

RELATO DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II NA UNIVERSIDADE E NO CAMPO ESCOLAR COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

EXPERIENCE REPORT OF THE SUPERVISED INTERNSHIP II AT THE UNIVERSITY AND
IN THE SCHOOL FIELD WITH HIGH SCHOOL STUDENTS

Saul Simeão Rosas Barbosa¹
Toniere Gonçalves da Fonseca²
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa³

RESUMO: O seguinte artigo tem por finalidade apresentar as vivências e experiências adquiridas durante o período do Estágio Supervisionado II do curso de Licenciatura em Computação, oferecido pela Universidade do Estado do Amazonas - UEA no Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara - CESIT, na disciplina em que é colocada a prova todos os conhecimentos adquiridos durante as fases anteriores da vida acadêmica, e que é de suma importância para a formação do licenciando na descoberta de sua vocação para a docência. Com sua vigência no Centro Educacional em Tempo Integral Dom Jorge Edward Marskell, instituição pública de Ensino Médio, localizado na zona urbana de Itacoatiara, onde foi possível obter uma visão mais ampla da dinâmica do ensino na educação básica. Explorando inicialmente os conceitos de estágio com uma base teórica partindo do princípio que o mesmo é também uma espécie pesquisa científica, pois, são trabalhados dentro do contexto escolar atual as problemáticas presenciadas durante as fases de observação, onde é apresentado o cotidiano do corpo docente e discentes envolvidos, e coparticipação com os professores no exercício de suas atribuições dentro e fora da sala de aula, analisando e compreendendo o perfil geral de cada turma. Com isso, por meio de um plano de ação elaborado em conjunto com a professora regente da escola objeto do estágio, foi possível aplicar as atividades de forma dinâmica partindo de um estudo das habilidades e competências dos alunos da referida instituição por meio das fases de observação e coparticipação exigidas na disciplina de estágio, considerando também o uso de recursos tecnológicos de fácil acesso, atendendo as obrigatoriedades de um licenciando em computação, de utilizar destes meios para o auxílio na difusão do conhecimento direcionado a estudantes do 1º ano do recém implantado “Novo Ensino Médio” em uma escola da rede pública de ensino. 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 Quiz na disciplina de Matemática, para o ensino do conteúdo referente a gráficos, com o qual foi possível pôr em prática a teoria por meio da intervenção das problemáticas levantadas durante o período de observação.

1171

Palavras-chave: Estágio Supervisionado. Licenciatura em computação. Recursos Tecnológicos.

¹Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>.

²Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0326-061X>.

³Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

ABSTRACT: The purpose of the following article is to present the experiences acquired during the period of the Supervised Internship II of the Degree in Computing, offered by the University of the State of Amazonas - UEA at the Center for Higher Studies of Itacoatiara - CESIT, in the discipline in which it is all the knowledge acquired during the previous phases of academic life is put to the test, and which is of paramount importance for the training of the student in the discovery of his vocation for teaching. With its validity at the Dom Jorge Edward Marskell Full-Time Educational Center, a public high school institution located in the urban area of Itacoatiara, where it was possible to obtain a broader view of the dynamics of teaching in basic education. Initially exploring the concepts of internship with a theoretical basis, assuming that it is also a kind of scientific research, since the problems witnessed during the observation phases are worked on within the current school context, where the daily life of the teaching staff is presented and students involved, and co-participation with teachers in exercising their attributions inside and outside the classroom, analyzing and understanding the general profile of each class. With that, through an action plan elaborated together with the teacher of the school object of the internship, it was possible to apply the activities in a dynamic way starting from a study of the abilities and competences of the students of the referred institution through the phases of observation and co-participation required in the internship discipline, also considering the use of easily accessible technological resources, meeting the obligations of a graduate in computing, to use these means to aid in the dissemination of knowledge directed to 1st year students of the recently implemented "Novo High School" in a public school. With the aim of observing the students' learning processes, using technological tools as a means of assisting and streamlining teaching, through reflective interventions, the Quiz platform was used in the Mathematics discipline, for teaching content related to graphics, with which it was possible to put the theory into practice through the intervention of the issues raised during the observation period.

Keywords: Supervised Internship. Degree in Computing. Technological Resources.

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 no Centro Educacional de tempo Integral Dom Jorge Edward Marskell, localizada na avenida José Tadros, 1552 no bairro Tiradentes, no município de Itacoatiara.

De acordo com o dicionário, a etimologia: do francês stage. Estágio é “Período de estudos práticos, exigido dos candidatos ao exercício de certas profissões liberais: estágio de engenharia; estágio pedagógico.” (dicio – dicionário online de português). O estágio é a experiência profissional que o acadêmico e/ou estudante desempenha para pôr em prática suas competências e conhecimentos previamente adquiridos.

Entende-se como estágio uma atividade curricular supervisionada que compõe o processo de formação do estudante, integrante das dimensões do ensino, pesquisa e extensão, constituído por ações que o discente realiza junto a pessoas jurídicas de direito público ou privado, ou na comunidade em geral, que articulam teoria e prática. (ANDERSON, 2017)

Nesta fase, o estudante passa a executar o papel de estagiário onde precisa levar seu cargo com bastante seriedade além de se empenhar para obter as experiências de campo necessárias com ajuda de seu mentor uma vez que é encarregado de orientar e formar seu estudante nessa trajetória. O estágio tem como objetivo proporcionar experiência profissional ao estagiário, além de o preparar para o mercado de trabalho na área do seu curso.

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.

Dentro deste contexto, o referido estágio foi regido no final do ano letivo de 2022, e finalizado no ano letivo de 2023, com aulas presenciais, sendo feito o acompanhamento dos alunos a partir do primeiro dia de aula até o final do período de estágio estipulado, no decorrer desse trabalho será abordada a base teórica do Estágio em Computação, além das problemáticas observadas e trabalhadas durante o mesmo por meio de dinâmicas propostas em sala de aula, com a utilização de atividades em uma *Plataforma Quizz*, voltadas para o ensino da disciplina de Matemática.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta fase, o estudante passa a executar o papel de estagiário onde precisa levar seu cargo com bastante seriedade além de se empenhar para obter as experiências de campo necessárias com ajuda de seu mentor uma vez que é encarregado de orientar e formar seu estudante nessa trajetória. O estágio tem como objetivo proporcionar experiência profissional ao estagiário, além de o preparar para o mercado de trabalho na área do seu curso.

Buscou-se uma abordagem interdisciplinar em que todas as áreas do conhecimento estejam interligadas em nossas salas de aula para que os estudantes tenham uma visão ampliada sobre variadas temáticas e possam analisar uma mesma questão sob diferentes perspectivas e ainda adquiram conhecimento para vincular o que eles aprendem na escola com a realidade que os circundam.

O estágio possui dois princípios, teórico e prático onde é trabalhado com o discente a parte de teorias e pensamentos dos autores influentes nesta formação bem como a parte prática onde insere o estagiário na realidade do dia a dia com problemas e experiências reais, pondo em prática teorias e conhecimentos ganhos em sala de aula, assim como neste trecho:

O estágio pode ser compreendido como um espaço de formação que possibilita ao acadêmico uma aproximação à realidade em que será desenvolvida a sua futura prática profissional, permitindo que o mesmo possa refletir as questões ali percebidas sob a luz das teorias. (Pimenta; Gonçalves, apud Aline Tamires e Sueli Salva, 2009, p.3)

A maior parte de um curso é a teoria e o ato de adquirir conhecimentos, e quando não está nessas duas vertentes o acadêmico encontra-se fazendo seminários, pesquisas literárias e provas, tanto objetivas como subjetivas e oral. Porém, esses exercícios não são de fato a prática propriamente dita. Há uma necessidade de uma vivência mais real pondo em ação o raciocínio e não apenas tendo a relação ensino-aprendizagem por meio de teorias e problemáticas criadas em classe, neste caso como se é supervisionado, ainda é permitido errar e aprender com a realidade profissional.

É também um espaço de produção de conhecimentos permeado por um processo de criação e recriação, que não pode ficar limitado a mera transferência e aplicação dos conteúdos e das teorias estudadas durante o curso de formação (PICONEZ apud Aline Tamires e Sueli Salva, 2009, p.4)

Significando então que o acadêmico pode tomar seu tempo estagiando como uma investigação e autoconhecimento pessoal além de criar sua identidade profissional, conciliando assuntos de suas disciplinas com a atuação na área de trabalho com conhecimentos sendo adquiridos neste espaço

Não é diferente para o licenciando em computação, embora as ferramentas que hão de ser utilizadas tornem o ambiente escolar atualizado quanto ao uso das novas tecnologias, aperfeiçoando as metodologias de ensino, com o objetivo de promover a aprendizagem, ajudando no processo de desenvolvimento de habilidades e competências para fazer parte da sociedade desenvolvendo o conhecimento mútuo, não apenas facilitando seu processo VIEIRA (2000). 1174

Iniciando 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.

ESTÁGIO EM COMPUTAÇÃO

Uma das maiores barreiras a serem rompidas quanto ao ensino da computação na educação básica diz respeito a falta de profissionais qualificados para o mesmo, que consigam utilizar de maneira proveitosa e satisfatória os diferentes recursos que esta área do conhecimento dispõe, tanto dentro quanto fora da sala de aula (SILVA; SOUZA e MORAIS, 2016)

Para que esta realidade seja mudada o Estágio Supervisionado no curso de Licenciatura em Computação, traz a proposta de formar profissionais que, atuando no ambiente escolar,

possam transmitir tanto para os alunos quanto para os professores a possibilidade de utilizar novos métodos para a transmissão do conhecimento, unindo o atual aos conhecimentos da grade curricular de ensino de cada instituição.

Como diz o Art. 7º da Diretriz Curricular Nacional (DCN) de Computação de 16 de novembro de 2016:

O Estágio Supervisionado, realizado preferencialmente ao longo do curso, sob a supervisão de docentes da instituição formadora, e acompanhado por profissionais, tem o objetivo de consolidar e articular as competências desenvolvidas ao longo do curso por meio das demais atividades formativas, de caráter teórico ou prático, e permitir o contato do formando com situações, contextos e organizações próprios da atuação profissional. (BRASIL, 2016, p. 8)

Dito isso, um trabalho em conjunto com a comunidade escolar, que tenha como um dos focos principais o uso da tecnologia e pensamento computacional, só é possível com a participação ativa do licenciado em computação, com o estágio podendo abrir portas para essa oportunidade.

O estágio na área de licenciatura em computação possui um princípio maior voltado à pedagogia, em outras palavras, maior parte da carga horária usada nos estágios I e II são voltados à prática em sala de aula uma vez que é mais provável ministrar uma aula em sala ao de ministrá-la em um laboratório de informática, levando em conta a estrutura física das escolas do município de Itacoatiara/AM onde este curso está sendo ofertado.

1175

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, o estágio supervisionado realizado na instituição Centro Educacional de tempo Integral Dom Jorge Edward Marskell, foi dividido em três momentos, sendo: observação, com uma carga horária de 40 horas; a coparticipação, também com uma carga horária de 40 horas e por último a regência, com uma carga horária de 20 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.

PLANEJAMENTOS E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES:

A regulamentação do estágio supervisionado na primeira etapa, exige a carga horária de 100h na escola, então junto ao supervisor foi definido um planejamento que consiste nas visitas à escola, para que as observações, coparticipação e regências feitas pelo estagiário atingissem a carga horária necessária como pode ser conferida na Tabela 1.

Tabela 1. Plano de atividades

Nº	ATIVIDADE	DURAÇÃO
1	Observação	40 Horas
2	Coparticipação	40 Horas
3	Regência	20 Horas

Fonte: Acervo dos autores (2023)

OBJETO DE PESQUISA NO ESTÁGIO EM COMPUTAÇÃO

Localizado no município de Itacoatiara, o Centro Educacional de Tempo Integral Dom Jorge Edward Marskell, objeto do estágio, preza bastante pela organização e disciplina dos alunos, sempre atendendo os horários de forma estritamente rigorosa. Ao longo do período em que foi observado o dia a dia da escola ficou aparente que no ensino médio as pessoas apresentam comportamentos que divergem em certo grau dos identificados durante as demais fases da educação básica.

Dentre os princípios da escola, destaca-se o Protagonismo dos alunos, que se reflete tanto durante as aulas quanto no convívio fora da sala de aula. Como foi mencionado, todos possuem

autonomia durante maior parte do intervalo, além de possuírem disciplinas optativas para aperfeiçoarem o seu conhecimento em áreas que são de seu interesse a fim de aplicar tais atividades à solução de problemas reais. (PPP, 2022, p. 14)

PROBLEMÁTICA OBSERVADA

Com as mudanças no cotidiano dos alunos e professores decorrentes do Novo Ensino Médio, grande parte dos docentes sentiu o impacto da redução de sua carga horária. Dessa forma, para que se tornasse possível trabalhar os conceitos referentes aos Gráficos Geométricos e como são representados de modo a abstrair ao máximo o conteúdo proposto, foi elaborado o seguinte plano de ensino diante da questão: Como trabalhar conteúdos de Matemática básica utilizando recursos tecnológicos com alunos do 1º ano do Novo Ensino Médio em uma escola de tempo integral do município de Itacoatiara?

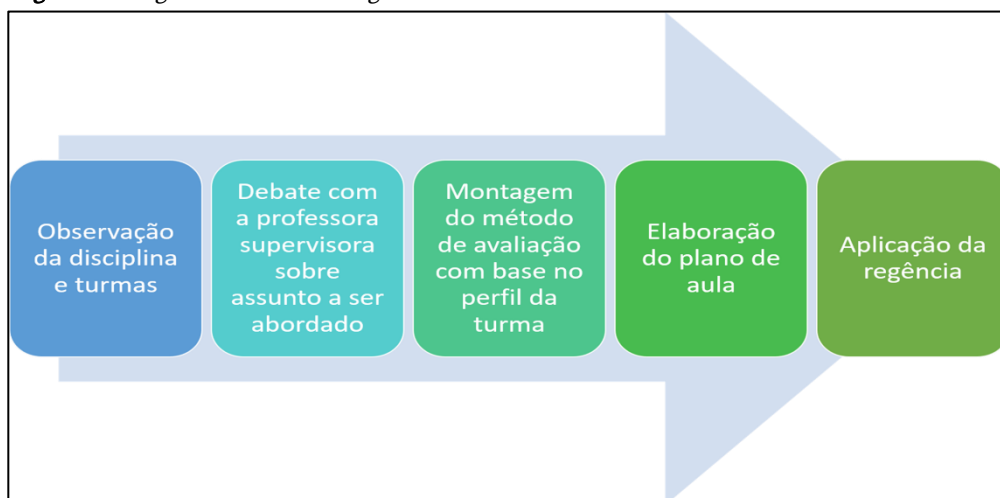
METODOLOGIA

Tendo como base a pergunta de pesquisa foi elaborado um plano de aula buscando compreender os conceitos gerais e representações de Gráficos Geométricos, partindo dos aspectos humanos e sociais dos alunos e da instituição.

1177

[...] a metodologia e os métodos de ensino não são esquemas universais aplicáveis mecânica ou indiferentemente a qualquer prática educativa, em qualquer situação, pois eles mesmos também se plasmam a partir de situações particulares, num movimento específico. (MANFREDI, 1993, p.6)

Figura 2: Diagrama de metodologia utilizado



Fonte: Acervo dos autores (2023).

Pelo motivo das quantidades das aulas semanais na disciplina de Matemática não ser igual a todas as turmas, foi preciso estender por mais de uma semana as aulas ficando divididas de acordo com os passos metodológicos a seguir:

1º momento – A primeira aula será para introduzir o conteúdo da disciplina de Matemática para os alunos no laboratório de informática tendo como instrumentos de apoio o projetor de mídia para uma aula com textos reduzidos e imagens explicativas

2º momento – Na aula seguinte será exposto o assunto de Gráficos Geométricos novamente no laboratório utilizando slides no projetor de mídia

3º momento – Após encerrado os assuntos, a terceira aula é dedicada ao aprofundamento do conteúdo com aplicação de uma atividade dinâmica com as turmas utilizando a ferramenta Quizz. Onde os alunos irão responder o exercício na própria ferramenta e utilizá-la para saber sua porcentagem de acerto.

REGÊNCIA E A PRÁTICA DOCENTE COM O USO DA TECNOLOGIA NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA PARA ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO

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 defende que as “ferramentas computacionais têm sido utilizadas como materiais pedagógicos que podem alavancar o processo de ensino e aprendizagem”.

Com essa proposta de trabalho, os alunos envolvidos obtiveram um bom desempenho no rendimento escolar, sentiram-se mais motivados em aprender e entender os assuntos trabalhados em sala através dos jogos e que puderam ter a oportunidade de melhorar seu raciocínio lógico.

E com a aplicação dos jogos de lógica os professores buscaram outros métodos de ensino que ajudam a melhorar o desempenho escolar dos alunos, incentivando o lúdico, raciocínio

lógico, e a capacidade de descoberta do aluno, contribuindo mais significativamente no ensino.

Figura 3. Alunos fazendo atividade no Quiz com imagens no computador.



Fonte: Acervo dos autores (2023).

No decorrer do desenvolvimento do projeto pode ser observado que a maioria dos alunos tinham dificuldades tanto em interpretação de textos quanto em raciocínio lógico, devido a forma tradicional que foi passada esses conteúdos para eles.

Figura 4 – Finalização da nossa Regência de estágio no Laboratório de Informática



Fonte: Acervo dos autores (2023).

No início do projeto os alunos apresentavam grande dificuldade no manuseio do computador por ser algo novo no dia a dia deles, mas no decorrer das atividades eles foram ganhando mais confiança e melhorando suas habilidades cognitivas. Com isso as execuções das atividades relacionadas aos conteúdos que eram ministrados na sala de recursos pela professora titular da escola se tornaram mais prazerosas para os alunos.

Ao final da regência, com o intuito de despertar o interesse da competitividade dos alunos da sala de recursos, 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 dez questões baseadas no assunto apresentado em aula.

Com o término da atividade, foi anunciado o vencedor da competição, e em seguida feito os agradecimentos aos alunos participantes, bem como a professora supervisora da sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A atividade de modelos atômicos desenvolvida em laboratório mostrou que grande parte dos jovens não possui contato frequente com o computador, uma vez que a maioria dos estudantes não conseguiu responder todas as perguntas em tempo. Aqueles que já tinham uma certa intimidade com a máquina desenvolveram as atividades com mais facilidade, o que denota de outro problema educacional a ser explorado: A inclusão digital de alunos do ensino médio.

Nas turmas que se desenvolveu a regência existe um perfil bem diversificado levando em consideração o perfil individual de cada estudante; há alunos quietos, animados e aqueles que requerem atenção para ter avanços nas atividades, contudo, todos os alunos apresentaram algo em comum este sendo a grande curiosidade e vontade em testar coisas novas e ambientes diferenciados. Prestando relevância a todas essas informações decidiu-se usar esta curiosidade a favor das atividades elaboradas para a aula.

Com uma metodologia prática o foco era uma aula mais dinâmica, onde os alunos eram postos a testes com os computadores e questões das atividades requisitando imaginação e habilidades. Explorando a vontade dos discentes em participar dos desafios foi alcançado o resultado onde todos os alunos participassem além de haver uma resposta positiva vista no método de avaliação imposta no plano de ação, os discentes que tinham dificuldades aprenderam ao longo da aplicação das atividades sobre o assunto abordado enquanto as outras só reforçaram seus conhecimentos e os testavam.

1180

CONCLUSÃO

Durante a fase de Estágio Supervisionado no Ensino Médio, convivendo com os alunos e professores da escola de tempo integral Don Jorge Edward Marskell, foi possível inicialmente observar as mudanças decorrentes da passagem do ensino fundamental para essa etapa da educação básica. A partir das experiências vivenciadas como estagiário, tenho a visão mais madura sobre como a escola é movida e gerenciada, através das orientações, técnicas de observação e supervisão geral, foi responsável por modelar a minha experiência sobre a disciplina de Estágio Supervisionado II – (ESII), esta que espero manter o conhecimento obtido para a minha almejada formação de docente em computação. A educação é o alicerce de formação do ser humano, é o que o constitui, por isso considero o requisito mais importante de cidadania.

Foi possível observar que a relação professor-aluno é quase uniforme, devido a essa uniformidade acontecer com as turmas se referindo ao perfil geral de cada sala. Como as turmas

eram dispostas do mesmo perfil em comportamentos, o professor tende a ter uma postura similar, não houve gritos ou mudança de comportamento.

Não podendo deixar de comentar sobre a relação entre alunos uma vez que é diversificado nas turmas; em algumas salas a interação é quase nula e em outras existe intensidade nas amizades e conversas em sala de aula, no recreio ou nas horas vagas, porém isto foi acontecendo gradativamente com o passar dos dias; nos primeiros dias de aula não havia essa convivência que foi desenrolando-se ao passar das semanas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Diretrizes Curriculares - Cursos de Graduação [Internet]. Brasília: **Ministério da Educação** 2016. Disponível em: <http://www.> <<http://portal.mec.gov.br>> em 22 março. 2023.

CASTRO, Aline Tamires Kroetz Ayres; SALVA, Sueli. **Estágio como espaço de aprendizagem profissional da docência no curso de pedagogia**. IX ANPED SUL, 2012.

Conceito de estágio. **Conceito.de.Estágio** Disponível em <<https://conceito.de/estagio>> Acesso em 20 mai. 2022

MANFREDI, Sílvia Maria. **Metodologia do ensino: diferentes concepções**. Campinas: FE, 1993.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. MCB University Press, 2001.

1181

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, **Centro Educacional em Tempo Integral Dom Jorge Edward Marskell**. Itacoatiara/AM. 2021.

Significado de estágio. **Dicio**. Disponível em <<https://www.dicio.com.br/estagio/>> Acesso em 20 mai. 2022

SILVA, Vladimir; SOUZA, Aryesha; MORAIS, Dyego. **Pensamento computacional no ensino de computação em escolas: Um relato de experiência de estágio em licenciatura em computação em escolas públicas**. In: Congresso Regional Sobre Tecnologias na Educação. 2016. p. 324-325.

RIBEIRO MACHADO, Veruska; CAVALCANTI FERNANDES, Fabiano. **O Estágio na Licenciatura em Computação como Espaço para Formação do Professor Pesquisador de sua Prática: Um Relato de Experiência**, 2017. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/download/7468/5264> Acesso em: 22 mai. 2022.

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_MDI_SAI9_ID4296_17092018095205.pdf. Acesso em: 25 de maio de 2022

UFRB - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. **Definição de Estágio**, 2017. Disponível em <<https://ufrb.edu.br>>

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

VIEIRA, F.M.S. (2000). **Avaliação de Software Educativo**: Reflexões para uma Análise Criteriosa.