

## O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO MÉDIO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II

### THE USE OF TECHNOLOGICAL RESOURCES IN HIGH SCHOOL: AN EXPERIENCE REPORT IN THE SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II

William Maia da Silva<sup>1</sup>  
Illgner Anderson Moraes de Souza<sup>2</sup>  
Franciano Antunes<sup>3</sup>

**RESUMO:** O uso de recursos tecnológicos na educação básica é um tema cada vez mais presente na atualidade. Com a evolução da tecnologia e o contexto social contemporâneo é fundamental que as escolas incorporem esses recursos em suas práticas pedagógicas, visando à melhoria da qualidade de ensino e à formação de alunos críticos e preparados para a sociedade da informação. Durante o estágio supervisionado em computação II abstraímos as habilidades aprendidas na universidade a fim de desenvolver na prática como futuro docente, ensinando conhecimento através das ferramentas tecnológicas tanto para os professores, quanto para os alunos de uma escola pública Estadual de Ensino Médio. O objetivo principal é utilizar recursos tecnológicos para aprimorar metodologia e processo de ensino de modo a aumentar o engajamento dos alunos nas atividades propostas. Para isso, utilizou-se de diversos recursos, tais como computadores, aplicativos educativos, jogos digitais, vídeos e apresentações multimídias, que serão descritos ao longo deste trabalho. Nesse sentido, colocamos em prática tal metodologia de modo que, professores e alunos conseguiram abstrair o máximo de conhecimento na área de cultura digital, de forma transdisciplinar, junto às disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Deve-se levar em conta que a área de Cultura Digital abrange todas as áreas de ensino, sendo que, utilizamos a matéria para demonstrar o uso das ferramentas digitais, apresentadas ao longo deste trabalho, na concepção de conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática, com finalidade de tornar as aulas mais atrativas. Dessa forma, ao final da regência, conseguimos atender a demanda tanto dos professores, quanto dos alunos, na qual, relataram a satisfação com aulas diferenciadas, no estímulo em aprender conteúdo das disciplinas de forma diversificada e práticas contextualizadas de forma aplicada em seu dia-a-dia. Ao longo do texto é perceptível que as escolas e os educadores estejam preparados para lidar com novas dinâmicas docentes de forma a contribuir para o processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Recursos tecnológicos. Ensino aprendizagem. Estágio II.

<sup>1</sup>Licenciando em Computação - Universidade do Estado do Amazonas - (UEA) Orcid: 0009-0007-3980-7361.

<sup>2</sup>Graduando em Engenharia de Software - Universidade Federal do Amazonas - (UFAM), Orcid: 0000-0003-4070-9738.

<sup>3</sup>Mestre em Computação Aplicada - Universidade Estadual do Ceará, Orcid: 0000-0003-1839-3300.

**ABSTRACT:** The use of technological resources in basic education is an increasingly present topic today. With the evolution of technology and the contemporary social context, it is essential that schools incorporate these resources into their pedagogical practices, aiming at improving the quality of teaching and training students who are critical and prepared for the information society. During the supervised internship in computing II, we abstracted the skills learned at the university in order to develop in practice as a future teacher, teaching knowledge through technological tools for both teachers and students of a State public high school. The main objective is to use technological resources to improve methodology and the teaching process in order to increase student engagement in the proposed activities. For this, several resources were used, such as computers, educational applications, digital games, videos and multimedia presentations, which will be described throughout this work. In this sense, we put this methodology into practice so that teachers and students were able to abstract the maximum amount of knowledge in the area of digital culture, in a transdisciplinary way, together with the disciplines of Portuguese Language and Mathematics. It should be taken into account that the area of Digital Culture covers all areas of teaching, and we use the subject to demonstrate the use of digital tools, presented throughout this work, in the conception of contents of Portuguese Language and Mathematics, with to make classes more attractive. In this way, at the end of the regency, we were able to meet the demand of both teachers and students, in which they reported satisfaction with different classes, encouraging them to learn subject content in a diversified way and contextualized practices applied in their daily lives. to-day. Throughout the text it is noticeable that schools and educators are prepared to deal with new teaching dynamics in order to contribute to the teaching-learning process.

**Keywords:** Technological resources. Teaching learning. Internship II.

## INTRODUÇÃO

Primeiramente devemos ressaltar que este trabalho é um relato de experiência vivenciado no Estágio Supervisionado II, em uma escola estadual no Município de Itacoatiara-AM.

Muito se discute a importância da sociedade da informação, de modo que desde o século XX que as pessoas passaram a inserir o uso das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC's) para fins políticos, econômicos, educacionais, sociais e culturais.

Segundo (Castells, 1999, p. 21):

[...] A tecnologia da informação é considerada uma ferramenta indispensável na manipulação da informação e construção do conhecimento pelos indivíduos, pois a geração, processamento e transmissão de informação torna-se a principal fonte de produtividade e poder.

Deve-se levar em conta que no ambiente escolar as TICs são de extrema importância para enriquecer e complementar as práticas pedagógicas, de modo que ajudam na condução de atividades diferenciadas. No entanto, não é isso que se nota na maioria das escolas. Durante o Estágio supervisionado em Computação II, foi evidenciado alguns problemas envolvendo o processo de ensino-aprendizagem, tais como, a precariedade da falta de ensino envolvendo recursos tecnológicos e a falta de habilidades do corpo docente ao manusear determinadas ferramentas.

Ghedin, Oliveira e Almeida (2018, p. 36) afirma que “nesse sentido, o estágio enquanto momento de articulação teoria-prática é formador da dimensão científica/técnica, política, ética e estética do futuro professor. Compreende-se que é nesse tempo/espço que o professor em formação constrói sua identidade profissional. ”

Nesse sentido, afirma que o estágio se constitui numa formação que é de natureza ontológica, isto é, compõe o que será o professor enquanto identidade profissional. Numa perspectiva dialética institui o que será, juntamente com o exercício profissional iniciante nos primeiros anos de atuação profissional, ao longo de sua existência. Pois isso radicaliza sua condição de ser que se faz no confronto e no contexto do trabalho” Ghedin, Oliveira e Almeida (2018, p. 36).

Em resumo, o estágio supervisionado é uma etapa importante da formação acadêmica dos estudantes de graduação em Licenciatura da Computação. Ele possibilita a aplicação dos conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula na prática, por meio do contato com os alunos e o corpo docente em geral. Neste artigo, serão apresentados relatos de experiência sobre o uso de recursos tecnológicos no ensino médio através no estágio supervisionado em computação II.

## **O uso dos recursos tecnológicos na educação básica**

Os recursos tecnológicos têm se tornado cada vez mais presentes na sociedade atual e também no ambiente educacional. Com o advento da internet e a popularização de dispositivos móveis, como smartphones e tablets, o acesso à informação e o uso de recursos tecnológicos se tornaram mais acessíveis e mais presentes na rotina das pessoas.

Tajra (2012, p. 39) afirma que no início da introdução dos recursos tecnológicos de comunicação na área educacional, houve uma tendência a imaginar que os instrumentos iriam solucionar os problemas educacionais, podendo chegar inclusive a substituir os próprios professores. Isto porque a própria sociedade da informação traz consigo uma

característica referida por Castells (2002) como sendo uma lógica de redes, onde várias vozes se juntam para buscar, alterar e reconfigurar a informação.

Nesse contexto, os recursos tecnológicos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas, para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e atrativo para os alunos.

“De fato, o uso de tecnologia como os computadores, notebooks, tablets, celulares, propiciam dentro da sala de aula uma grande experiência, através da interatividade que o aluno possui com os recursos tecnológicos, onde por meio destes podem construir novas formas de aprendizagem, através de software e jogos educacionais, lousas e simuladores interativos, ferramentas computacionais como o próprio editor de texto, entre outros” (ARAÚJO, 2012).

É comum notar que em algumas escolas da rede estadual de ensino há professores que não tem afinidade com as ferramentas tecnológicas, em razão do contexto de sua formação inicial, uma vez que o ensino tradicional (o professor é considerado figura central e único detentor do conhecimento, que é repassado aos alunos, normalmente, por meio de aula expositiva) foi destaque por uma boa parte do tempo (até os dias de hoje em algumas escolas) até o momento em que a tecnologia cresceu absurdamente e que passou a ganhar destaque em algumas redes de ensino, de forma que pudesse agregar conhecimento aos professores, bem como para os alunos.

De acordo com Faria (2004, p. 1):

O papel do educador está em orientar e mediar as situações de aprendizagem para que ocorra a comunidade de alunos e ideias, o compartilhamento e a aprendizagem colaborativa para que aconteça a apropriação que vai do social ao individual, como preconiza o ideário vygotskyano. O professor, pesquisando junto com os educandos, problematiza e desafia-os, pelo uso da tecnologia, à qual os jovens modernos estão mais habituados, surgindo mais facilmente a interatividade. ”

Portanto, os recursos tecnológicos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Porém, é importante que o uso desses recursos seja planejado e estruturado, de forma a promover o aprendizado dos alunos de forma efetiva e significativa. O uso indiscriminado dos recursos tecnológicos pode resultar em distração e dispersão dos alunos, comprometendo o processo de ensino.

## A implicação do curso de licenciatura em computação para a formação de educadores

A licenciatura em Computação é um curso de graduação que prepara os estudantes para atuarem como educadores na área de tecnologia da informação. A formação de educadores em computação é fundamental para que as novas gerações possam compreender as tecnologias que permeiam suas vidas e se tornem capazes de utilizar e desenvolver novas ferramentas e soluções tecnológicas.

A esse respeito, Cysneiros (1999, p. 32) sugere que:

O ideal será que o educador aprenda a lidar com as TI (Tecnologia da Informação) durante sua formação regular, nos cursos de licenciatura e de pedagogia, em disciplinas mais ou menos com os nomes de “Tecnologia Educacional” ou “Tecnologias da Informação na Educação” e de modo mais detalhado nas didáticas de conteúdo específicos Metodologias de Ensino). Algumas faculdades já oferecem tais disciplinas, porém ainda demorará alguns anos para que haja mudanças neste sentido, pois a Universidade não assimila facilmente novidades.

Vale ressaltar que existe uma gama de motivos no que tange a falta de investimento para a formação de professores que precisam ter mais conhecimento sobre essas tecnologias. É necessário, por exemplo, que os professores tenham contato com a tecnologia voltada para seu cotidiano e que repensem sua prática pedagógica, aliando seu *Know-how* à ferramenta computacional.

Alarcão (2003), “por sua vez, sugere estratégias para a formação continuada de professores reflexivos que promovam o educador como sujeito e autor de sua prática, bem como valorizem o trabalho coletivo entre educadores, tais como: a pesquisa-ação, a análise de casos, as narrativas/registros, os portfólios, o confronto de opiniões e abordagens, os grupos e círculos de discussão e estudo, a auto-observação, a supervisão colaborativa, e as perguntas pedagógicas.”

Os educadores formados em licenciatura em Computação têm uma grande responsabilidade, pois precisam estar atualizados em relação às novas tecnologias e ser capazes de ensinar seus alunos a lidar com as ferramentas tecnológicas de maneira ética e consciente. Eles também podem atuar em áreas como desenvolvimento de software educativo, gestão de projetos tecnológicos para a educação, entre outras.

Oliveira (2004, p. 28) argumenta que:

Essa tentativa de aproximação se constrói de divergências e convergências, no que tange à estruturação de um corpus de conhecimento, metodologias e objetos de estudo, respeitados as peculiaridades de cada área do conhecimento, além de ocuparem lugares distintos na sociedade. Entretanto, não podemos negar a

proximidade desses campos e também de uma possível relação entre eles, pois a Educação realiza-se através da comunicação, assim como o campo da Comunicação pode objetivar a educação.

Em resumo, o curso de licenciatura em Computação é essencial para a formação de educadores capazes de lidar com as demandas da sociedade atual, em que a tecnologia da informação é cada vez mais presente em nossas vidas. Com uma formação sólida em tecnologia e pedagogia, os educadores podem contribuir para formar cidadãos conscientes e capacitados para lidar com as novas tecnologias e seus desafios.

## **Uso de Tecnologias em práticas pedagógicas no estágio supervisionado II**

O uso de tecnologias em práticas pedagógicas no estágio supervisionado II é uma abordagem que visa aprimorar o processo de ensino e aprendizagem através do uso de recursos tecnológicos. Isso inclui o uso de dispositivos móveis, softwares educacionais, plataformas online, jogos educativos, entre outros.

“As tecnologias de informação e comunicação estão em constante desenvolvimento em todas as suas vertentes, na educação suas ferramentas possibilitam que o docente possa trabalhar seus recursos como apoio pedagógico para o enriquecimento do ensino- aprendizagem, assim os alunos poderão ter contato com as tecnologias de informação nas atividades escolares, proporcionando a valorização da ciência e da tecnologia, através de novos métodos didáticos-pedagógicos” (BRASIL,2013).

Os métodos utilizados na prática pedagógica, demonstraram que a utilização dessas tecnologias em sala de aula pode proporcionar uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e interativa, permitindo que os estudantes tenham acesso a uma variedade de recursos que podem enriquecer o conteúdo do curso. Além disso, o uso dessas tecnologias pode ajudar a desenvolver habilidades digitais e de comunicação, que são cada vez mais importantes na sociedade contemporânea.

Partindo desse pressuposto, as intervenções se deram mediante estudos feitos em sala de aula em uma Escola Pública Estadual do Município de Itacoatiara-Amazonas, de modo que as aplicações das atividades se deram em meio a disciplina de Estágio apenas para alunos do Ensino Médio, numa faixa de 15 a 20 estudantes, entre as turmas de 1º ano “4”, 1º ano “5” e 1º ano “6”.

Em síntese, o desenvolvimento da carga horária dos referidos cursos de licenciatura tem a seguinte distribuição: a Resolução 02/2019 do CNE (Conselho Nacional de Educação) exige um mínimo de 400 (quatrocentas) horas de estágio supervisionado para os cursos de licenciatura. Assim o curso de licenciatura em computação, da Universidade do Estado do Amazonas-UEA tem uma carga horária de Estágio de 420 (quatrocentos e vinte) horas para o desenvolvimento da prática pedagógica, divididas em duas disciplinas, Estágio Supervisionado I e II, cada uma com 210 (duzentas e dez) horas distribuídas em explicar o funcionamento do estágio em computação.

### **Ensino Médio – 1º ano “4”**

Durante o período de observação percebeu-se que a aprendizagem está em constante variação nos alunos, a qual uns demonstram interesse por tal conteúdo e outros não. Diante de tais observações, notamos que a problemática pode ser decorrente de diversos fatores, entre eles a falta de práticas pedagógicas que estimulem a utilização de recursos que promovam habilidade e competência da tecnologia empregada a resolução de problemas reais do cotidiano dos alunos.

Em sala, o professor utiliza principalmente o livro como recurso didático, prendendo-se a mecanismos tradicionais na explanação dos conteúdos, razão esta que se dá pelo desconhecimento da potencialidade que um software educacional pode trazer para sua aula.

Na fase de coparticipação, observamos que o professor desenvolve seu planejamento bimestral por meio do Projeto Político Pedagógico (PPP) que envolve também a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), porém em suas aulas não se observa o uso de recursos tecnológicos, bem como a utilização dos laboratórios de informática à utilização de mídias e jogos educacionais interativos ou ferramentas computacionais que servem como objeto de aprendizagem pelo próprio aluno.

Já na fase de regência, seguindo a proposta dos conteúdos programáticos do professor, buscamos primeiramente realizar uma pesquisa dos temas propostos à construção dos planos de aula envolvendo a disciplina de Cultura Digital no âmbito escolar. Os métodos aplicados nas aulas tinham como característica transmitir o conhecimento de modo dinâmico e interativo buscando trabalhar o conteúdo de forma lúdica, inserindo recursos computacionais.

Foram utilizados recursos materiais para mostrar na teoria e prática algumas ferramentas nos softwares “PowerPoint” e “Word” do pacote da Microsoft Office e Inteligências Artificiais como “WordWall” no auxílio de conhecimento nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática que foram implementadas dentro do laboratório de informática. As figuras a seguir demonstram os recursos utilizados.

**Figura 1** – Utilização do Software “Word”, na abordagem da disciplina de Cultura Digital.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 2** – Utilização de ferramenta “Paint” e amostra do “WordWall” na matéria de Língua Portuguesa.



Fonte: Acervo do autor.

## Ensino Médio – 1º “5” e 1º ano “6”

Diante de tais observações no estágio supervisionado II nas turmas mencionadas, deduzimos que a mesma problemática do tópico anterior é a mesma que se implica para esta turma, a qual, a prática pedagógica que está sendo inserida condiz apenas num retrato tradicional, sendo que, o livro é a principal ferramenta para se trabalhar tanto os conteúdos abordados sobre determinada disciplina, quanto para as tarefas avaliativas.

Olhando por outro lado, as ferramentas tecnologias tem suas peculiaridades, de forma que podem ser aplicadas de diversas formas dentro do âmbito educacional, mas é necessário que o professor possa ter o auxílio dessas ferramentas dentro de sala de aula? De

certa forma sim. Diante dessa conjuntura, vamos levantar duas hipóteses especificamente dentro de sala de aula.

A primeira, é a falta de interesses pelo conteúdo por parte do aluno, que pode ser decorrente da didática utilizada sem o auxílio de ferramentas educacionais, e motivo este que sua abordagem predomina métodos tradicionais, basicamente com leitura e exercício, sem aprofundamento em outras fontes de conhecimento e metodologias inovadoras de ensino.

A segunda, pode ser decorrente do convívio social fora da escola, onde estão sujeitos a influências de algum grupo social ou pelo uso deliberado da tecnologia, mais frequentemente pelo uso da internet.

A partir dessas constatações ao adentrar no ambiente das salas de aulas, seguindo o conteúdo programático do plano bimestral do professor, iniciamos também a construção dos planos de aulas na disciplina de Matemática Financeira, mais especificamente na matéria de cultura Digital. Para as aulas de matemática desenvolvemos os planos pensando em uma abordagem do conteúdo de forma mais expositiva diante das situações vistas durante a observação, trazendo algumas informações do conteúdo, por meio de tutoriais no software “Excel” do pacote da Microsoft Office que envolvia a produção de uma planilha referente ao gasto familiar.

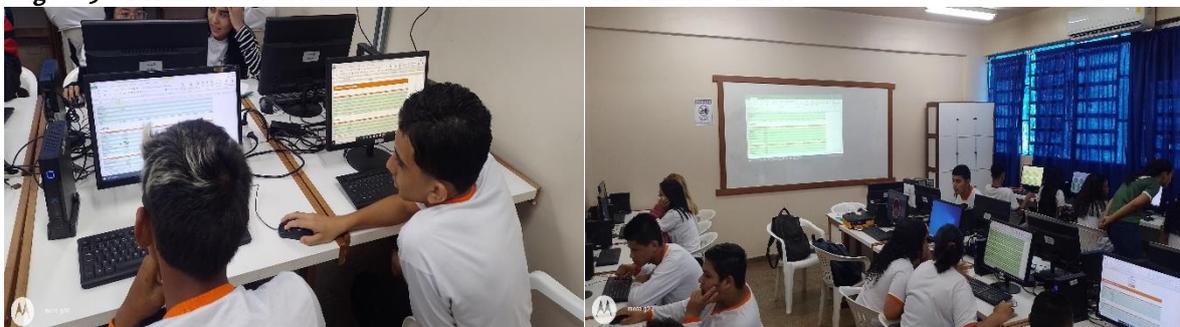
Existem várias maneiras de ensinar o Microsoft Excel em sala de aula, dependendo do nível de conhecimento dos alunos e do objetivo específico da aula. Aqui estão algumas sugestões de métodos:

1. Demonstração: O professor pode realizar uma demonstração ao vivo do uso do Excel, mostrando como realizar tarefas comuns, como criar planilhas, inserir fórmulas, formatar dados e criar gráficos.
2. Exercícios práticos: Os alunos podem trabalhar em exercícios práticos em computadores individuais ou em grupos, com o professor disponível para esclarecer dúvidas e fornecer feedback. Os exercícios podem incluir tarefas específicas, como criar uma planilha de orçamento ou uma tabela de vendas.
3. Jogos educacionais: Os jogos educacionais podem ser uma forma divertida e eficaz de ensinar o Excel em sala de aula. Existem jogos online que ensinam conceitos básicos do Excel, como inserir dados e criar fórmulas.
4. Projetos: Os alunos podem trabalhar em projetos de longo prazo que envolvem o uso do Excel, como criar um modelo de negócios ou uma planilha de acompanhamento de despesas. Esses projetos podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

Cabe ressaltar que é importante sempre que o professor faça um feedback constante para os alunos, incentivando-os a experimentar e explorar o Excel e a desenvolver sua confiança e habilidades na ferramenta.

A proposta da planilha no início passou por algumas dificuldades pelo fato dos alunos terem algumas barreiras pessoais, como o medo de não saber determinadas funções que aconteciam dentro do Excel, porém através diálogo do professor para com os estudantes que ao final os alunos desempenharam um grande papel ao desenvolver cada detalhe da tarefa. A figura 3 ilustra os alunos no momento da produção da atividade.

**Figura 3** – Momento de atividade de Matemática na ferramenta “Excel”



Fonte: Acervo do autor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de recursos tecnológicos na educação básica é uma prática cada vez mais comum e necessária. Durante o Estágio II, foi possível vivenciar essa realidade e perceber os benefícios que essas ferramentas podem trazer para o ensino e aprendizagem dos alunos.

Dentre os recursos utilizados, destaca-se a utilização de plataformas digitais, que ajudaram a tornar as aulas mais interativas e dinâmicas. Além disso, o uso de recursos educacionais facilitou a apresentação de conteúdos de maneira mais visual e atrativa, despertando maior interesse não só dos professores, mas também dos alunos.

Deve-se levar em conta que o uso de recursos tecnológicos não deve substituir a presença do professor em sala de aula de forma alguma.

É fundamental que o docente esteja presente para orientar e mediar a utilização desses recursos, garantindo que a aprendizagem aconteça de forma significativa e efetiva.

Outro ponto importante é que nem todos os alunos possuem acesso aos mesmos recursos tecnológicos em casa, o que pode gerar desigualdades no processo educacional. É

papel da escola e dos governos garantir que todos os alunos tenham acesso a essas ferramentas, de forma a promover a inclusão digital e reduzir as desigualdades educacionais.

Além disso, o uso de recursos tecnológicos na educação básica pode trazer grandes benefícios para o ensino e aprendizagem dos alunos, desde que seja utilizado de forma consciente e responsável, com a mediação e orientação dos professores. É importante garantir que todos os alunos tenham acesso a essas ferramentas, de forma a promover a inclusão digital e reduzir as desigualdades educacionais.

É importante relatar que o estágio em si me proporcionou uma outra visão quanto futuro docente, a qual, consegui lapidar todo aprendizado adquirido com os alunos durante as práticas em sala de aula e desenvolvendo um padrão ético e profissional através da experiência de cada professor, por meio de diálogos e técnicas metodológicas para melhorar o ensino em sala de aula.

É comum ressaltar que no decurso do estágio, obtive algumas dificuldades que me serviram de desafio. Dentre inúmeros obstáculos que pude presenciar, destaca-se primeiramente a rotina pesada do dia-a-dia no período em que pude estar presente no estágio supervisionado II. Por outro lado, existiram coisas boas que puderam na minha futura experiência profissional e pedagógica, a qual, passei a estimular professores e alunos a ficarem engajados em utilizar determinados recursos tecnológicos em sala de aula e na vida social.

## REFERÊNCIAS

ALARCÃO, Isabel (Org.). Formação reflexiva de professores: estratégias de supervisão. Porto: Porto Editora, 1996.

ARAÚJO, Thiago Cássio D'Ávila. Tecnologias educacionais e o direito à educação. Revista Jus Navigandi, ISSN 1518-4862, Teresina, ano 17, n. 3395, 17 out. 2012. Disponível em: [Tecnologias educacionais e direito à educação - Jus.com.br | Jus Navigandi](https://www.jus.com.br). Acesso em: 30 de março de 2023.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 5. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2010.

BARREIRO, I. M. F.; Gebran, R. A., 2006. Prática de Ensino: Elemento Articulador da Formação do Professor. São Paulo: Editora Avercamp.

CASTELLS, MANUEL. (1999). A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, vol. 3. São Paulo: Paz e terra.

CASTELLS, MANUEL. (2002). A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, vol. 1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

CYSNEIROS, P. G. Novas Tecnologias na Sala de Aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora. IX ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Prática da Ensino. Águas de Lindóia, São Paulo, 4 a 8 de maio de 1998. AnaisII, vol. 1/1, pp. 199-216.

FARIA, Elaine Turk. O professor e as novas tecnologias; disponível em: Microsoft Word - prof e a tecnol\_5.doc (pbworks.com). Acesso em: 30 de março de 2023.

GHEDIN, Evandro; OLIVEIRA, Elisangela S., ALMEIDA, Washgthon A. Título: Estágio com pesquisa. 1ª edição. Local de publicação: Amazon.com. Editora: Cortez, 13 de maio de 2015.

OLIVEIRA, Márcio Romeu Ribas de. O primeiro olhar: experiência com imagens na Educação Física escolar. 2004.177f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) Centro de Desportos – Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC.

SOUZA, Deborah L. da Silva; CARVALHO, Débora Costa; MARQUES, Eliana de S. Alencar. O uso de recursos tecnológicos em sala de aula: relato envolvendo experiências do pibid do curso de pedagogia da ufpi. Realize Editora - Campina Grande, 2012. Disponível em: Plataforma Espaço Digital (editorarealize.com.br). Acesso em: 30 de março de 2023.

TAJRA, S. F. Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. São Paulo: Érica, 2012

<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file>. Acesso em: 10 de julho de 2023.