

## UM RELATO DE EXPÊRIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II: ENSINO TÉCNICO

A REPORT OF EXPERIENCES IN THE SUPERVISED INTERNSHIP II:  
TECHNICAL EDUCATION

REPORTE DE EXPERIENCIAS EN LA PRÁCTICA SUPERVISADA II:  
EDUCACIÓN TÉCNICA

Hanna Izabely de Souza Antunes<sup>1</sup>

Toniere Gonçalves da Fonseca<sup>2</sup>

Ana Karoline Castro Denis<sup>3</sup>

Leonora Dias de Menezes<sup>4</sup>

José Ruhan de Souza Belém<sup>5</sup>

Luiz Sergio de Oliveira Barbosa<sup>6</sup>

Rogério Brito de Oliveira<sup>7</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta um relato das experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado II no nível de Ensino Técnico, do curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual do Amazonas (UEA), no Núcleo Superior de Coari (NESCO). As atividades obrigatórias do estágio foram realizadas no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM), Campus Coari, proporcionando aos estagiários a vivência prática no contexto educacional, com o objetivo de verificar as práticas pedagógicas e observar as problemáticas educacionais. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, uma vez que se concentra em descrever e relatar as experiências práticas vivenciadas durante o estágio. Foram coletadas informações nas turmas do 1º ao 3º ano, por meio de observação e coparticipação. A regência foi elaborada a partir da problemática encontrada. Considerando a dificuldade apresentada pelos alunos na disciplina de Lógica de Programação, foi elaborado um plano de ação para propor possíveis soluções a essa problemática. Utilizando ferramentas tecnológicas de conhecimentos da área da computação, desenvolvendo conteúdos teóricos por meio de uma metodologia expositiva, por meio do software de apresentações multimídia PowerPoint, abordando os conceitos e as técnicas utilizadas na elaboração e resolução de problemas por meio de algoritmos e as funções de lógica de programação. Além disso, foi estruturado um desenvolvimento de tarefas práticas realizadas no laboratório de informática, utilizando o software VisualG, que é um programa que edita, interpreta e executa algoritmos com uma linguagem próxima do português (PORTUGOL). Dessa forma, os resultados constatados mostram que essa vivência do Estágio Supervisionado II é de fundamental importância para os alunos de Licenciatura em Computação, pois proporciona a oportunidade de aplicar na prática os conhecimentos teóricos adquiridos durante a formação acadêmica. O estágio supervisionado II proporcionou um ambiente real de trabalho, onde os futuros professores de computação poderão vivenciar e enfrentar os desafios da docência, observando e analisando o desenvolvimento dos estudantes e professores.

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado. Computação. Ensino Técnico.

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA), no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA.

<sup>2</sup>Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA), no Centro de Estudos Superior de Itacoatiara-Am-CESIT/UEA. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0326-061X>.

<sup>3</sup>Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA), no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA.:

<sup>4</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA), no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA.

<sup>5</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA), no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA.

<sup>6</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University, Flórida -USA

Docente do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA), no Centro de Estudos Superior de Itacoatiara-Am-CESIT/UEA.

<sup>7</sup> Pós - Graduando em Supervisão Escolar, pela Faculdade de Educação da Serra - (FASE), Pedagogo da Secretária de Estado da Educação e Desporto - (SEDUC) - Amazonas.

**ABSTRACT:** This article presents an account of the experiences lived during the Supervised Internship II at the Technical Education level, of the Licenciature Degree in Computing at the State University of Amazonas (UEA), at the Núcleo Superior de Coari (NESCO). The mandatory activities of the internship were carried out at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Amazonas (IFAM), Campus Coari, providing the interns with practical experience in the educational context, with the objective of verifying the pedagogical practices and observing the educational problems. The research adopts a qualitative approach, since it focuses on describing and reporting the practical experiences lived during the internship. Information was collected in the 1st to 3rd year classes, through observation and co-participation. The regency was elaborated from the problematic encountered. Considering the difficulty presented by the students in the Logic of Programming discipline, an action plan was elaborated to propose possible solutions to this problem. Using technological knowledge tools in the field of computing, developing theoretical content through an expository methodology, through PowerPoint multimedia presentation software, addressing the concepts and techniques used in the elaboration and resolution of problems through algorithms and logic functions of programming. In addition, a development of practical tasks carried out in the computer lab was structured, using the VisualG software, which is a program that edits, interprets and executes algorithms with a language close to Portuguese (PORTUGOL). Thus, the results found show that this experience of the Supervised Internship II is of fundamental importance for the undergraduate students in Computing, as it provides the opportunity to apply in practice the theoretical knowledge acquired during their academic training. Supervised Internship II provided a real work environment, where future computing teachers will be able to experience and face the challenges of teaching, observing and analyzing the development of students and teachers.

**Keywords:** Supervised Internship. Computing. Technical Education.

**RESUMEN:** Este artículo presenta un relato de las experiencias vividas durante la Práctica Supervisada II en el nivel de Educación Técnica, de la Licenciatura en Computación de la Universidad Estadual de Amazonas (UEA), en el Núcleo Superior de Coari (NESCO). Las actividades obligatorias de la pasantía se realizaron en el Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Amazonas (IFAM), Campus Coari, proporcionando a los pasantes experiencia práctica en el contexto educativo, con el objetivo de verificar las prácticas pedagógicas y observar los problemas educativos. La investigación adopta un enfoque cualitativo, ya que se centra en describir y relatar las experiencias prácticas vividas durante la pasantía. La información se recolectó en las clases de 1º a 3º año, a través de la observación y coparticipación. La regencia se elaboró a partir de la problemática encontrada. Considerando la dificultad que presentan los estudiantes en la disciplina Lógica de la Programación, se elaboró un plan de acción para proponer posibles soluciones a este problema. Utilizando herramientas tecnológicas de conocimientos da área da computação, desenvolvendo conteúdos teóricos por meio de uma metodologia expositiva, por meio do software de apresentações multimídia PowerPoint, abordando os conceitos e as técnicas utilizadas na elaboração e resolução de problemas por meio de algoritmos e as funções de lógica de programação. Además, se estructuró un desarrollo de tareas prácticas realizadas en el laboratorio de computación, utilizando el software VisualG, que es un programa que edita, interpreta y ejecuta algoritmos con un lenguaje cercano al portugués (PORTUGOL). Así, los resultados encontrados muestran que esta experiencia de Práctica Supervisada II es de fundamental importancia para los estudiantes de grado en Informática, ya que brinda la oportunidad de aplicar en la práctica los conocimientos teóricos adquiridos durante su formación académica. La Pasantía Supervisada II brindó un ambiente de trabajo real, donde los futuros profesores de computación podrán experimentar y enfrentar los desafíos de enseñar, observar y analizar el desarrollo de estudiantes y docentes.

**Palabras-clave:** Práctica Supervisada. Informática. Educación Técnica.

## INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado em curso de Licenciatura é uma etapa essencial na formação acadêmica. Nesta etapa, o docente é inserido no meio escolar, o que lhe

proporciona a oportunidade de vivenciar e colocar em prática os conhecimentos teóricos adquiridos durante a graduação, permitindo ao estudante aplicar suas próprias metodologias e habilidades em sala de aula.

Sendo de caráter obrigatório, o estágio supervisionado busca promover experiências práticas, possibilitando aos alunos enfrentar os desafios da realidade escolar e desenvolver suas próprias competências, criando sua identidade profissional. Os estagiários têm a oportunidade de aplicar metodologias, adaptar-se a diferentes realidades educacionais e refletir sobre o processo de ensino.

Com base nisso, o estágio em computação proporciona aos estagiários, observar e vivenciar situações reais vistas no decorrer de suas práticas e aplicá-las visando as necessidades de cada estudante, ou seja, utilizando de mecânicas e meio tecnológicos para impulsionar o ensino-aprendizagem em sala de aula.

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

1247

Diante desse contexto, o profissional tem todo o preparo para exercer suas práticas em sala de aula, tendo uma visão ampla das necessidades investigadas no corpo docente, buscando e pesquisando a melhor metodologia para ser aplicado com sua turma e seus alunos, tendo todo respaldo do professor-titular e o coordenador do estágio. De acordo com o capítulo III sobre os objetivos gerais e específicos do curso de Licenciatura em Computação

**Art. 5º.** O Estágio Curricular Supervisionado no Ensino do Curso de Licenciatura em Computação tem como objetivos:

- I. Geral - Formar o professor capaz de compreender e atuar na realidade educacional, propondo novas alternativas pedagógicas a partir da práxis de Estágio Supervisionado na Educação Básica e Técnica.
- II. Específicos:
  - a) Oferecer aos discentes condições para que vivenciem a prática dos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso, sendo capazes de exercer a docência nos níveis de Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Técnico.
  - b) Propiciar a complementação do ensino e da aprendizagem a ser planejada, executada, acompanhada e avaliada em conformidade com os programas e calendário escolar, a fim de se constituírem em instrumentos de integração em termos de treinamento prático de aperfeiçoamento, técnico cultural, científico e de relacionamento humano.
  - c) Primar no campo do estágio, pelo desenvolvimento de uma atitude profissional e ética.

d) Proporcionar a interdisciplinaridade entre o estágio supervisionado e as disciplinas do curso de formação docente em Computação, com vista à elaboração da Memória Conceitual do Estágio (Relatório Analítico).

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.

### ESTÁGIO SUPERVISIONADO E O LICENCIADO EM COMPUTAÇÃO

O estágio supervisionado é uma atividade essencial para estudantes de diversos cursos de graduação, pois proporciona uma experiência prática que complementa a formação teórica obtida em sala de aula. O estágio supervisionado pode ser realizado em empresas, instituições governamentais, organizações sem fins lucrativos, entre outros locais, dependendo da área de formação do estudante.

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 isso, é de suma importância o estágio supervisionado para adquirir experiência prática, desenvolver competências profissionais e estabelecer contatos no mercado de trabalho.

Na licenciatura em computação, a importância de um estágio supervisionado se resume a uma oportunidade de vivenciar a prática profissional na área de educação e tecnologia, direcionada para futuros professores de informática e computação. Durante o estágio, os estudantes têm a oportunidade de aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos na graduação em um ambiente real de ensino.

Para Rocha et. al (2023), o estágio supervisionado é um componente essencial para a conclusão do curso de Licenciatura em Computação e deve ser realizado em conformidade com as diretrizes do currículo, proporcionando aos estudantes experiências enriquecedoras e se familiarizarem com uma das possíveis carreiras que poderão seguir.

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.

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.

## METODOLOGIA

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)

Quando pensamos em metodologias ativas sempre pensamos em gamificação. Além de sala de aula invertida e até mesmo o *design thinking* a gamificação está presente cada vez mais no cotidiano dos alunos. Segundo Mattar (2017) uma coisa que interessa muito dentro dessa metodologia é que os jogadores podem escolher como aprender.

Ao escolher utilizar uma metodologia que carregasse toda essa responsabilidade de fazer com que os alunos pudessem interagir uns com os outros e com o professor usando uma ferramenta acessível e de fácil usabilidade, escolhemos uma metodologia Gamificada com uma ferramenta chamada software Visualg. Mas para chegarmos na melhor metodologia e na melhor ferramenta que se encaixava nessa metodologia, passamos por um longo processo dividido em três partes: Observação, Coparticipação e Regência.

## 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 Coari, o Instituto Federal de Ciências e Educação do Amazonas (IFAM), 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. (PPCs, 2023, p. 14)

## AS EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II

O primeiro contato que os estagiários têm com o estágio supervisionado II é na observação. Este é o momento que tudo é novo analisado pelo nosso ponto de vista, e cada detalhe é importante destacar. Como o estágio foi realizado no Instituto Federal de Tecnologia e Educação do Amazonas, logo de cara o impacto da diferença de ensino e estrutura é o que chama atenção.

Como viemos de estágios anteriores saindo de escolas da rede estadual fica muito claro em nossas observações a lacuna quando se trata de educação. Em sala de aula ficava bem mais explícito essa diferença, muito disso se dá por qualificação de professores.



A maioria dos professores do Instituto Federal do Amazonas não são do Amazonas, o que deixa a mostra a falta de profissionais qualificados na nossa região. É notável que é importante ter diferentes influências culturais de todo Brasil, mas também formar profissionais da área de computação para uma representação regional na área seria interessante.

Embora as incríveis características que os profissionais mostram dentro do Instituto e suas formações inquestionáveis, ainda sentimos falta de metodologias ativas, como estamos tratando de ensino médio nós pudemos observar aulas e mais aulas expositivas. Em matérias como sociologia ou até mesmo em língua portuguesa seria interessante trabalhar sala de aula invertida por exemplo.

Partindo desse fato da falta de Metodologias Ativas começamos a observar mais os estudantes dentro de sala de aula para ter uma ideia de qual método se encaixa melhor no perfil de cada um. Logo de cara nos deparamos com algo que já era previsível: as turmas eram diferentes.

Acompanhando o professor supervisor André Luis a qual ministra aula de Montagem e Manutenção de computadores em turmas do primeiro ano, tomamos a iniciativa de nos reunimos com o mesmo para que abordássemos sobre sua forma de trabalho com as turmas, e qual seria sua proposta para nós. O mesmo nos repassou os dias que iríamos aplicar nossa regência em sua aula e solicitou para que trabalhássemos sobre os seguintes conteúdos: Funções Pseudocódigo, comandos, variáveis, blocos de operação, fluxogramas e introdução a programação utilizando software VisualG.

Uma semana antes do período de regência, desenvolvemos o nosso plano de ação, onde constava a problemática, os objetivos, os conteúdos que iríamos abordar durante a regência, a metodologia, o cronograma das atividades, recursos de apoio à regência, a avaliação e as referências bibliográficas. O professor nos repassou conteúdos e livros, para que pudéssemos atentar em estudar ficando por dentro do conteúdo, foi um desafio entanto. Montamos a regência para a aplicação em slide através do software Power Point com o tema: Pseudocódigo, onde abordamos de forma expositiva: comandos, variáveis, blocos de operação e fluxogramas. Logo após a explicação, fizemos um exercício prático no quadro.





**Figura 3** – Aula prática no laboratório de Informática do Instituto.



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Segundo Paes (2022) ao utilizar o VisualG, é esperado que os alunos obtenham benefícios significativos, uma vez que terão a oportunidade de desenvolver sua aprendizagem de maneira eficiente.

Percebemos que implementar a lógica de programação para alunos do Ensino Médio é de suma importância, pois desperta interesse entusiasmo, e consequentemente um futuro de profissionais na área. O professor ficou muito feliz com a reação e principalmente com a participação ativa destes alunos.

## 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.

## 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. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versoafinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versoafinal_site.pdf). Acesso: 04 jun. 2023.

BRASIL. **Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008**. Brasília: Presidência da República, 2008. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/11788.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11788.htm). Acesso: 05 jun. 2023.

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

PAES, Denyse Maria Borges et al. **Aprendendo programação na educação básica: uma intervenção através do software visualg**. 2022.

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSOS, Instituto Federal de Tecnologia e Educação do Amazonas – (IFAM), Coari/AM. 2023. Disponível em: <http://www2.ifam.edu.br/pro-reitorias/ensino/proen/guia-de-cursos/ppc#CCO>

ROCHA, Amanda Beatriz Avelar; BARBOSA, Luiz Sérgio de Oliveira, BRITO Rogério. **ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL 1**. RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218, v. 4, n. 4, p. e442991-e442991, 2023.

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.