

Experiências vivenciadas no estágio supervisionado em computação II em uma escola da rede pública de ensino no município de Itacoatiara-AM

Experiences from the supervised internship in computer Science II in a public school in the city of Itacoatiara-AM

DOI:10.34117/bjdv8n8-160

Recebimento dos originais: 21/06/2022

Aceitação para publicação: 29/07/2022

Luiz Carlos Assunção Santarém

Graduando em Licenciatura em Computação

Instituição: Universidade do Estado do Amazonas (UEA) - Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT)

Endereço: Avenida Mário Andreazza, 2960, Jardim Florestal

E-mail: lcas.lic18@uea.edu.br

Daniel Braga Marques Serrao

Graduando em Licenciatura em Computação

Instituição: Universidade do Estado do Amazonas (UEA) - Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT)

Endereço: Avenida Mário Andreazza, 2960, Jardim Florestal

E-mail: dbms.lic18@uea.edu.br

Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University, Flórida, USA

Instituição: Universidade do Estado do Amazonas (UEA) - Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT)

Endereço: Avenida Mário Andreazza, 2960, Jardim Florestal

E-mail: lsergio@uea.edu.br

João da Mata Libório Filho

Mestrado

Instituição: Universidade do Estado do Amazonas (UEA) - Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT)

Endereço: Avenida Mário Andreazza, 2960, Jardim Florestal

E-mail: jlfilho@uea.edu.br

RESUMO

Este trabalho discorre sobre experiências vivenciadas na disciplina Estágio Supervisionado em Computação II. O Estágio Supervisionado é um dos momentos mais importantes na vida de um acadêmico, no qual o mesmo tem a oportunidade de pôr em prática a sua criatividade em explorar todos os meios possíveis para mediar o conhecimento e ser independente no processo de ensino e aprendizagem, pois trata-se de um processo indispensável na construção pessoal e pedagógica, onde as teorias aprendidas durante a realização do curso de graduação são aliadas à prática docente, visando a boa formação do futuro profissional da educação. Tendo momentos primordiais

para serem alcançados os objetivos almejados em relação à formação docente, foram coletadas as informações necessárias durante o período de observação, e posteriormente a coparticipação dos acadêmicos com os alunos e o docente titular da sala de aula, para conhecer ainda mais o processo de ensino e aprendizagem, para então ser realizada a intervenção com os alunos, onde as duas etapas anteriores, observação e coparticipação, serviram como base para a realização do estudo. Com isso, este trabalho visa apresentar em formas de relatos as experiências vivenciadas por acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação do Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara - CESIT, da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, durante o período de realização do Estágio Supervisionado em Computação II, na modalidade de ensino médio em uma escola pública do município de Itacoatiara-Am no estado do Amazonas, que teve como público alvo para a realização da pesquisa os alunos do 3º ano do ensino médio. Com o objetivo de observar os processos de aprendizagens dos alunos, empregando as ferramentas tecnológicas como um meio de auxiliar e dinamizar o ensino, por meio de intervenções reflexivas, foi utilizado a plataforma *Quizizz* na disciplina de Biologia, para o ensino do conteúdo referente aos vírus e bactérias, com o qual foi possível pôr em prática a teoria por meio da intervenção das problemáticas levantadas durante o período de observação.

Palavras-chave: estágio supervisionado, relatos de experiências, *quizizz*.

ABSTRACT

This paper discusses the experiences lived in the subject Supervised Internship in Computing II. The Supervised Internship is one of the most important moments in the life of an academic, in which he has the opportunity to put into practice his creativity in exploring all possible means to mediate knowledge and be independent in the teaching and learning process, because it is an indispensable process in the personal and pedagogical construction, where the theories learned during the undergraduate course are combined with the teaching practice, aiming at the good formation of the future education professional. Having primordial moments to achieve the desired objectives in relation to teacher training, the necessary information was collected during the observation period, and later the co-participation of the students with the students and the classroom teacher, to know even more about the teaching and learning process, and then the intervention with the students, where the two previous stages, observation and co-participation, served as a basis for the study. With that, this paper aims to present, in the form of reports, the experiences lived by students of the Undergraduate Computer Science Course of the Center for Higher Studies in Itacoatiara - CESIT, of the Amazonas State University - UEA, during the period of completion of the Supervised Internship in Computer Science II, in high school in a public school in Itacoatiara-Am in the state of Amazonas, which had as a target audience for the research students of the 3rd year of high school. In order to observe the learning processes of students, using technological tools as a means to assist and streamline teaching, through reflective interventions, the *Quizizz* platform was used in the discipline of Biology, for the teaching of content related to viruses and bacteria, with which it was possible to put into practice the theory through the intervention of the problems raised during the observation period.

Keywords: supervised internship, experience reports, *quizizz*.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os relatos de experiências vivenciadas durante a realização do Estágio Supervisionado em Computação II, na modalidade de ensino médio em um período pós pandêmico, realizado na Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, situada na Avenida Mário Andrezza, no município de Itacoatiara-AM.

O Estágio Supervisionado é um dos momentos indispensável para o desenvolvimento da vida docente do licenciando em computação, e vai muito além de um simples cumprimento de exigências acadêmicas, visa aproximar o estagiário ao ambiente educacional e sua realidade, contribuindo de forma significativa para a construção do docente em formação.

Amparado pela Lei nº 11.788 de 2008, o estágio supervisionado é uma das fases mais importantes para a formação inicial de um graduando. Por meio do estágio, o acadêmico irá construir sua identidade profissional, que está refletida diretamente sobre a sua prática de desempenho durante a realização do curso de graduação, ou seja, pode-se considerar como um desafio de como conciliar as teorias vistas na academia com a prática profissional.

Por meio do estágio supervisionado o discente tem a oportunidade de mostrar sua criatividade, habilidade, metodologia, e independência, pois a partir da base teórica estudada, especificamente sobre como utilizar a tecnologia e determinados *software* aplicados a educação, que o acadêmico irá aplicar seus conhecimentos da melhor forma possível utilizando desses recursos computacionais para dinamizar as aulas.

Nessa perspectiva, percebemos a importância que o estágio tem na vida do acadêmico, pois permite fazer a associação da teoria com prática dentro de uma realidade vivenciada no ambiente escolar, permitindo que o estagiário possa realizar uma autoavaliação como futuro profissional da área em que pretende atuar.

2 METODOLOGIA

A metodologia que norteia esse trabalho, tem por natureza a pesquisa de abordagem qualitativa, pois o desenvolvimento de investigação se deu por meio de observação direta e análise de documentos normativos que orientam o estágio. Para Prodanov e Freitas (2013, p. 70), a "Pesquisa qualitativa: considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números". Neste contexto, as ações vivenciadas durante o estágio são apresentadas de forma descritiva.

Partindo dessa reflexão, buscou-se o levantamento da problemática durante o período de observação no decorrer do estágio, e posteriormente a elaboração do plano de aula com as propostas da intervenção, escolhas das ferramentas e o método de avaliação, que serão descritas no desenvolvimento deste trabalho.

3 AS EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II

Este tópico fundamenta-se nos relatos e reflexões de experiências vivenciadas por acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação, vivenciados no Estágio Supervisionado em Computação II, realizado na Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, no município de Itacoatiara no Estado do Amazonas.

Diante do que foi apresentado e, para aproximar da melhor forma possível o estagiário a sala de aula, com o intuito de obter a formação profissional proveitosa, a disciplina do estágio supervisionado é dividido em cinco momentos, segundo o Capítulo X da Programação e Planejamento do Estágio no Art. 24, o qual são:

- 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 Fundamental I e II - 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 Fundamental I e II. 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 Fundamental I e II 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 de 50 (cinquenta) horas. (Resolução 10/2017-CONAD-CESIT/UEA)

Essas etapas são realizadas sequencialmente, garantindo a formação do profissional docente no processo de ensino e aprendizagem, onde o estágio associa a teoria com a prática.

Com um total de 100 horas, *in loco* o estágio supervisionado realizado na instituição de ensino Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, foi dividido em três momentos, sendo: observação, com uma carga horária de 20 horas; a coparticipação, também com uma carga horária de 20 horas e por último a regência, com

uma carga horária de 10 horas, menor que os dois primeiros momentos, onde os dois primeiros momentos, observação e coparticipação respectivamente, foram de fundamental importância no processo de reunião de informações necessárias para futuramente ser feita a intervenção com os discentes.

O acadêmico ao adentrar no ambiente escolar se depara com um universo cheio de desafios e dinamismos. Esse é o momento em que o estagiário deve se apropriar de todas as etapas do estágio, sendo a observação, coparticipação e regência.

Souza (2020), descreve que a observação é o momento do estágio que acontece em todo o seu desenvolver, mas é fundamental que o acadêmico dê ênfase no momento da observação, ou seja, a primeira etapa realizada na instituição concedente. Ou seja, o acadêmico vai até a instituição, sendo esse o primeiro contato com a escola de ensino médio, realiza todo o processo documental necessário para a realização do estágio, e após isso começa o momento de observar e conhecer a organização escolar, bem como o corpo docente e discentes.

Esse momento é um dos pontos chaves para o acadêmico, onde ele conhece a gestão escolar: diretor(a), pedagogo(a), corpo docente, e os demais servidores que ali estão atuando; estrutura da escola; Projeto Político Pedagógico (PPP); os horários; as turmas e alunos, e a respectiva organização; o discente observa uma determinada turma, bem como a metodologia e técnicas utilizadas pelo professor, conforme apresenta a Imagem 1. Nessa etapa, são observados todos os momentos citados, em relação a turma, com o intuito de identificar possíveis problemas que nortearão a pesquisa.

Imagem 1 - Conhecendo a gestão escolar imagem a, e o corpo docente e discente na imagem b.



Fonte: Acervo dos autores.

A partir da prática de observação em sala de aula, acompanhando o comportamento de alunos e didáticas de ensino dos professores, é possível desenvolver

estratégias de aprendizagem tendo como objetivo apresentar aos alunos diferentes abordagens metodológicas de ensino.

O momento de coparticipação é onde o estagiário pode auxiliar tanto o professor quanto os alunos em relação às atividades realizadas, caso seja necessário, sem interromper o desenvolvimento das aulas.

Segundo Godoy e Soares (2014, p. 85):

Os momentos de participação e atuação no estágio supervisionado geram grande expectativa de aprendizagem e de ensino no estagiário, é uma etapa singular, ao mesmo tempo em que ensina os alunos, aprende e se desenvolve como discente-docente.

É um momento de suma importância, pois é onde irão surgir ideias para encontrar possíveis soluções para uma determinada problemática encontrada durante a observação. É a partir da coparticipação que o estagiário escolhe uma turma, professor e disciplina, o qual busca analisar as ideias e assim então se preparar para o próximo momento.

No decorrer do momento de coparticipação percebe-se que o docente supervisor regente em sala de aula é de extrema importância para a realização do estágio, pois é ele que vai dar todas as orientações necessárias e podem sanar suas dúvidas, principalmente quando se trata do domínio da sala de aula. Vale ressaltar que diferentes situações podem acontecer no desenvolver do estágio, saber lidar com determinados acontecimentos é ideal para que não seja perdido o foco do objetivo que ali está sendo buscado, saber se portar diante das dificuldades apresentadas pelos alunos e buscar formas rápidas de soluções foi uma das situações mais difíceis encontradas.

De acordo com Pereira (2018, p. 230):

Para que o professor desenvolva uma boa prática pedagógica, deve diversificar e usar várias metodologias, fundamentando-as de acordo com as características físicas e psíquicas que correspondem à fase de maturação do indivíduo, pois, do contrário, ocorre o risco de não se obter êxito no processo de ensino aprendizagem.

Ou seja, uma experiência prática de estágio na docência onde o estagiário não possui conhecimentos prévios, é difícil lidar com determinadas situações que implicam no seu desenvolvimento, o qual torna primordial a presença do professor supervisor, como dito anteriormente.

Foram desenvolvidas várias atividades no decorrer do período de coparticipação as quais puderam ser observadas de perto, e contava com o auxílio dos estagiários para o

desenvolvimento. Por meio de planejamentos entre os professores regentes e estagiários, foram estudados meios para que os alunos pudessem realizar pesquisas no laboratório de informática, recurso esse que a escola possui, e é de suma importância para ampliar o conhecimento dos discentes em relação ao assunto de uma determinada disciplina.

As atividades de pesquisa destacadas na Imagem 2, foram realizadas na disciplina de Biologia, por meio do site de buscas na internet.

Imagem 2 - Alunos pesquisando na internet sobre a terra primitiva.



Fonte: Acervo dos autores.

Segundo, Fernandes (2019, p. 169):

A sociedade da informação e os avanços tecnológicos em Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs) permitiram que o acadêmico possua autonomia para construir seu próprio conhecimento, a partir de informações e conhecimentos prévios, e com o apoio e orientação de tutores e professores. Neste contexto, é importante compreender a realidade que permeia o processo de ensino-aprendizagem no ambiente das universidades a fim de oferecer métodos, ritmos e aulas compatíveis com os benefícios e facilidades que a convergência tecnológica proporciona.

Assim, percebe-se a grande importância que a internet tem quando se trata de auxiliar os alunos a construir seu próprio conhecimento, independentemente do nível de escolaridade que estão cursando, pois na atualidade os meios mais práticos e rápidos que a sociedade tem acesso à informação, é por meio de acesso à internet.

Logo, os alunos da Escola Estadual Prof.^a Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, tiveram como atividade parcial, pesquisar e resumir no próprio caderno, as informações obtidas por meio da internet sobre “A Terra Primitiva”, assunto esse que seria utilizado como base para a avaliação bimestral.

4 REGÊNCIA E A PRÁTICA DOCENTE COM O USO DA TECNOLOGIA

Sendo um dos momentos cruciais do estágio, a regência é a oportunidade ideal para usar a criatividade e pôr em prática todos os conhecimentos adquiridos, é o que afirma Ricardo *et al.* (2018, p. 6), “a regência é um processo a ser enfrentado durante nossa atuação em sala de aula, desde a elaboração do plano de aula, seleção e preparação do material didático, assim tivemos a oportunidade de vivenciar o fazer docente”, ou seja, nessa fase são considerados os conteúdos propostos pelo plano de ensino do professor regente, para poder então o acadêmico elaborar o seu plano de ação e escolher as ferramentas tecnológicas que visam auxiliar o processo de ensino e aprendizagem.

As ferramentas tecnológicas aliadas à educação, se tornaram um grande recurso na construção do conhecimento próprio, sem depender totalmente das aulas ministradas por professores, em que Silva *et al.* (2015, p. 2), defende que as “ferramentas computacionais têm sido utilizadas como materiais pedagógicos que podem alavancar o processo de ensino e aprendizagem”.

Nessa perspectiva, o estagiário pode usar a criatividade para realizar uma possível solução para a problemática observada pelos estagiários durante os dois primeiros momentos em sala de aula, onde os mesmos procuraram inovar por meio da tecnologia e das práticas metodológicas, o assunto referente aos estudos dos vírus e bactérias, da disciplina de biologia, conforme a imagem 3.

Imagem 3 - Estagiário realizando a apresentação do resumo sobre os vírus e bactérias.



Fonte: Acervo dos autores.

Para que se despertasse ainda mais a curiosidade dos alunos, no processo de aprendizagem, foi proposto a utilização da plataforma online *Quizizz*¹ no laboratório de informática, como apresenta a Imagem 4, onde os alunos, por meio do computador, teriam que responder às questões objetivas elaboradas na plataforma conforme os materiais planejados entre o professor regente da disciplina de biologia e estagiários.

Imagem 4 - Alunos respondendo as questões na plataforma *Quizizz*.



Fonte: Acervo dos autores.

Ao final da regência, com o intuito de despertar o interesse da competitividade dos alunos, obter o feedback e analisar o aprendizado dos mesmos, foi realizado uma dinâmica utilizando a plataforma online que nos permitiu desenvolver uma atividade no formato de competição, a qual os alunos tiveram que responder vinte questões baseadas no assunto apresentado em aula.

As questões propostas no momento da atividade eram liberadas de uma por uma, e por parte comandado pelos estagiários, já que foram trazidos o resumo de dois assuntos no momento da apresentação do assunto referente aos vírus e bactérias. Cada questão era apresentada com uma determinada quantidade de tempo, de acordo com o tamanho do anunciado. Outros detalhes em relação a competição, como o *ranking* com a pontuação, eram mostrados ao final de cada questão, o qual os discentes podiam acompanhar suas respectivas posições, e isso tornava a competição ainda mais interessante, pois a vontade dos mesmos em fazer mais pontuação crescia, e de certa forma aprendizagem proveitosa.

¹Disponível em <https://quizizz.com/>, o *Quizizz* é uma plataforma de elaboração e aplicação de testes (quizes) que envolvem perguntas e respostas de múltipla escolha rápidas, e funciona com um envio de código para o aluno, não requerendo que necessariamente este tenha o app instalado em seu celular ou computador.

Com o término da atividade, foi anunciado o vencedor da competição, e em seguida feito os agradecimentos aos alunos participantes, bem como o professor supervisor da disciplina de biologia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Estágio Supervisionado em Computação II, no ensino médio, foi uma das etapas do Curso de Licenciatura em Computação crucial no processo de formação acadêmica do universitário, o qual permitiu uma aproximação dos estagiários juntamente com os professores e alunos observando e analisando as formas de ensino aprendizagem no seu cotidiano.

Essa aproximação dos estagiários com os professores na escola permitiu com que fossem vivenciadas muitas experiências no decorrer do estágio, onde foi possível contribuir tanto com alunos e professores nas aulas utilizando ferramentas tecnológicas, quanto no objetivo de proporcionar diferentes métodos de ensino e aprendizagem.

Com isso, por meio de orientações recebidas pelos professores orientadores do estágio supervisionado e do professor supervisor regente em sala de aula, foi possível elaborar as aulas, as quais proporcionaram uma boa experiência para os estagiários e também aos alunos da instituição E. E. Prof.^a Mirtes Rosa, onde foram utilizados os recursos presentes na escola de acordo com a necessidade, e da melhor forma possível de acordo com os planejamentos realizados, como forma de proporcionar diferentes perspectivas de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

FERNANDES, Roraima Silva. **Uso da Internet na Elaboração de Pesquisa Acadêmica pelos Alunos do Curso de Administração da UEMA, Campus Bacabal**. TICs & EaD em Foco. v. 5, n. 1, jan./jun. (2019). Disponível em: <https://www.uanet.uema.br/revista/index.php/ticseadfoco/article/download/425/314/918>. Acesso em: 25 de maio de 2022.

GODOY, Miriam Adalgisa Bedim; SOARES, Solange Toldo. **Estágio e sua relação com a pesquisa**. Estágio Supervisionado no curso de Pedagogia: Unicentro Paraná. 2014. Disponível em: Acesso em: 24 de maio de 2022.

PEREIRA, Igo Miquéias dos Santos. **Relato de Experiências do Estágio Supervisionado na Universidade e no Campo**. Revista Educação em Foco, ed. 10, 2018. Disponível em: <http://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/12/019-RELATO-DE-EXPERI%C3%8ANCIA-DO-EST%C3%81GIO-SUPERVISIONADO-NA-UNIVERSIDADE-E-NO-CAMPO.pdf>. Acesso em: 24 de maio de 2022.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2ª ed. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2013.

RICARDO, et al. **Da Observação a Regência: Um olhar sobre o Estágio Docente em Eletrônica Digital**. Campina Grande: Editora Realize, 2018. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID4296_17092018095205.pdf. Acesso em: 25 de maio de 2022.

SILVA, Sabrina Ferreira da; MENEGAZZO, Renato Fernando; MANFIO, Candida Elisa. **INFORMÁTICA NO ENSINO DE BIOLOGIA: IMPORTÂNCIA PARA SER INVESTIGADA**. Disponível em: <https://home.unicruz.edu.br/mercosul/pagina/anais/2015/1%20-%20ARTIGOS/INFORMATICA%20NO%20ENSINO%20DE%20BIOLOGIA%20IMPORTANCIA%20PARA%20SER%20INVESTIGADA.PDF>. Acesso em: 25 de maio de 2022.

SOUZA, L. M. V. (2020). **A educação física como área de investigação científica 3**. Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.778201311>. Acesso em: 24 de maio de 2022.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS. CONAD-CESIT. **Resolução nº 10/2017**. Dispõe sobre a Programação e Planejamento do Estágio. Itacoatiara: Conselho Universitário, 2007.