



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA

COMPUTING IN HIGH SCHOOL AND TECHNICAL EDUCATION – EXPERIENCE REPORT

INFORMÁTICA EN LA ESCUELA SECUNDARIA Y LA EDUCACIÓN TÉCNICA – INFORME DE EXPERIENCIA

Anderson Souza de Almeida¹, Luiz Sergio De Oliveira Barbosa², Rogério Brito de Oliveira³, Eloir Santos da Silva¹, Quemuel da Silva Moteiro¹, Marcus Fernando da Gama Lima¹, Júlio dos Santos da Silva¹

e463508

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i6.3508>

PUBLICADO: 06/2023

RESUMO

Este trabalho relata as práticas educacionais no período da disciplina Estágio Supervisionado em Computação II, no curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), no Núcleo de Estudos Superior de Coari de Coari – NESCOA/UEA. As observações *in loco* foram realizadas no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, na cidade de Coari – Amazonas. A disciplina ministrada neste curso possibilita ao estagiário uma reflexão sobre a importância da inserção dos computadores e a utilização dos recursos tecnológicos na qual estejam inseridos o corpo docente e os discentes. Fazendo uma reflexão quanto ao objetivo de investigação e as problemáticas educacionais. Esta abordagem possibilita ao estagiário propor sugestões para possíveis soluções utilizando recursos computacionais. A metodologia é a pesquisa bibliográfica qualitativa, descrevendo de forma contextualizada as experiências vivenciadas na prática. Nossas considerações apontam para a necessidade de implementação nas escolas de projetos de tecnologias de informação e comunicação, considerando por meio das observações realizadas no estágio, a necessidade não somente de equipar as escolas com recursos tecnológicos educacionais como também capacitar os professores para que estejam aptos para utilizarem este material como suporte para a praticidade e melhoria do uso dos recursos tecnológicos, tendo como objetivo inovar a práxis do ensino-aprendizagem na rede pública de ensino.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio Supervisionado. Licenciatura em Computação. Ensino.

ABSTRACT

This paper reports the educational practices in the period of the discipline Supervised Internship in Computing II, in the course of Degree in Computing, of the University of the State of Amazonas (UEA), in the Higher Studies Center of Coari de Coari – NESCOA / UEA. The on-site observations were carried out at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Amazonas, in the city of Coari – Amazonas. The discipline taught in this course allows the trainee a reflection on the importance of the insertion of computers and the use of technological resources in which the faculty and students are inserted. Making a reflection on the objective of investigation and educational problems. This approach allows the trainee to propose suggestions for possible solutions using computational resources. The methodology is qualitative bibliographic research, describing in a contextualized way the experiences lived in practice. Our considerations point to the need to implement in schools' projects of information and communication technologies, considering through the observations made in the internship, the need not only to equip schools with educational technological resources but also to train teachers so that they are able to use this material as support for practicality and improvement of the use of

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. Atualmente é Pedagogo da Secretaria de Estado da Educação e Desporto – SEDUC, Amazonas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

technological resources, aiming to innovate the praxis of teaching-learning in the public school system.

KEYWORDS: *Supervised internship. Degree in Computer Science. Teaching.*

RESUMEN

Este artículo relata las prácticas educativas en el período de la disciplina Pasantía Supervisada en Computación II, en el curso de Licenciatura en Computación, de la Universidad del Estado de Amazonas (UEA), en el Centro de Estudios Superiores de Coari de Coari – NESCOA / UEA. Las observaciones in situ se llevaron a cabo en el Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Amazonas, en la ciudad de Coari – Amazonas. La disciplina impartida en este curso permite al alumno una reflexión sobre la importancia de la inserción de ordenadores y el uso de los recursos tecnológicos en los que se insertan el profesorado y los estudiantes. Hacer una reflexión sobre el objetivo de la investigación y los problemas educativos. Este enfoque permite al alumno proponer sugerencias para posibles soluciones utilizando recursos computacionales. La metodología es la investigación bibliográfica cualitativa, describiendo de manera contextualizada las experiencias vividas en la práctica. Nuestras consideraciones apuntan a la necesidad de implementar proyectos de tecnología de la información y la comunicación en las escuelas, considerando a través de las observaciones realizadas en la pasantía, la necesidad no solo de equipar a las escuelas con recursos tecnológicos educativos, sino también de capacitar a los maestros para que puedan utilizar este material como apoyo para la practicidad y la mejora del uso de los recursos tecnológicos, con el objetivo de innovar la praxis de enseñanza-aprendizaje en el sistema escolar público.

PALABRAS CLAVE: *Pasantía Supervisada. Licenciatura en Informática. Enseñanza.*

INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado aborda as diversas experiências proporcionadas ao estagiário, onde ele tem a oportunidade de expor a teoria e a prática aprendidas no decorrer de sua formação acadêmica.

Nessa etapa o acadêmico e futuro docente pode entrar em contato com a realidade do ambiente escolar, tendo a oportunidade de observar e após trazer propostas, fazendo uso das tecnologias de informação e comunicação de forma atrativa para os alunos, fazendo com que o aprendizado se torne algo dinâmico e atrativo, desta forma trazendo novidades tecnológicas como recurso didático, uma vez que a educação deve ser algo transformador para os educandos, pois o saber ensinar está muito além dos repasses de conteúdo.

O estágio, sendo uma parte de suma importância, que possibilita ao professor em preparação observar os diversos percalços em torno do sistema educacional, cabe lembrar que pouco vale o esforço para formar professores em nível superior se as escolas e estes docentes, durante sua prática pedagógica, continuam agindo do mesmo modo que antes de sua formação. Diante das diversas dificuldades em nossas escolas e de nosso sistema educacional, temos que traçar estratégias para que os alunos aprendam de forma dinâmica e criativa.

Um outro fator não menos importante é saber selecionar os recursos digitais, considerando as diferenças econômicas, sociais e demográficas. Há lugares onde a infraestrutura de conexão de internet não permite a utilização de forma eficiente dos recursos digitais disponíveis na Web 2.0, tornando esta oportunidade um processo cansativo e desestimulante aos professores e,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

consequentemente, aos alunos. É constante a busca por alternativas que contribuam com a qualidade da prática do ensino na atualidade. Em um mundo cada vez mais globalizado, utilizar os recursos digitais disponíveis na Web 2.0 de forma integrada ao projeto pedagógico é uma maneira de se aproximar da geração atual que está nos bancos escolares. Nesta perspectiva, os acadêmicos da disciplina Estágio Supervisionado em Computação II, do Curso de Licenciatura em Computação da UEA, têm a oportunidade de vivenciar todo esse contexto no decorrer das atividades práticas nas escolas.

A partir desse pressuposto ora apresentado, e das abordagens que estejam dentro desse enfoque conceitual na qual se contextualizam as atividades significativas nas práticas de ensino e aprendizagem, considera-se oportuno o ensejo para integrar neste trabalho o importante tema dos momentos vivenciados ao período raro, mais necessário na formação daqueles que abraçam com coragem e empenho, a tão difícil, porém satisfatória missão do ofício de ensinar, as quais serão também seu objeto de trabalho durante seu percurso de vida, escolha e decisão essas que representam um ato de coragem, pois por diversas vezes dentro de suas próprias vidas, tendo que abdicar em muitos momentos do convívio e algumas atividades da própria família.

JUSTIFICATIVA

Tendo em vista que o estágio supervisionado é uma parte fundamental da formação do profissional que possibilita o desempenho pela experiência pessoal e direta. “Não se trata de uma aprendizagem mediada pelos livros, pelas explicações do professor ou pelo contêiner semântico do qual recuperamos as ações a serem assimiladas. Não é uma aprendizagem baseada em palavras, e sim no envolvimento com a qual o aprendiz enfrenta sua atuação” Miguel A. Zabalda (2014. p. 32).

Neste cenário, possibilitando ao estagiário experimentar através da metodologia de ensino e colocando as novas tecnologias como forma de que atualmente precisamos de diversos meios de comunicação para que haja a melhoria do aprendizado. Sendo que a vivência escolar é algo ainda de grandes desafios para os profissionais da área.

Aqui serão expostas as considerações de um trabalho diante de aulas presenciais e práticas onde pode-se observar as metodologias e técnicas que foram utilizadas pelos docentes em suas disciplinas e repassadas aos alunos. O instituto possui uma infraestrutura em boas condições de uso, matérias de apoio e equipamentos que podem auxiliar os alunos a desenvolverem suas atividades com uma maior eficiência.

OBJETIVO GERAL

Relatar os diversos desafios presenciados e vivenciados no decorrer do curso de Licenciatura em Computação, dando ênfase às soluções encontradas com o auxílio da tecnologia para o melhoramento do ensino aprendizado em turma do ensino médio e técnico integrado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – Campos Coari (IFAM).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descrever os meios e processos de interação entre docente /discente;
- Destacar os recursos tecnológicos que contribuem para o processo ensino aprendizagem;
- Relatar as experiências e as contribuições desenvolvidas no IFAM Coari.

O ESTÁGIO SUPERVISIONADO

De acordo com o artigo 1º da lei nº 11.778 de 25 de setembro de 2008, o “Estágio é o ato educativo escolar produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior [...]”(p1). Portanto, o estágio faz parte importante da experiência profissional onde o estagiário pode desempenhar a pôr em prática seus conhecimentos adquiridos previamente no decorrer de sua formação acadêmica.

Castro e Salva (2012, p. 2) destacam o estágio como sendo uma “etapa obrigatória na formação de todo professor, sendo elementos desafiadores da prática pedagógica e das concepções dos futuros educadores durante a formação inicial”, ou seja, será a partir das observações e das experiências vivenciadas no estágio que o acadêmico em formação, moldará suas expectativas enquanto profissional da área da educação, baseada em experiências dentro da sala de aula, na qual se vê a frente de desafios vivenciados no dia a dia em um ambiente escolar.

O estágio foi realizado em um Instituto Federal, localizada no município de Coari, Amazonas. Na instituição funciona o Ensino Médio, Técnico e Subsequente. Sendo que, o Ensino Médio atende os turnos matutino, vespertino e na Subsequente no turno noturno.

O período de aprendizagem prático foi desenvolvido entre os meses de fevereiro e março de 2023, no qual foram escolhidas as turmas do ensino médio e técnico para os momentos de observação, coparticipação e regência. Com o acompanhamento da direção da escola foram selecionadas as turmas do primeiro ano matutino e vespertino para as etapas de regência.

Destacamos que, de acordo com o art. 25 do Capítulo X da Programação e Planejamento do Estágio, a disciplina de Estágio Supervisionado em Computação II está dividida em cinco etapas: I. Fundamentação Teórica do aluno referente às atividades a serem desenvolvidas - duração de 30 (trinta) horas; II. Observação *in-loco* de aulas ministradas no Ensino Médio e Ensino Técnico - duração de 80 (oitenta) horas; III. Aulas teóricas e práticas para a elaboração do planejamento dos materiais e atividades a serem realizadas na regência do Ensino Médio e Ensino Técnico. Estas atividades devem ser apresentadas ao professor da entidade-campo para aprovação, antes de serem aplicadas - duração de 30 (trinta) horas. IV. Regências de classe para o Ensino Médio e Técnico com a inclusão de recursos computacionais em matérias do currículo e/ou de formação básica em informática para os alunos e professores - duração de 20 (vinte) horas, que deverão ser avaliadas em conjunto pelos professores supervisor (professor regente) e da área específica da computação. V. Elaboração e Socialização do relatório Analítico das atividades exercidas pelo estagiário com o acompanhamento do professor-orientador de estágio supervisionado. O relatório deverá estar dentro dos formatos da ABNT - duração



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

de 50 (cinquenta) horas. (Resolução 10/2017-CONAD-CESIT/UEA). O aluno que realizar o estágio supervisionando tem por obrigação discorrer conforme o art. 25 do capítulo X da programação e planejamento do estágio conforme destacado nesse parágrafo.

De acordo com as normas do estágio, é necessário que o aluno realize essas etapas de experiências com o acompanhamento e orientação dos docentes da universidade, é imprescindível que o universitário de licenciatura em Computação tenha o contato com alunos, em escolas de ensino médio e técnico descrito no parágrafo III, elaborando seus conteúdos em um plano de ação que é desenvolvido pelos próprios estagiários com inclusão de recursos computacionais e expondo em prática dentro da sala de aula.

Notabilizar-se o art.4 do capítulo II. O Estágio Curricular Supervisionado de Ensino do Curso de Licenciatura em Computação é caracterizado como atividade curricular prática pré-profissional realizada em situações reais de trabalho sob a orientação desta Instituição de Ensino, envolvendo aspectos humanos e técnicos da profissão bem como o comprimento social e político com o contexto do campo de estágio.

Art. 23 do capítulo X A programação do Estágio Supervisionado constará de Plano de Ensino elaborado pelo professor(a) e discentes para cada uma das disciplinas de Estágio Supervisionado em Computação I e II.

Atualmente, com diversas tecnologias digitais, é importante que o discente esteja utilizando ferramentas tecnológicas de forma contextualizada, a fim de oportunizar o contato direto com os meios de comunicação, levando a uma reflexão sobre sua importância. “No decorrer do tempo acontecem transformações nos lugares e no modo de vida das pessoas. Alguns aspectos, porém, permanecem semelhantes de uma época para outra. Nos estudos históricos procuramos analisar e compreender essas transformações e também, as permanências” (DIAS, 2018, p. 11).

O estagiário, como intermediador da prática pedagógica, motivará os alunos na construção do conhecimento, onde possa levar os alunos a uma aprendizagem e também a refletir como seria nossas vidas sem os meios de tecnológicos de comunicação dando ênfase as diferenças também às classes sociais.

Nessa perspectiva, percebeu-se que a maioria dos alunos tem dificuldade de correlacionar os fatos históricos entre passado e presente. A intervenção será feita através de aula diversificada utilizando recursos tecnológicos.

As atividades realizadas durante a etapa de regência evidenciarão aos alunos como protagonistas do próprio conhecimento, sobressaindo-se do tradicional e do previsível, nos quais os alunos apenas decoram os conteúdos e não absorvem conhecimento, foram utilizados conteúdo multimídia interativos *software PowerPoint* e *Quiz*, uma ferramenta que atende às demandas de educadores e estudantes através de instrumentos que integram tecnologia aos conteúdos curriculares.

Com a introdução da informática na educação, a realidade da sala de aula passou a ter mudanças significativas. No momento em que as escolas passaram a utilizar a Rede Mundial de



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

Computadores, integrando vários tipos de tecnologias, uma variedade ferramentas tecnológicas estão sendo introduzidas no seu processo educacional, demonstrando assim, um novo paradigma tanto para os professores quanto para os alunos das instituições de ensino. Valente (2001) afirma que os computadores podem ser utilizados no processo ensino-aprendizagem de qualquer disciplina ou domínio do conhecimento. Nessa narrativa, o autor destaca que a abordagem pedagógica de como isto acontece é bastante variada.

“Quando o computador ensina o aluno, o computador assume o papel de máquina de ensinar e a abordagem pedagógica é a instrução auxiliada por computador, ou seja, o instrucionismo. Esta abordagem tem suas raízes nos métodos tradicionais de ensino, porém em vez da folha de instrução ou do livro de instrução, é usado o computador. Os *softwares* que implementam esta abordagem são os tutoriais, os *softwares* de exercício-e-prática e os jogos. Os tutoriais enfatizam a apresentação das lições ou a explicitação da informação. No exercício-e-prática a ênfase está no processo de ensino baseado na realização de exercícios com grau de dificuldade variado. Nos jogos educacionais a abordagem pedagógica utilizada é a exploração livre e o lúdico em vez da instrução explícita e direta” (VALENTE, 2001).

De acordo com Barros, a tecnologia deve ser usada a favor do ser humano, facilitando as atividades fazendo adequações quando necessárias positivamente, tornando-se uma ferramenta indispensável no cotidiano com a finalidade de potencializar as capacidades de cada um.

Com o intuito desses avanços, a tecnologia está se tornando presente nas práticas pedagógicas e no aprendizado dos professores e aluno, proporcionando novas formas de aprender, causando uma transformação nos paradigmas, seja pelo uso de recursos tecnológicos ou por meio de projetos que envolvem a educação e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Neste sentido, afirma Ferreira (2014, p. 15):

Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a Educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos [...] assim sendo, as escolas não podem permanecer alheias ao processo de desenvolvimento tecnológico ou à nova realidade, sob pena de perder-se em meio a todo este processo de reestruturação educacional (FERREIRA 2014, p. 15).

A proposta principal do estágio se constitui em permitir aos acadêmicos estagiários do Curso de Licenciatura em Computação, a vivência prática envolvendo os recursos computacionais.

MÉTODO

Diante deste contexto, indagamos a seguinte problemática: Quais seriam os recursos tecnológicos utilizados durante o ensino aprendizagem? Qual a parcela de contribuição as tecnologias de informação e comunicação podem trazer para o melhoramento do processo educacional? De que maneira acontece a interação utilizando os meios tecnológicos, na comunicação entre professor e aluno? A utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula pode mostrar sua importância no que se diz respeito à aprendizagem do aluno. Algumas escolas inicialmente ainda não



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

se encontram preparadas para a implementação dessas ferramentas.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) menciona a importância de utilizar as TDICs na Educação Básica, visto que “a contemporaneidade é fortemente marcada pelo desenvolvimento tecnológico” (p. 473), além disso, com uso das TDICs, é possível realizar “uma série de atividades relacionadas a todas as áreas do conhecimento, a diversas práticas sociais e ao mundo do trabalho” (p. 474).

Nos tempos de hoje temos que acompanhar o ritmo das transformações e evolução tecnológica, pois somos bombardeados de informações que se modificam cada dia e devemos, como profissionais da área de educação, estarmos preparados para esta constante evolução.

No primeiro momento foram realizadas as observações no contexto geral, onde pudemos apreciar as metodologias aplicadas dentro de sala de aula, os recursos tecnológicos utilizados, o espaço físico e o ambiente escolar. Nesta etapa notamos a dificuldade que os discentes tinham na disciplina de matemática e a utilização dos meios tecnológicos. Tendo em vista que a disciplina em questão tem pouca demanda de profissionais preparados para ministrar uma aula com recursos tecnológicos para uma aula dinâmica onde que haja a compreensão e aprendizado dos alunos.

Durante a coparticipação, um professor chamou atenção pois ele utilizou durante sua explanação em sala de aula onde pudemos acompanhar o professor até a sala do 1º ano turma IADM11 (Técnico de Nível Médio em Administração na Forma Integrada), na disciplina de Metodologia e Elaboração de Projetos, onde solicitou para que ajudássemos os alunos a fazer uma pesquisa utilizando a plataforma Google Acadêmico, utilizando pesquisa com temas diversos onde os educandos tinham que baixar os textos e em seguida fazer citações, proporcionando uma aula mais produtiva e com maior absorção de conhecimento.

Figura 01: sala do 1º ano turma IADM11 (Técnico de Nível Médio em Administração na Forma Integrada)



Fonte: Acervo do autor



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

Durante o período de regência, foi possível proporcionar aos alunos aulas mais dinâmicas e participativas, buscou-se seguir a rotina da turma e desenvolver atividades de matemática com a regras de três simples e compostas, as quais os alunos demonstraram muito interesse e engajamento. Realizou-se ainda, uma atividade com *Quiz*, para estimular a participação dos discentes, levando de forma dinâmica e com intencionalidade do aprendizado.

Figura 02: sala do 1º ano turma IINFW11 (Técnico de Nível Médio em Informática para Internet na Forma Integrada)



Fonte: acervo do autor

A disciplina de matemática também foi escolhida para realização da regência com uso de recursos tecnológicos e com foco no objeto de conhecimento regra de três simples e composto. Utilizou-se uma apresentação interativa com conceitos e perguntas por meio do PowerPoint, que faz parte do pacote Office da Microsoft. Para estimular a participação, foi iniciada uma dinâmica entre os alunos utilizando como recurso computacional, para que a dinâmica avaliativa pudesse ser realizada e assim verificar o conhecimento adquirido pelos alunos através do uso de tecnologias, premiando simbolicamente aqueles que acertaram as questões.

Os alunos demonstraram interesse durante toda a regência, mostrando que a inclusão de recursos tecnológicos no ambiente escolar, associado à capacitação dos professores, é fundamental para proporcionar um processo de ensino e aprendizagem mais efetivos aos educandos.

Atualmente, vivemos um momento distinto do ponto de vista do ensinar e aprender. Aprendemos de várias formas, em pesquisas na internet, em livros, nas redes sociais, até mesmo em grupo. Portanto, essa liberdade de tempo e de espaço em procedimentos na aprendizagem, configura um novo cenário educacional, onde várias situações de aprendizagem são possíveis.

Os avanços tecnológicos demandam constantes investimentos em educação e qualificação dos seus professores. Ou seja, a educação continuada, a qualificação e atualização dos professores são de suma importância para o desenvolvimento.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

Diante deste cenário e do imenso potencial pedagógico de poderosos recursos tecnológicos, cabe ao professor coordenador de tecnologia educacional das instituições de ensino, investir na formação de seus profissionais. Propiciando assim, o desenvolvimento de propostas inovadoras, assumindo uma postura de abertura e flexibilidade.

E necessário toda uma estruturação de um projeto de tecnologia educacional com a finalidade de inserir o uso da informática e os recursos tecnológicos no cotidiano escolar das instituições de ensino.

As ações do professor coordenador de tecnologia educacional deve ser o de, além de administrar a instituição, possibilitar a utilização dos recursos educacionais disponíveis, tanto pelos docentes quanto pelos discente, agregando conhecimento tecnológico ao didático pedagógico, possibilitando um aprendizado mais consistente por parte dos alunos.

CONSIDERAÇÕES

Os professores, por terem a compreensão aliada a uma boa capacitação em informática e sua proposta pedagógica, estarão aptos a atender satisfatoriamente os alunos e professores, bem como os demais atores que participam da vida escolar nas instituições de ensino, nas quais as atividades práticas do estágio foram praticadas. É possível afirmar que ao aliar a teoria da sala de aula na UEA com a prática nas escolas, campo de estágio, como acadêmica de Licenciatura em Computação, foi percebido que os docentes não têm somente a preocupação de repassar os conteúdos das disciplinas, mas também com o desempenho dos discentes, assim como a preocupação com os obstáculos na vida dos alunos que estão, de alguma forma, vindo a prejudicar o seu desempenho escolar.

O Estágio Supervisionado em Computação II proporcionou vivenciar ricas experiências educacionais no cotidiano escolar, as quais em muito contribuirão para minha formação acadêmica, como futuro profissional da educação.

Ao término das atividades práticas *in loco* que o Estágio Supervisionado em Computação II proporcionou, pode-se concluir que os objetivos foram alcançados, possibilitando a aprendizagem tanto para os alunos como para futuros professores em formação, pois, todo processo pedagógico possibilitou o envolvimento, as reflexões, o saber ouvir, e principalmente o entendimento das dificuldades que nosso sistema educacional apresenta, e acreditando na educação transformadora e na boa relação professor/aluno.

Nesta perspectiva, se faz necessária a implantação e implementação de um projeto de tecnologia educacional com a inclusão da Informática na Educação, vindo de encontro com os anseios de uma sociedade que está em constante mudança, onde os recursos tecnológicos são utilizados de forma expressiva em nosso dia a dia, e a escola e o fazer pedagógico não pode ficar alheia a estas transformações.

A escola deverá iniciar com um bom planejamento, visando contemplar a capacitação do corpo docente para utilizar os recursos tecnológicos alinhados à proposta pedagógica, gerenciar os recursos



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

financeiros para o treinamento dos professores, aquisição de equipamentos de *hardware* e *softwares*, um bom laboratório de informática, desta forma a escola possibilitará aos alunos uma formação condizente com as exigências atuais.

Adequar a Informática na Educação com a Proposta Pedagógica da escola não é uma tarefa fácil, sendo um desafio a ser superado pelas escolas, geralmente há uma certa resistência por parte de alguns profissionais da educação em aderir os recursos tecnológicos às suas práticas pedagógicas. É neste momento que se torna muito importante o papel do professor coordenador de tecnologia educacional, este profissional será o responsável em promover um planejamento que envolva uma boa equipe de trabalho, possibilitando a implementação dos recursos tecnológicos na escola, deverá ser uma ação muito bem planejada, visando entre outras coisas, cursos preparatórios para os professores quanto à correta utilização dos recursos tecnológicos na educação.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Julio Gropa. **A relação professor-aluno: do pedagógico ao institucional**. São Paulo: Summus, 1996.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso: 10 maio 2023.

BRASIL. **Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008**. Brasília: Presidência da República, 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11788.htm. Acesso: 10 mai. 2023.

CASTRO, A. T. K. A.; SALVA, S. Estágio como Espaço de Aprendizagem Profissional da Docência no Curso de Pedagogia. In: **Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul – IX ANPED SUL**. Disponível em: <https://docplayer.com.br/1385566-Estagio-como-espaco-de-aprendizagem-profissional-da-docencia-no-curso-de-pedagogia.html>. Acesso: 10 maio 2023.

FERREIRA, L. G.; FERRAZ, R. D. Por trás das lentes: o estágio como campo de formação e construção da identidade profissional docente. **Revista Hipótese**, v. 7, p. e021017, 2021. <https://doi.org/10.47519/eiaerh.v7.2021.ID52>.

LIMA, M. S. L.; PIMENTA, S. G. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez Editora, 2004.
OLIVEIRA, Z. Pires, R. e Honório. **Orientações para estágio de observação, participação e regência**. São Paulo: Facitec, 2010.

SILVA, H. I.; GASPARGAR, M. Estágio supervisionado: a relação teoria e prática reflexiva na formação de professores do curso de Licenciatura em Pedagogia. **Revista Brasileira De Estudos Pedagógicos**, v. 99, n. 251, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.99i251.3093>. Acesso: 12 maio 2023.

UEA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS. Projeto Pedagógico (Curso de Licenciatura em Computação) - CESIT/UEA. APÊNDICE "A". Art. 5º - CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS. 2015.

VALENTE, José Armando. A Comunicação e a Educação baseada no uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. **Revista UNIFESO – Humanas e Sociais**, v. 1, n. 1, p. 141-166, 2014.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

COMPUTAÇÃO NO ENSINO MÉDIO E TÉCNICO – RELATO DE EXPERIÊNCIA
Anderson Souza de Almeida, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Rogério Brito de Oliveira, Eloir Santos da Silva,
Quemuel da Silva Monteiro, Marcus Fernando da Gama Lima, Júlio dos Santos da Silva

ZABALDA, Miguel A. **O estágio e as práticas em contextos profissionais na formação universitária**. São Paulo: Cortez 2014. (Coleção docência em formação: saberes pedagógicos).