

RELATO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO – EXPERÊNCIAS ADQUIRIDAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I E II

SUPERVISED INTERNSHIP REPORT – EXPERIENCES ACQUIRED IN
ELEMENTARY EDUCATION I AND II

INFORME DE PRÁCTICAS SUPERVISADAS – EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS EM
LA EDUCACIÓN PRIMARIA I Y II

Ana Karoline Castro Denis¹
Hanna Izabely de Souza Antunes²
Toniere Gonçalves da Fonseca³
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa⁴
Rogério Brito de Oliveira⁵

RESUMO: Este trabalho discorre sobre relatos de experiências vivenciados em um estágio supervisionado I, obrigatório do curso de Licenciatura em Computação, do núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, realizado em uma escola de ensino fundamental no município de Coari - Amazonas. Possui uma natureza qualitativa, apresentando como procedimentos metodológicos, como visitas à escola com objetivo de observar as aulas, o ambiente e estrutura escolar. Os atores envolvidos foram estudantes das turmas do ensino fundamental I e II, no qual foi possível identificar e relacionar as situações observadas com a prática profissional. A partir dessa inserção, também foi possível idealizar a experiência do estagiário e enfatizar que a exposição deste relato, demonstra o crescimento e fortalecimento para a futura profissão de lecionar, além de tornar uma visão crítica para as situações que se tornam habituais e precisam de mudanças. Espera-se que no campo social, este trabalho possa contribuir para a formação docente e melhorias do ensino na educação.

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

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA),

no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA.

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - (UEA),

no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA.

³ 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/0003-0326-061X>.

⁴ 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.

⁵ Pós – Graduando em Supervisão Escolar, pela Faculdade de Educação da Serra – (FASE) Pedagogo da Secretária de Estado da Educação e Desporto – (SEDUC).

ABSTRACT: This work discusses reports of experiences lived in a supervised internship I, mandatory for the Licenciante in Computing course, of the Higher Education nucleus of Coari-Am-NESCOA/UEA, of the State University of Amazonas – UEA, carried out in an elementary school in the municipality of Coari - Amazonas. It has a qualitative nature, presenting as methodological procedures, such as visits to the school in order to observe the classes, the environment and the school structure. The actors involved were students from elementary school classes I and II, in which it was possible to identify and relate the situations observed with professional practice. From this insertion, it was also possible to idealize the intern's experience and emphasize that the exposition of this report, demonstrates the growth and strengthening for the future profession of teaching, in addition to making a critical vision for the situations that become habitual and need changes . It is expected that in the social field, this work can contribute to teacher training and improvements in teaching in education.

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

RESUMEN: Este trabajo discute relatos de experiencias vividas en una pasantía supervisada I, obligatoria para el curso de Licenciatura en Computación, del Núcleo de Enseñanza Superior de Coari-Am-NESCOA/UEA, de la Universidad Estadual de Amazonas – UEA, realizada en una escuela primaria en el municipio de Coari - Amazonas. Tiene carácter cualitativo, presentándose como procedimientos metodológicos, como visitas a la escuela con el fin de observar las clases, el ambiente y la estructura escolar. Los actores involucrados fueron estudiantes de los grados I y II de la enseñanza fundamental, en los que fue posible identificar y relacionar las situaciones observadas con la práctica profesional. A partir de esta inserción, también fue posible idealizar la experiencia del pasante y destacar que la exposición de este informe, demuestra el crecimiento y fortalecimiento para la futura profesión docente, además de hacer una visión crítica para las situaciones que se vuelven habituales y necesitan cambios. . Se espera que en el ámbito social, este trabajo pueda contribuir a la formación docente y a la mejora de la docencia en educación.

Palabras-clave: Pasantía Supervisada. Licenciatura en informática. Recursos Tecnológicos.

INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado é uma experiência educacional, na qual o futuro profissional da educação se depara com várias situações no ambiente da escola.

O estágio é a etapa em que o professor, em formação, além de fazer uma investigação no ambiente escolar, ele pesquisa metodologias que visam o aprendizado do aluno para serem aplicadas em suas aulas, com o auxílio do seu supervisor e do seu orientador de estágio.

Nessas metodologias, a inclusão das tecnologias digitais da informação e comunicação seriam bem precisas para executar as aulas, pois elas estimulam o aprendizado do aluno.

Na competência 5, da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enfatiza sobre o uso da tecnologia no ensino. Atualmente, essas tecnologias têm estado altamente presente no nosso cotidiano.

Na educação, a utilização de softwares educativos podem ser estratégias para o ensino, porém nem todos os docentes dominam tais tecnologias, acabam se limitando apenas o uso do quadro branco e o pincel. Isso foi confirmado durante as fases de observação e coparticipação na escola onde foi realizado o estágio supervisionado.

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 ano letivo de 2022, e finalizado no ano letivo de 2022, 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 Quiz construído no Powerpoint, voltadas para o ensino da disciplina de Matemática.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

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

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.

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

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 Coari/AM onde este curso está sendo ofertado. 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.

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.

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

1275

Localizado no município de Coari, as Escolas onde a estagiaria estagiou teve como 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 os alunos 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.

PROBLEMÁTICA OBSERVADA

A partir das observações juntamente com a coparticipação e regência, a grande problemática é sem dúvidas na leitura e escrita, e no domínio das operações básicas da matemática. A professora Eliana M. Corrêa, que a muito tempo leciona na referida

escola, relatou que devido as paralizações das aulas, durante a pandemia causada pela Covid-19, dificultou ainda mais o desenvolvimento dos alunos.

Tanto a leitura, quanto o conhecimento básico matemático é essencial navida de qualquer pessoa perante a sociedade. Muito se ouve falar que amatemática está em tudo ao nosso redor, todos os dias, e a cada momento, estamos lidando com números de uma forma tão natural que não percebemos.

O conhecimento matemático é imprescindível não só por sua aplicabilidade, mas também por sua potencialidade na formação do cidadão critico, autônomo e ativo na sociedade.

Com as mudanças no cotidiano dos alunos e professores decorrentes, grande parte dos docentes sentiu o impacto da redução de sua carga horária. Dessa forma, para que se tornasse possível trabalhar os conceitos referentes o Quizz e como são representados de modo a abstrair ao máximo oconteúdo proposto, foi elaborado o seguinte plano de ensino diante da questão: Como trabalhar conteúdos de Matemática básica utilizando recursos tecnológicos.

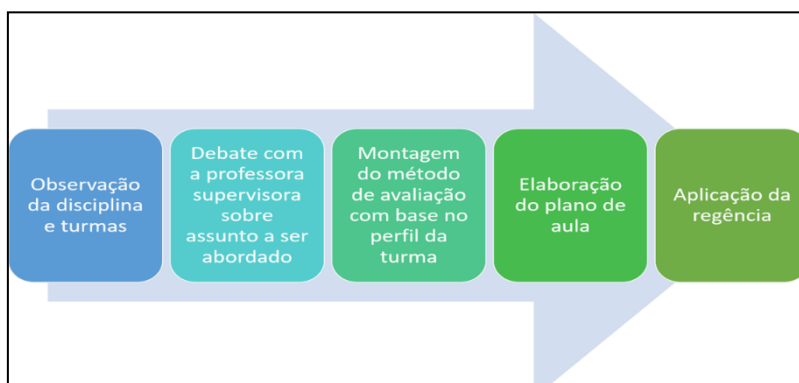
METODOLOGIA

1276

Tendo como base a pergunta de pesquisa foi elaborado um plano de aula buscando compreender os conceitos gerais e representaçõe nas disciplinas de Matemática e Ciência,partindo dos aspectos humanos e sociais dos alunos e da instituição.

[...] 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).

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 COM O USO DA TECNOLOGIA NA ESCOLA

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.

1277

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.

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

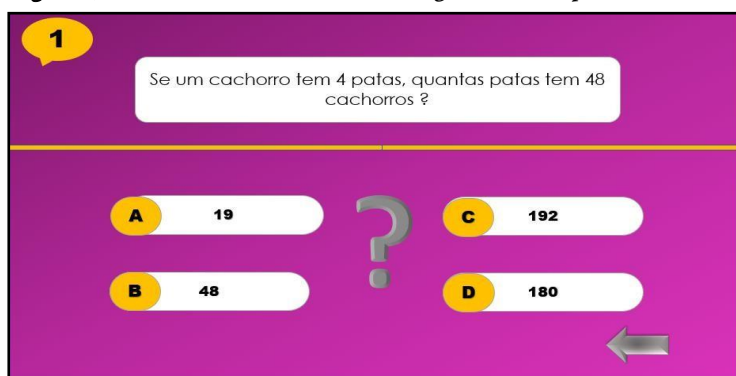


Fonte: Acervo dos autores (2023).

É com a aplicação dos recursos tecnológicos 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.

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

Figura 4. Atividade no Quiz com imagens no computador



Fonte: Acervo dos autores (2023).

Com o término da atividade, foi anunciado o vencedor, 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 sala de aula mostrou que grande parte dos alunos 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 fundamental I e II.

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

Durante a fase de Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental I e II, convivendo com os alunos e professores da escola, 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 I – (ESI), 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.

Diante de todo material exposto, conclui-se que o estágio supervisionado proporciona ao acadêmico, construir um manancial de perspectivas e ferramentas para vida profissional, além de possibilitar analisar sobre a ação docente. Também é por

meio do mesmo que os acadêmicos podem colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos durante a trajetória no curso de Licenciatura em computação.

Além de tudo, poder empregar diferentes ferramentas tecnológicas em escolas públicas, nas quais os estudantes na sua maioria não têm acesso, e poder usá-las como agentes transformadores na educação.

Certamente o período de estágio não deve ser visto somente como uma simples disciplina a ser concluída, ou uma carga horaria que deve ser cumprida. Mas como uma etapa enriquecedora na vida do acadêmico, através dos momentos que estive em contato direto com a realidade escolar, tanto com o corpo estudantil, como corpo docente, pude acompanhar as dificuldades de professores, e os perfis diferenciados dos alunos.

Por tanto, busca-se contribuir com a sociedade na formação de cidadãos críticos, e ativos, despertando o desejo de saber, e ir além dos muros da escola.

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.

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.

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

RICARDO, et al. Da Observação a Regência: Um olhar sobre o Estágio Docente em Eletrônica Digital. Campina Grande: Editora Realize, 2018. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_S A19_ID4296_17092018095205.pdf. Acesso em: 25 de maio de 2022.

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 nº10/2017**. Dispõe sobre a Programação e Planejamento do Estágio. Itacoatiara: ConselhoUniversitário, 2007.

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