileira de Computação. Porto Alegre: SBC, 2018.

SILVA, Jailson Cunha da. **Ensino de Programação para alunos do Ensino Básico**: Um levantamento das pesquisas realizadas no Brasil. 2017. TCC (Licenciatura) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017. Disponível em:
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3328/1/JCS14062017.pdf>

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002. Disponível em:
<https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/18638>