

O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II DO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE SUPERVISED INTERNSHIP II OF THE DEGREE IN COMPUTING: EXPERIENCE REPORTS

EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA PRÁCTICA SUPERVISADA II DE LA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA: INFORMES DE EXPERIENCIAS

Marcilene Rodrigues de Souza¹
Francislene Amorim de Freitas²
Ecriscomara de Souza Santos³
João da Mata Libório Filho⁴
Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa⁵

RESUMO: Este artigo relata as experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado II no Curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas. O objetivo principal do estágio foi proporcionar aos alunos conhecimentos sobre conceitos e funções de *softwares* de tecnologias educacionais para melhorar a compreensão e interação no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Cultura Digital. A pesquisa teve abordagem qualitativa e foi baseada em estudos sobre estágio supervisionado e uso de softwares educativos. As atividades foram elaboradas a partir da problemática observada durante o período de observação nas turmas do ensino médio, com o apoio do professor supervisor de estágio. Os participantes da pesquisa foram os alunos das 1ª séries do ensino médio. Foi elaborado um plano de ação para utilizar o laboratório de informática e aplicar atividades no Microsoft Power Point, com o objetivo de apresentar as ferramentas e funcionalidades do software. Os alunos foram desafiados a elaborar suas apresentações acadêmicas em formato de Power Point e expor em sala de aula. Os resultados obtidos foram gerados e discutidos com o professor titular. A utilização de tecnologia nas escolas abre opções para ensinar tecnologias educacionais digitais em qualquer área de conhecimento. A experiência do estágio supervisionado II proporcionou aos alunos a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos em sala de aula de forma prática e aprimorar suas habilidades tecnológicas.

Palavras-chave: Estágio Supervisionado. Cultura Digital. Licenciatura em Computação.

¹Graduanda do curso de Licenciatura em Computação, Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil.

²Graduanda do curso de Licenciatura em Computação, Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil.

³Graduanda do curso de Licenciatura em Computação, Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil.

⁴Docente do curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil, Doutor em Informática - Área de pesquisa redes de computadores e telecomunicações - pela Universidade Federal do Amazonas - UFAM.

⁵Docente do curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Brasil, Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University, Flórida, USA.

ABSTRACT: This article reports the experiences lived during the Supervised Internship II in the Computer Science Teaching Program at the State University of Amazonas. The main objective of the internship was to provide students with knowledge about concepts and functions of educational technology software to improve understanding and interaction in the teaching-learning process in the Digital Culture discipline. The research had a qualitative approach and was based on studies about supervised internships and the use of educational software. Activities were developed based on the problems observed during the observation period in high school classes, with the support of the internship supervisor. The research participants were first-year high school students. An action plan was developed to use the computer lab and apply activities in Microsoft PowerPoint, with the aim of presenting the tools and functionalities of the software. Students were challenged to develop their academic presentations in PowerPoint format and present them in class. The results obtained were generated and discussed with the professor in charge. The use of technology in schools opens up options for teaching digital educational technologies in any area of knowledge. The Supervised Internship II experience provided students with the opportunity to apply the knowledge acquired in the classroom in a practical way and improve their technological skills.

Keywords: Supervised Internship. Digital Culture. Degree in Computing.

RESUMEN: Este artículo relata las experiencias vividas durante la Práctica Supervisada II en la Licenciatura en Informática de la Universidad Estatal de Amazonas. El objetivo principal de la pasantía fue brindar a los estudiantes conocimientos sobre conceptos y funciones de software de tecnología educativa para mejorar la comprensión e interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la disciplina de Cultura Digital. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y se basó en estudios sobre capacitación supervisada y uso de software educativo. Las actividades se desarrollaron a partir de la problemática observada durante el período de observación en las clases de bachillerato, con el apoyo del supervisor de prácticas. Los participantes de la investigación fueron estudiantes de 1º grado de secundaria. Se elaboró un plan de acción para utilizar el laboratorio de computación y aplicar actividades en Microsoft Power Point, con el objetivo de presentar las herramientas y funcionalidades del software. Los estudiantes fueron desafiados a preparar sus presentaciones académicas en formato Power Point y presentarlas en el salón de clases. Los resultados obtenidos fueron generados y discutidos con el profesor. El uso de la tecnología en las escuelas abre opciones para la enseñanza de las tecnologías digitales educativas en cualquier área del conocimiento. La experiencia de pasantía supervisada II brindó a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en el aula de manera práctica y mejorar sus habilidades tecnológicas.

Palabras clave: Prácticas Supervisadas. Cultura Digital. Grado en Informática.

INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado é uma experiência educacional de grande importância para os estudantes de Licenciatura em Computação e futuros profissionais da educação, pois, permite que eles se deparem com várias situações no ambiente escolar. Nessa etapa, os professores em formação realizam uma investigação no ambiente escolar e pesquisam metodologias interativas que visam o aprendizado do aluno, para serem aplicadas em suas aulas com o auxílio do seu supervisor e do orientador de estágio.

Nessas práticas, a inclusão de tecnologias educacionais digitais e de comunicação-TDICs é muito importante para a interação com ferramentas tecnológicas nas aulas, pois elas estimulam o aprendizado do aluno. A Competência 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza o uso da tecnologia no ensino.

No entanto, nem todos os professores dominam essas ferramentas, e muitas vezes se limitam apenas ao uso do quadro branco e do pincel. Isso foi confirmado durante as fases de observação e coparticipação na escola onde o Estágio Supervisionado II foi realizado.

Atualmente, essas tecnologias estão presentes em nosso cotidiano. Com a implantação na nova grade educacional, a utilização de softwares educativos pode ser uma estratégia para o ensino da disciplina de Cultura Digital. De acordo com o regulamento de estágio supervisionado, no **Artigo 4º**:

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 7ª profissão bem como o comprometimento social e político com o contexto do campo de estágio.

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.

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)

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.

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 deformação 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 foi realizado na Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, 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, a Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, 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.

METODOLOGIA

Essa pesquisa discorre sobre um estudo descritivo do tipo relato de experiência, de natureza qualitativa, abordando vivências no estágio supervisionado II na turma de graduação do curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA. O relato de experiência tem a finalidade de descrever uma experiência vivida durante a prática de estágio.

O estágio foi realizado na Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, situada na Avenida Mário Andreazza, 2542, bairro de São Cristóvão, Itacoatiara/Am. Na instituição funciona o Ensino Médio e a Modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos). Sendo que, o Ensino Médio atende os turnos matutino, vespertino e na EJA no turno noturno.

O período de aprendizagem prática ocorreu entre os meses de novembro de 2022 e março de 2023 e foi constituído em três etapas: observação, coparticipação e regência nas turmas do ensino médio. As turmas escolhidas para a regência foram as do primeiro ano vespertino. 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.

O crescimento de metodologias ativas em sala de aula vem se tornando um grande motivo para mudanças no modo de educar nos últimos anos, é atraente um tipo de metodologia que sugere a ativação dos alunos tornando-os participantes dentro da sala de aula. Isso se dá pelo crescimento tecnológico dos últimos anos, o fácil acesso a informações faz com que trabalhar métodos ativos dentro de sala de aula fique cada vez mais fácil. (MATTAR, 2017)

REGÊNCIA E A PRÁTICA DOCENTE

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.

A utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula pode mostrar sua importância no que se diz respeito à aprendizagem do aluno. Mas parece que na prática, algumas escolas não estejam preparadas para a implementação dessas ferramentas. Como diz Valente, acerca das mudanças em relação à educação:

Infelizmente as mudanças observadas no campo da comunicação não têm a mesma magnitude e impacto com relação à educação. Esta ainda não incorporou e não se apropriou dos recursos oferecidos pelas TDICs” (VALENTE, 2014, p. 142).

E acrescenta:

Na sua grande maioria, as salas de aulas ainda têm a mesma estrutura e utilizam os mesmos métodos usados na educação do século XIX: as atividades curriculares ainda são baseadas no lápis e no papel, e o professor ainda ocupa a posição de protagonista principal, detentor e transmissor da informação” (VALENTE, 2014, p. 142).

Nesse caso, o docente faz a opção pelo ensino tradicional devido à falta de domínio das ferramentas tecnológicas ou à falta de estrutura para que ele desenvolva atividades inovadoras que visam o protagonismo do aluno.

O fato de que o avanço tecnológico hoje é uma realidade presente no contexto do sistema educacional brasileiro, isso não se pode negar, no entanto, saber se o público-alvo, ou seja, professores, alunos e demais membros da comunidade escolar estão preparados para se fazerem elementos desta esfera de avanço é uma outra questão que merece uma avaliação aprimorada” (NASCIMENTO, 2012).

Na escola no qual foi realizado o estágio supervisionado possui equipamentos tecnológicos para auxiliar no desenvolvimento das atividades, incluindo um laboratório de informática com acesso à internet e aparelhos de TV. No entanto, alguns professores não utilizam esses recursos devido à falta de conhecimento em softwares educacionais.

Durante a fase de observação e coparticipação, foi identificada a necessidade de utilizar softwares educativos para apoiar nas aulas. O professor supervisor, responsável pela disciplina de Cultura Digital, acompanhou o projeto de desenvolvimento programático junto aos estagiários. Durante essa colaboração, notou-se que o docente enfrentava dificuldades no conteúdo, uma vez que a disciplina era nova na grade curricular e os alunos também apresentavam dificuldades em assimilar os conteúdos relacionados a Cultura Digital.

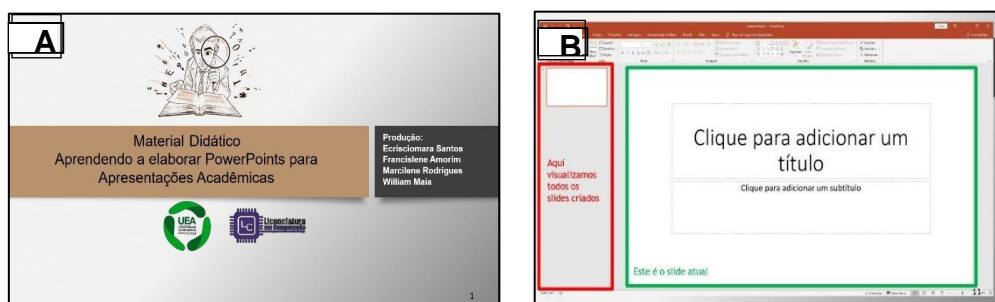
Decidimos acompanhar o professor nas turmas do primeiro ano e nos deparamos com estudantes que, independentemente do conteúdo que envolvia a Cultura Digital, apresentavam certas dificuldades. Conversando com o professor, discutimos a problemática vista em sala de aula, a qual, sugeriu trabalharmos com o software PowerPoint, que é comumente utilizado, mas que a maioria dos usuários não aproveitam ao máximo, ignorando recursos de interatividade e animação que o tornam uma poderosa ferramenta multimídia.

Uma semana antes de assumirmos a regência, desenvolvemos um plano de ação para solucionar a questão. O plano incluía a descrição do problema, objetivos a serem alcançados, conteúdo a serem abordados, metodologia a ser aplicada, cronograma de atividades, recursos de apoio, avaliação, agradecimentos e referências bibliográficas. Enfrentamos um desafio ao estudar o conteúdo, que foi dividido entre nós, estagiários, pois exigia domínio do assunto. Para ajudar os alunos a entenderem melhor, foi elaborado um tutorial do próprio software PowerPoint, que incluía um leque de

exemplos. O conteúdo programático foi abordado com a orientação do professor, que também enfrentou desafios por não se sentir muito seguro em utilizar a ferramenta. Foi necessário aprofundarmos nosso conhecimento para dominar o assunto e criar uma aula dinâmica. Para isso, utilizamos algumas ferramentas tecnológicas, como computadores, para desenvolvermos a atividade avaliativa.

Durante a aula expositiva, foi utilizado o *software PowerPoint*. Este *software* pertence ao pacote *Microsoft Office* aplicado à elaboração e a edição de apresentações.

FIGURA 1: Interfaces da Ferramenta PowerPoint



Fonte: Elaborada pelos autores.

A atividade foi realizada em duas turmas do 1º ano do Ensino Médio, em que ambas foram conduzidas no laboratório de informática da escola e contaram com a participação de 27 alunos cada. Durante a aplicação, notamos o entusiasmo dos alunos em utilizar a plataforma.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

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.

CONCLUSÃO

O período prático realizado no estágio supervisionado em Computação II foi de suma importância para as lições aprendidas, proporcionando uma vasta experiência com a parte prática colocada em vigor, tendo uma dimensão geral de como é ser um licenciado em Computação e as diferentes formas que contribuíram para o crescimento pessoal e profissional, nas quais foram adquiridas habilidades e competências para enfrentar tais responsabilidades como professor-titular.

O estágio foi o pontapé inicial para colocar em prática os conhecimentos teóricos apreendidos ao longo do curso, e as teorias colocadas em prática dos conceitos estudados foram uma preparação para termos noções de como encaramos a vida profissional.

Neste contexto, os desafios encontrados no estágio como professor puderam me motivar a me adaptar da melhor maneira para vencer cada obstáculo que deparamos em sala de aula.

Os resultados foram significativos para entendermos que precisamos nos organizar para gerar resultados e os feedbacks recebidos pelos alunos. Como professor, tivemos que nos adaptar à realidade e encará-la para construir uma base em que pudemos intervir no ambiente escolar.

Por meio do estágio, percebemos que é uma fase em que devemos usufruir para nosso conhecimento. Ela nos traz inúmeros benefícios para nos tornarmos grandes profissionais, e como docentes, as experiências influenciaram a buscar e entender que cada aluno precisava de estratégias tecnológicas que contribuam para o aprendizado e o protagonismo do aluno.

REFERÊNCIAS

APÊNDICE A: REGULAMENTO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

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.

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

Metodologias ativas: **para educação presencial, blended e a distância** / João Mattar. –
1. ed. – São Paulo: artesanato Educacional, 2017. – (coleção tecnologia educacional; 11)

SANTOS, Aline Bezerra da Silva. **A importância do estágio supervisionado do ensinomédio para a formação inicial de docentes.** ANAIS - Seminário de Pesquisa, Pós- Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH – III SEPE ÉTICA, POLÍTICA E EDUCAÇÃO NO BRASIL CONTEMPORÂNEO. De 6 A 9 DE JUNHO DE 2017. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/8942>. Acessado em 14/03/2023.

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.

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

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

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

AGRADECIMENTOS E APOIOS

Aos professores João da Mata Libório Filho e Luiz Sergio de Oliveira Barbosa orientadores do estágio supervisionada do Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara – CESIT/UEA e aos colaboradores do estágio da Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, professor Leandro da Silva Santos , diretora da escola Mariluce de Oliveira Rodrigues Valente e a pedagoga MariaVirgília Braga Ambrósio, por todo apoio e pela ajuda, que muitos contribuíram para arealização deste artigo e completar essa fase de estágio supervisionado em Licenciatura em Computação.