

ESTÁGIO SUPERVISIONADO II EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO: REALIDADE VIRTUAL (VR) APLICADA AO ENSINO DAS ARTES COMO COMPLEMENTO EDUCACIONAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ENSINO MÉDIO NO MUNICÍPIO DE CARAUARI

SUPERVISED INTERNSHIP II IN BACHELOR'S DEGREE IN COMPUTING:
VIRTUAL REALITY (VR) APPLIED TO THE TEACHING OF THE ARTS AS AN
EDUCATIONAL COMPLEMENT IN A PUBLIC HIGH SCHOOL IN THE
MUNICIPALITY OF CARAUARI

Ágila Maria Martins da Silva¹
Aldarley Andrade de Araújo²
Arnon Antônio Pereira de Paiva³
Revelino Ferreira de Menezes Junior⁴
Juarez Damasceno de Amorim⁵

RESUMO: Este artigo discorre sobre as experiências vivenciadas e práticas educacionais aplicadas durante o Estágio Supervisionado em Computação II, no curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), no núcleo de Ensino Superior de Carauari (NESCOAR), que é realizado em uma escola de tempo integral da rede estadual de ensino do município de Carauari – Amazonas, no ensino médio, no qual o objetivo é enfatizar o uso dos óculos de realidade virtual na sala de aula, baseado na disciplina de ensino das artes, trazendo o aprendizado de forma lúdica e atrativa. O estágio é um momento que se torna indispensável para um acadêmico de Licenciatura, pois é *in loco* que o estagiário pode aplicar em prática toda a teoria que vem sendo ensinada ao longo da sua capacitação. O estágio supervisionado em Computação II foi realizado em uma escola da rede estadual de ensino do município acima citado e se apoia em uma abordagem de natureza descritiva, a qual relata as experiências vivenciadas na prática de estágio. As atividades desenvolvidas durante todas as etapas do estágio supervisionado, tiveram grande significância na vida acadêmica e futuramente vida profissional da estagiária, que sai preparada para o mercado de trabalho, bem como no cotidiano escolar dos alunos que demonstraram imenso interesse e participação das práticas do estágio, que foram inicialmente realizadas através da observação das aulas ministradas pela professora supervisora, para a partir daí serem desenvolvidas as metodologias inserindo os recurso tecnológicos.

Palavras-chave: Estágio supervisionado. Recursos tecnológicos Ensino aprendizagem.

¹Graduação em Licenciatura em Computação/ Universidade do Estado do Amazonas-UEA.

² Graduação Licenciatura em Computação/ Universidade do Estado do Amazonas-UEA.

³Graduação em Licenciatura em Computação/ Universidade do Estado do Amazonas-UEA.

⁴ Graduação em Licenciatura em Computação/ Universidade do Estado do Amazonas-UEA.

⁵ Mestre em Gestão e Avaliação da Educação Pública. UFJF/MG.

ABSTRACT: This article discusses the lived experiences and educational practices applied during the Supervised Internship in Computing II, in the Degree in Computing, at the State University of Amazonas (UEA), at the Higher Education Center of Carauari (NESCOAR), which is held in a full-time school of the state education network in the municipality of Carauari - Amazonas, in high school, in which the objective is to emphasize the use of virtual reality glasses in the classroom, based on the discipline of teaching the arts, bringing the learning in a playful and attractive way. The internship is a moment that becomes indispensable for a Bachelor's degree student, as it is in loco that the intern can put into practice all the theory that has been taught throughout their training. The supervised internship in Computing II was carried out in a state school in the municipality mentioned above and is based on a descriptive approach, which reports the experiences lived in the internship practice. The activities developed during all stages of the supervised internship were of great significance in the academic life and in the future professional life of the intern, who leaves prepared for the job market, as well as in the daily school life of the students who showed immense interest and participation in the internship practices, which were initially carried out through the observation of classes taught by the supervising teacher, so that methodologies could be developed from there by inserting technological resources.

Keywords: Supervised internship. Technological resources. Teaching and learning.

INTRODUÇÃO

A tecnologia está presente na sociedade atual de uma forma jamais vista, sendo considerada a chave da renovação contínua em nosso modo de viver, os usos dessas tecnologias são capazes de alterar a dinâmica das atividades rotineiras da sociedade, que vai desde os trabalhos profissionais aos momentos de lazer e voltada à educação, permite que os alunos tenham maior aproveitamento das aulas, tornando o ensino cada vez mais proveitoso e oferecendo novas possibilidades para a sala de aula.

A potencial da realidade virtual na educação possibilita aos alunos uma imersão em ambientes reais de forma virtual, criando uma experiência aos estudantes de expandir seus horizontes, levando-os a conhecer lugares sem sair do lugar, visitar civilizações antigas, fazer excursões a museus, conhecer lugares históricos, tudo isso utilizando apenas óculos de realidade virtual acoplado a um aparelho celular. O Sites in VR é uma ferramenta que possibilita essa experiência. A Realidade Virtual em seu conjunto reúne especificidades e atributos que a tornam a ferramenta ideal para as múltiplas situações e contextos de pesquisa e aprendizagem. [...] A realidade Virtual não pode ser tratada apenas como “mais uma ferramenta” para melhorar a aprendizagem e sim, como um poderoso instrumento de aprendizagem cujos métodos tradicionais estão falhando, falha-se exatamente por não permitir a descoberta e exploração do conhecimento, construindo seu próprio saber de forma mais duradoura por não ser alicerçado numa experiência pessoal. (BRAGA MARILUCI, 2001).

O estágio Supervisionado é o momento de encontro da teoria com a prática do futuro docente com a sala de aula, e com o cenário que irá atuar durante sua vida profissional enquanto educador é neste momento crucial que o estudante de Licenciatura tem a oportunidade de desenvolver suas práticas educacionais, este espaço possibilitará ao futuro educador entender a função da educação para a sociedade, podendo vivenciar de perto os desafios enfrentados pelo professor no dia a dia, mas há muitas dimensões da prática que só serão complementadas durante o exercício da profissão. Castro e Salva (2012) afirmam que por isso os estágios são momentos privilegiados de aprendizagem da docência, já que permite a inserção mais efetiva do acadêmico no âmbito escolar e, é neste momento que se encontra situações reais relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Carvalho (2003), no projeto pedagógico de um curso de licenciatura, a prática com componente curricular e os estágios supervisionados devem ser vistos como momentos singulares de formação para o exercício de um futuro professor, o estágio ainda com mais ênfase, pois é no estágio que o acadêmico tem um momento único para ampliar sua compreensão da realidade educacional e do ensino tendo uma relação direta com os alunos e com a escola.

A partir desses pressupostos, este artigo tem o intuito de discorrer sobre as experiências vivenciadas e adquiridas durante o Estágio Supervisionado II, realizado em uma escola de tempo integral da rede estadual de ensino do município de Caruaru – Amazonas, no ensino médio, no qual é enfatizado o uso dos óculos de realidade virtual na sala de aula no ensino das artes, para mostrar a importância da inserção dos artefatos tecnológicos na educação e na melhoria que ferramentas como os óculos de VR trazem ao cotidiano discente.

JUSTIFICATIVA

O uso dos óculos de Realidade Virtual (VR) como complemento educacional no Ensino Médio tem despertado um interesse crescente no campo da educação. Essa tecnologia imersiva oferece a oportunidade de ampliar as experiências de aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente virtual interativo e envolvente que complementa o ensino tradicional.

Existem muitas razões que justificam a implementação do uso dos óculos de Realidade Virtual no contexto educacional do Ensino Médio como o estímulo à aprendizagem ativa, oferecendo uma abordagem inovadora e interativa, permitindo que os alunos assumam um papel ativo em sua própria aprendizagem. Eles podem explorar ambientes virtuais, realizar simulações e participar de atividades práticas que estimulam a curiosidade, a experimentação e a resolução de problemas. Ainda, a RV engaja mais e permite maior interatividade do aluno com o material a ser estudado, estimula a construção colaborativa do conhecimento, apresenta tarefas mais contextualizadas, instruções menos abstratas e favorece a prática reflexiva (Bailenson et al. 2008; Blascovich, et al., 2002; Jonassem, 1994; Lee & Wong, 2014)

O ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

De acordo com o Plano Pedagógico do Curso (PPC), o Estágio Supervisionado de Licenciatura em Computação é obrigatório e deverá ser cumprido seguindo as diretrizes curriculares pertinentes. De acordo com apêndice A. do PPC, no seu artigo afirma que:

Art. 1º. O Estágio Supervisionado do Curso de Licenciatura em Computação para atendimento as 420 (quatrocentas e vinte) horas obrigatórias, instituídas pela Resolução CNE/CP 2, de 1 de julho de 2015, será desenvolvido da seguinte forma: Estágio Supervisionado em Computação I (210h); Estágio Supervisionado em Computação II (210h); totalizando 420 (quatrocentas e vinte) horas de atividades teórico-práticas supervisionadas. (PPC, 2018, p.25)

Neste sentido o Estágio Supervisionado de Licenciatura em Computação propicia aos seus estudantes o momento de pôr em prática tudo que fora ensinado previamente, podendo vivenciar a experiência da profissão docente e de conhecer seus desafios de perto.

O curso de Licenciatura em Computação tem como objetivo principal preparar professores para formar cidadãos com competências e habilidades necessárias para conviver e, prosperar em um mundo cada vez mais tecnológico e global e que contribuam para promover o desenvolvimento econômico e social de nosso País. (PPC, 2018, p. 76)

O que afirma o artigo 1º da Lei nº 11788, de 25 de setembro de 2008 (BRASIL, 2008) é que o estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e, objetiva o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho. Silva e Gaspar (2018) mencionam o estágio “como um espaço de aprendizagem da profissão docente e de construção da identidade profissional.”

O Estágio Supervisionado do Curso de Licenciatura em Computação é caracterizando com uma atividade curricular prática pré-profissional desenvolvida em situações reais de trabalho, supervisionado e orientado pela Instituição de Ensino, afirma o capítulo II art. 4º do Apêndice A do Regulamento de Estágio Supervisionado.

METODOLOGIA

O presente trabalho é oriundo de um relato de experiência sobre a primeira etapa do Estágio Supervisionado II da graduação do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, do município de Carauari – Amazonas, realizado em uma escola estadual de tempo integral do município, e tem o desígnio de discorrer sobre as vivências durante o período de estágio, e apresentar a importância de recursos tecnológicos como os óculos de realidade virtual na educação a fim de colaborar de forma positiva na área atuada.

O estágio supervisionado II ocorreu na Escola de Tempo Integral Carauari, que atende ao ensino médio. A mesma foi fundada em 08 de abril de 2002, através do Decreto nº 22.562 e iniciou suas atividades letivas em 18 de junho de 2002.

A escolha da escola é previamente definida junto ao professor coordenador da disciplina e, posteriormente o estagiário recebe a Carta de Encaminhamento e o Termo de Compromisso, os quais se apresentam na escola para dar início as atividades do estágio. O estágio ocorreu entre os dias 27/02/2023 a 17/03/2023.

No decorrer das etapas de observação e coparticipação foram observados com muito cuidado os métodos utilizados durante as aulas de artes trabalhadas pela professora supervisora, para que a regência fosse aplicada de forma que se distanciasse do tradicional. Para isso foram utilizados o óculos de Realidade Virtual, com o intuito de enriquecer As metodologias utilizadas para conduzir as práticas de estágio são: Observação; Coparticipação; Plano de Ação; e pôr fim a Regência.

Depois de finalizadas as etapas de Observação e Coparticipação, o estagiário pode elaborar o Plano de Ação, o qual obrigatoriamente será configurado fazendo uso de recursos tecnológicos, uma vez que ele foi preparado durante sua jornada acadêmica para tal função. Para que isso seja possível, no decorrer da vida acadêmica o licenciando em computação passa por uma formação específica objetivando fomentar a integração das tecnologias com as demais disciplinas curriculares (SERRÃO, 2021).

A figura a seguir mostra as etapas das práticas de estágio.



Fonte: elaborada pela autora

OBSERVAÇÃO – ENSINO MÉDIO

As etapas de Observação, Coparticipação e Regência do Estágio Supervisionado II, foram realizadas na Escola Estadual de Tempo Integral Carauari, as etapas de observação e coparticipação tem carga horaria de 20 horas, a etapa final que se dar por meio da Regência, tem carga horaria de 10 horas, totalizando 50 horas. A professora supervisora a qual acompanhei durante todas as etapas, leciona a disciplina de Artes em todas as séries e turmas do Ensino Médio.

Durante essa fase pude observar quais os métodos utilizados pela professora supervisora, como também o comportamento dos alunos, que já tem idade acima de 15 anos, alguns se mostraram bastante agitados, outros percebi que ficaram desconfortáveis com a minha presença em sala. A professora entra uma vez por semana em cada turma e em todas as turmas, então foi possível observar a diferença de comportamento dos alunos de 1º ano, para os alunos de 2º e 3º ano, os alunos de 1º são bem mais agitados.

Observou-se que a professora supervisora sempre buscou métodos de ensino para suas aulas que fugisse do tradicionalismo buscando trabalhar de modo que estimulasse o interesse dos alunos, apesar de ser limitado o uso de recursos tecnológicos, pois utilizava apenas projetor multimídia, mas trazendo sempre vídeo aulas, vídeos ilustrativos, entre outros métodos didáticos (figura 1).

Figura 1 - Alunos assistindo um vídeo ilustrativo sobre Artes



Fonte: acervo da autora

COPARTICIPAÇÃO – ENSINO MÉDIO

A etapa de Coparticipação do estágio Supervisionado II é a fase em que o estagiário deve participar de forma mais ativa das atividades propostas pela professora supervisora, mas sempre com seu consentimento, sem ultrapassar os limites nem atrapalhar o desenvolvimento das aulas.

Nesta fase, foi possível auxiliar a professora supervisora na correção das atividades nos cadernos dos alunos, na realização da frequência, na leitura de conteúdos, no esclarecimento de dúvidas relacionado aos conteúdos estudados, na elaboração de atividades propostas pela professora, para que assim, houvesse uma coparticipação sociável.

A figura 2 a seguir mostra os alunos participando de atividades do “Dia Internacional da Mulher”, nesta data a professora movimentou todas as turmas que

entramos e pudemos desenvolver várias atividades envolvendo todo o quadro de funcionárias da escola.

Figura 2 - Alunos coletando as digitais das mãos de todas as mulheres da escola



Fonte: Acervo da autora

Todas as atividades ao qual participei, desenvolvidas nesta fase de coparticipação foram realizadas com o aval da professora supervisora e, foram essenciais para contribuírem com a experiência de vivenciar situações que não haviam sido vistas pelo lado do docente e que podem influenciar posteriormente no meu desenvolvimento profissional.

A figura 3 a seguir mostra a estagiária montando juntamente com a professora e alguns alunos, um mural com todas as atividades desenvolvidas no Dia Internacional da Mulher.

Figura 3 – Estagiária, professora e alunos trabalhando na montagem do mural especial ao Dia Internacional da Mulher.



Fonte: Acervo da autora

A REGÊNCIA E A PRÁTICA DOCENTE COM O USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

A fase de regência é a última etapa do estágio supervisionado, na qual se coloca em prática tudo que observou sobre as necessidades dos alunos na fase de observação e coparticipação. A fase de regência se dar início com a criação do plano de ação, que possibilita o estagiário a esmiuçar abundantes estratégias dentro do universo tecnológico, que objetiva tornar a aquisição de conhecimento mais atraente e dinâmico para os estudantes.

Nessa etapa do estágio, pode-se ter como base de apoio os conteúdos apontados no plano de aula do professor (a) supervisor (a), para melhor aproveitamento do plano de ação do estagiário. Nesta fase de regência o aluno do curso de licenciatura em Computação, no papel de estagiário, tem a oportunidade de vivenciar a experiência de lecionar e, então se identificar ou não com a área da docência.

Durante a regência, foi possível proporcionar aos alunos novas sensações e que os oportuniza a serem protagonistas de seu próprio conhecimento, serem mais críticos e reflexivos e, os estimular a pensar fora da zona de conforto. Trouxe aos alunos uma experiência com os óculos de Realidade Virtual, explicando inicialmente a diferença entre VR (Realidade Virtual) e AR (Realidade Aumentada) através de um vídeo ilustrativo e em seguida algumas perguntas orais para certificação de que todos haviam entendido, muitos alunos já haviam ouvido algo sobre o assunto, mas não sabiam diferenciar um do outro. Utilizando o APP Sites in VR que é gratuito, instalado em dois Smartphones para serem acoplados em dois óculos de Realidade Virtual, um card bord de papelão, criado pela turma de Licenciatura em Computação do Núcleo de Ensino Superior de Carauari - NESCAR e, o VR Box, ambos pertencentes a esta turma. Para aplicação, passei individualmente nas cadeiras de cada aluno, para não gerar bagunça na sala, pois todos estavam muito eufóricos, apresentei a eles através do APP Sites in VR, que permite um giro em 360 graus pelas imagens, apresentei aos alunos alguns dos salões do Palácio de Beylerbeui em Istambul, construído pelo sultão Abdulazize para que observassem os detalhes das artes (vasos, pintura, estatuas), todos os detalhes das pinturas no teto dos salões tiveram a participação do sultão além de contratar os melhores artistas da época. A imagem 4 mostra a tela do aplicativo utilizado, a imagem 5 mostra o palácio apresentado aos alunos.

Figura 4- Tela inicial do APP Sites in VR.



Fonte: acervo da autora.

Figura 5- Palácio apresentado aos alunos.



Fonte: acervo da autora

Após visitarem um palácio, levei-os para visitarem outros lugares históricos através dos óculos. A regência foi aplicada em todas as turmas de 3º ano, uma turma do 2º ano e 2 turmas do 1º ano. Os alunos se mostraram muito interessados e bastante animados com a experiência, e relataram que a experiência permitiu-os a vivência de se sentirem inseridos no ambiente apresentado. A figura 4 mostra os alunos utilizando os óculos VR.

Figura 6 - Aplicação da Regência no Ensino Médio.



Fonte: Acervo da autora

Os alunos se mostraram animados com a experiência durante toda a regência, e a curiosidade deles em tocar, perguntar sobre os recursos e a satisfação em utilizá-los, mostrou a importância da inclusão desses recursos tecnológicos no ambiente escolar, juntamente com a capacitação dos professores para melhor aproveitamento vem se tornando crucial para propiciar aos alunos um processo de ensino aprendizagem mais efetivo, interativo e dinâmico.

Após a aplicação em cada turma, foi finalizada esta etapa com agradecimentos pelo espaço cedido pela professora, a atenção e participação dos alunos e por fim a despedida com a sensação de ter apresentado um trabalho significativo e bem aproveitado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estágio supervisionado no Ensino Médio me proporcionou mais uma experiência *in loco* que me permitiu avançar para mais uma certeza de que a vida na docência é desafiadora, porém rica e essencial, pude vivenciar minimamente os desafios do cotidiano escolar na instituição de ensino na qual desenvolvi as práticas do estágio e me conscientizar de que são inúmeras as realidades de uma escola e de seu corpo docente, mas sinto-me preparada para atuar de forma consciente e agregadora na condição de futura profissional da educação, seja na área estudada ou em qualquer área que a licenciatura me permitir.

O cotidiano observado durante o estágio supervisionado permitiu-me olhar de outra forma quanto à inserção de recursos tecnológicos no processo de ensinar e aprender, como também as dificuldades encontradas pelos profissionais envolvidos na utilização destes para melhor aproveitamento dos alunos e otimização da prática docente.

Durante a inserção dos óculos de Realidade Virtual na aplicação de aprendizagem, novas janelas foram abertas e o despertar da curiosidade foi lançado aos alunos, visto que se torna um recurso pouco ou nunca utilizado durante as aulas e isto os motiva a olhares mais críticos, tornando-os ativos no processo de ensino aprendizagem.

Conclui-se com este trabalho que ao utilizar as ferramentas tecnológicas como instrumento de ensinar e aprender, novas formas de aprendizado são apresentadas aos discentes, fazendo com que o aprendizado se torne mais motivador, atrativo e lúdico,

o que pode possibilitar melhor aproveitamento das aulas e maior rendimento dos alunos. Eu pude atestar de que há muitos desafios no cotidiano da vida docente, que desconhecemos no nosso dia a dia, mas sinto-me preparada para atuar de forma a acrescentar sempre com algo positivo em qualquer instituição, embora no início do curso não sentisse nenhum apressamento pela docência, porém, no decorrer das etapas do estágio supervisionado pude perceber que apesar de desafiador, lecionar é fascinante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Avelar Rocha, A. B., de Oliveira Barbosa, L. S., & Brito de Oliveira, R. (2023). ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO NSINO FUNDAMENTAL I. *RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar* ISSN 2675-6218,4(4), e442991. Disponível em: <http://doi.org/10.47820/recima21.v4i4.2991>. Acesso: 08 de maio de 2023.

Bailenson, J. N., Yee, N., Blascovich, J., Beall, A. C., Lundblad, N., & Jin, M (2008). The Use of Immersive Virtual Reality in the Learning Sciences: Digital Transformations of Teacher, Students, and Social Context. *The Journal of The Learning Sciences*, 17, 102—141.

Blascovich, J, Lomms, J., Beall, A. C., Swinth, K. R., Hyot, L. C., & Bailenson, J. N. (2002). Immersive Virtual Environment Technology As A Methodological Tool For Social Psychology, *Psychological Inquiry*, 139(2), 103-124

Braga, Mariluci Realidade Virtual e Educação. (2001). *Revista de Biologia e Ciências da Terra*, vol. 1, num. 1, Universidade Estadual da Paraíba, Paraíba Brasil.

BRASIL. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Lei do estágio, Brasília, DF: Diário Oficial Da União 2008. Disponível em: >http://www.planalto.gov.br/ccil_03_ato2007-2010/2008/lei/11788.htm.>. Acesso em: 11 de maio. 2023

CARVALHO, L. M. C.; DIAS-DA-SILA, M.H.G.F. PENTEADO,M.; TANURI, L. M.; LEITE, Y.F. e NARDIR. Pensando a Licenciatura na UNESP. **Nuances:** estudos sobre educação, Presidente Prudente, ano 9, n.9/10, p. 211-232, 2003.

CASTRO, A. T. K. A; SALVA, S. (2012). Estágio como Espaço de Aprendizagem Profissional da Docência no Curso de Pedagogia. 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 em: 09 de maio de 2023.

Lee, E. A. L., & Wong, K. W. (2014). Learning with desktop virtual reality: Low spatial ability learners are more positively affected. *Computers & Education*, 79, 49-58

PPC, Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação. 2018. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Serrão, D. B. M., 7 Oliveira, V. T. (2021). Um relato de experiência no ensino médio/técnico no ensino remoto. *Brazilian Journal of Development*, 7(12), 115287 – 115303. Disponível em: <http://doi.org/10.34117/bjdv7n12-342>. Acesso em: 09 de maio de 2023.

SILVA, H. I.; GASPAR, M. Estágio supervisionado: a relação teoria e prática reflexiva na formação de professor do curso de Licenciatura em Pedagogia. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, V.99, n. 251, 2018. Disponível em: <http://.doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.99i251.3093>. Acesso: 11 de maio. 2023.