

## ESTÁGIO SUPERVISIONADO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIA EM SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL I DA ESCOLA MUNICIPAL PRESIDENTE VARGAS EM LÁBREA/AM

SUPERVISED INTERNSHIP FOR A DEGREE IN COMPUTING IN THE INTEGRATION OF TECHNOLOGY IN THE CLASSROOM: EXPERIENCE REPORT WITH ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT ESCOLA MUNICIPAL PRESIDENTE VARGAS IN LÁBREA/AM

PRÁCTICA SUPERVISADA DE LA LICENCIATURA EN COMPUTACIÓN EN LA INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL AULA: INFORME DE EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA ESCOLA MUNICIPAL PRESIDENTE VARGAS DE LÁBREA/AM

Antonia Laicha de Oliveira Apurina<sup>1</sup>

Letícia Maria de Moraes Pinheiro<sup>2</sup>

Charles Conceição da Silva<sup>3</sup>

Rosenilde Soares da Silva<sup>4</sup>

João da Mata Libório Filho<sup>5</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta o relato de experiência durante o Estágio Supervisionado dos acadêmicos de licenciatura em Computação do Centro de Estudos Superiores de Lábrea, da Universidade do Estado do Amazonas. Desta forma, é abordado a importância da integração da tecnologia na sala de aula, destacando o papel fundamental do Estágio Supervisionado na formação de futuros professores de Computação. A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Presidente Vargas em Lábrea, Amazonas, onde acadêmicos tiveram a oportunidade de integrar a tecnologia na sala de aula do ensino fundamental I. Adotando uma metodologia qualitativa para nortear as ações dos estagiários durante a pesquisa. Como resultado, destacamos a importância da experiência para a formação dos acadêmicos e a integração de recursos tecnológicos para que os alunos tivessem oportunidade de praticar leitura de maneira lúdica e interativa por meio do uso de *smartphones*.

4924

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado. Licenciatura em Computação. Integração de Tecnologias. Sala de Aula.

---

<sup>1</sup> Universidade do Estado do Amazonas.

<sup>2</sup> Coautora.

<sup>3</sup> Coautor.

<sup>4</sup>Gestora do Centro Educacional de Tempo Integral Agostinho Ernesto de Almeida. Mestrado em Gestão e Avaliação da Educação Básica pela Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF. Normal Superior, pela universidade do Estado do Amazonas - UEA. Pedagogia pelo Centro Universitário Internacional Uninter - UNINTER.

<sup>5</sup> Doutorado e mestrado em Informática, pela Universidade Federal do Amazonas,(UFAM). Licenciatura em Informática, pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professor Adjunto da Universidade do Estado do Amazonas, Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara.

**ABSTRACT:** This article presents an experience report during the Supervised Internship of undergraduate students in Computing at the Centro de Estudos Superiores de Lábrea, at the State University of Amazonas. In this way, the importance of integrating technology in the classroom is addressed, highlighting the fundamental role of Supervised Internship in the training of future Computing teachers. The research was carried out at Escola Municipal Presidente Vargas in Lábrea, Amazonas, where academics had the opportunity to integrate technology into the elementary school classroom. Adopting a qualitative methodology to guide the interns' actions during the research. As a result, we highlight the importance of the experience for the training of academics and the integration of technological resources so that students have the opportunity to practice reading in a playful and interactive way through the use of smartphones.

**Keywords:** Supervised Internship. Degree in Computing. Integration of Technologies. Classroom.

**RESUMEN:** Este artículo presenta un relato de experiencia durante la Práctica Supervisada de estudiantes de pregrado en Computación en el Centro de Estudios Superiores de Lábrea, de la Universidad Estatal de Amazonas. De esta manera, se aborda la importancia de integrar la tecnología en el aula, destacando el papel fundamental de las Prácticas Supervisadas en la formación de los futuros docentes de Informática. La investigación se llevó a cabo en la Escuela Municipal Presidente Vargas de Lábrea, Amazonas, donde los académicos tuvieron la oportunidad de integrar la tecnología al aula de la escuela primaria, adoptando una metodología cualitativa para guiar las acciones de los pasantes durante la investigación. Como resultado, resaltamos la importancia de la experiencia para la formación de académicos y la integración de recursos tecnológicos para que los estudiantes tengan la oportunidad de practicar la lectura de forma lúdica e interactiva mediante el uso de teléfonos inteligentes.

4925

**Palabras clave:** Prácticas Supervisadas. Licenciatura em Informática. Integración de Tecnologías. Aula.

## INTRODUÇÃO

A integração da tecnologia na sala de aula é um tópico que tem recebido atenção significativa na educação contemporânea (DA LUZ e VAZ, 2022). À medida que a sociedade avança rapidamente em direção a um mundo cada vez mais digital, é imperativo que os educadores estejam preparados para enfrentar as demandas desse ambiente em constante evolução (SILVA *et al.*, 2023b). Assim, o Estágio Supervisionado desempenha um papel fundamental na formação de futuros professores de Computação, fornecendo uma

plataforma para explorar, experimentar e compreender a aplicação eficaz da tecnologia no ensino (MENEZES *et al.*, 2023).

Neste contexto, este artigo busca investigar a importância do Estágio Supervisionado na integração de tecnologia em sala de aula, focando a preparação dos futuros professores para atender às necessidades educacionais da era digital. Nesta perspectiva, esta pesquisa analisou como o Estágio Supervisionado em licenciatura em Computação, ofertado no Centro de Estudos Superiores de Lábrea, da Universidade do Estado do Amazonas, colabora na formação do acadêmico. E como o estágio pode colaborar diretamente no processo de ensino dos alunos.

## ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA FORMAÇÃO DO LICENCIANDO EM COMPUTAÇÃO

O Estágio Supervisionado desempenha um papel fundamental na formação de acadêmicos de licenciatura em Computação (MENEZES *et al.*, 2023). É uma etapa crucial que permite que os futuros professores adquiram experiência prática no campo da educação, aplicando seus conhecimentos em um ambiente real de ensino. Durante esse período, os acadêmicos têm a oportunidade de vivenciar em primeira mão as complexidades e desafios da sala de aula, desenvolvendo habilidades pedagógicas essenciais (SILVA *et al.*, 2023a).

4926

A importância do Estágio Supervisionado reflete-se na oportunidade que oferece aos acadêmicos de aplicar os conceitos teóricos aprendidos nas suas aulas para situações do mundo real (DENIS *et al.*, 2023). Isso não apenas consolida seu aprendizado, mas também os prepara para enfrentar as dinâmicas reais de uma sala de aula. Eles podem experimentar diferentes abordagens de ensino, adaptando-se às necessidades dos alunos e desenvolvendo estratégias de ensino mais eficazes (SILVA *et al.*, 2023b).

Permitindo que os acadêmicos estabeleçam vínculos com alunos e professores, ganhando experiência no gerenciamento de relacionamentos e interações em um ambiente educacional. Também proporciona uma oportunidade valiosa para a reflexão e autoavaliação, permitindo que os acadêmicos identifiquem áreas em que precisam aprimorar suas habilidades pedagógicas (SOUZA *et al.*, 2023).

Então, o Estágio Supervisionado é um componente essencial na formação de futuros professores de Computação, pois fornece uma base sólida para a transição para a carreira

docente (RODRIGUES *et al.*, 2023). Permite a integração de teoria e prática, desenvolver habilidades cruciais e ajudar os acadêmicos a se tornarem educadores competentes e comprometidos, prontos para enfrentar os desafios em constante evolução do mundo da educação.

## INTEGRAÇÃO DA TECNOLOGIA NA SALA DE AULA CONTEMPORÂNEA

A integração da tecnologia na sala de aula contemporânea é um tema de crescente importância e impacto na educação. Em um mundo cada vez mais digital, a tecnologia se tornou uma ferramenta essencial para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Hoje, os educadores estão buscando maneiras de aproveitar o potencial da tecnologia para envolver os alunos, personalizar o aprendizado e prepará-los para um futuro cada vez mais tecnológico (DA LUZ e VAZ, 2022).

A tecnologia permite o acesso a uma riqueza de recursos educacionais, incluindo aplicativos, plataformas de aprendizado online, simulações e conteúdo multimídia. Esses recursos oferecem oportunidades de aprendizado interativo e experiencial, tornando o ensino mais envolvente e prático. Além disso, a tecnologia permite a personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais dos alunos, adaptando o ritmo e o estilo de aprendizagem de acordo com suas capacidades e interesses (DOS SANTOS, SILVA e HINTERHOLZ, 2022).

4927

No contexto emergente, a tecnologia também está desempenhando um papel vital na promoção da colaboração e comunicação entre alunos e professores. Plataformas de aprendizado on-line e ferramentas de colaboração facilitam a interação em tempo real, colaborando para a descoberta, projetos em grupo e compartilhamento de recursos. Isso contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais e de colaboração, preparando os alunos para um mundo conectado (DA LUZ e VAZ, 2022).

Além disso, a integração da tecnologia na sala de aula abre portas para a aprendizagem global, permitindo que os alunos se conectem com colegas e especialistas em todo o mundo. Isso amplia sua compreensão do contexto global e os prepara para enfrentar desafios e oportunidades internacionais (DE SOUSA, 2023).

No entanto, é essencial que a integração da tecnologia seja cuidadosamente planejada e acompanhada para garantir o seu sucesso. Os educadores devem considerar a acessibilidade, a equidade e a segurança cibernética ao adotar tecnologias na sala de aula. Além disso, a formação contínua de professores é fundamental para garantir que eles estejam aptos a tirar o máximo proveito das ferramentas tecnológicas disponíveis (DOS SANTOS, SILVA e HINTERHOLZ, 2022).

## TRABALHOS RELACIONADOS

Com base em estudos sobre o Estágio Supervisionado de cursos de licenciatura em Computação e a integração de recursos tecnológicos em sala de aula, são apresentadas algumas pesquisas científicas que serviram como fomento desta pesquisa, sendo: (1) Silva *et al.* (2023a); (2) Denis *et al.* (2023); (3) Souza *et al.* (2023); Rodrigues *et al.* (2023); e (5) Silva *et al.* (2023b).

O trabalho Silva *et al.* (2023a) é intitulado “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”. Onde os autores discorrem sobre as experiências vivenciadas e práticas educacionais aplicadas durante o Estágio Supervisionado em Computação, no curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas, no núcleo de Ensino Superior de Carauari, localizado na cidade de Carauari/AM. No texto é informado que o estudo foi em uma escola de tempo integral da rede estadual de ensino, no ensino médio, no qual o objetivo era enfatizar o uso dos óculos de realidade virtual na sala de aula, baseado na disciplina de Artes, trazendo o aprendizado de forma lúdica e atrativa. Os autores comentam, que 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. Ressaltam ainda, que o estágio supervisionado em Computação se apoia em uma abordagem de natureza descritiva, a qual relata as experiências vivenciadas na prática. As atividades desenvolvidas durante todas as etapas, tiveram grande significância na vida acadêmica e futuramente vida profissional, que sai preparada para o

mercado de trabalho, bem como no cotidiano escolar dos alunos que demonstraram imenso interesse e participação, que foram inicialmente realizadas através da observação das aulas ministradas pela professora supervisora, para a partir daí serem desenvolvidas as metodologias inserindo os recursos tecnológicos.

A pesquisa de Denis *et al.* (2023) tem o título “RELATO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO – EXPERÊNCIAS ADQUIRIDAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I E II”. Os autores discorrem 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, da Universidade do Estado do Amazonas. No texto é informado que o estágio foi realizado em uma escola de ensino fundamental na cidade de Coari/AM e que o mesmo possui uma natureza qualitativa. Os autores apresentam como procedimentos metodológicos foram executados, como visitas à escola com objetivo de observar as aulas, o ambiente e estrutura escolar. Assim, salientando que os estudantes envolvidos foram das turmas do ensino fundamental I e II, no qual, de acordo com relatos no artigo, foi possível identificar e relacionar as situações observadas com a prática profissional pelos estagiários. Desta forma, os autores que a partir dessa inserção, foi possível idealizar a experiência do estagiário demonstrando o crescimento e fortalecimento para a futura profissão de lecionar, além de possibilitar uma visão crítica para as situações dentro do ambiente escolar.

4929

No estudo de Souza *et al.* (2023) com o título “O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II DO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS”. Os autores relatam as experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado II no Curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas. Onde de acordo com as informações do artigo, o objetivo principal do estágio é proporcionar aos alunos conhecimentos sobre conceitos e funções de softwares de tecnologias educacionais para melhorar a compreensão e interação no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Cultura Digital. Os autores afirmam, que a pesquisa teve abordagem qualitativa e foi baseada em estudos sobre estágio supervisionado e uso de softwares educativos. E que as atividades foram elaboradas a partir da problemática observada durante o período de observação nas turmas do ensino médio,

com o apoio do professor supervisor de estágio. Os autores informam que os participantes da pesquisa foram os alunos das 1<sup>o</sup> ano do ensino médio. Os autores elaboraram um plano de ação para utilizar o laboratório de informática e aplicar atividades no *Microsoft Power Point*, com o objetivo de apresentar as ferramentas e funcionalidades do software. Assim, os alunos foram desafiados a elaborar suas apresentações acadêmicas em formato de *Power Point* e expor em sala de aula. Os resultados obtidos foram gerados e discutidos com o professor titular. Os autores concluem que a utilização de tecnologia nas escolas abre opções para ensinar tecnologias educacionais digitais em qualquer área de conhecimento. E que a experiência do estágio supervisionado proporcionou aos alunos a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos em sala de aula de forma prática e aprimorar suas habilidades tecnológicas.

Já o estudo de Rodrigues *et al.* (2023) intitulado “JOGO EDUCACIONAL SPEED RACER NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I EM LÁBREA-AM: UMA ANÁLISE NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO”. Os autores abordam o uso de jogos educacionais no ensino de matemática para alunos do Ensino Fundamental I, mais especificamente do 5<sup>o</sup> ano. No artigo, é informado que o objetivo é discutir a implementação do jogo *Speed Racer* como parte de um plano de ação durante o estágio supervisionado para melhorar o aprendizado matemático. Os autores informar, que os resultados e discussões evidenciam os benefícios da gamificação na potencialização do ensino de matemática e seu impacto positivo nos alunos e que a pesquisa foi realizada durante o estágio supervisionado na Escola Estadual Santo Agostinho.

4930

Na pesquisa Silva *et al.* (2023b) com o título “ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DA PLATAFORMA MIT APP INVENTOR COMO AUXÍLIO NO APRENDIZADO DA LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO MÉDIO-TÉCNICO”. Os autores apresentam os relatos de experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado em Computação II, que ocorre no Curso de Licenciatura em Computação, no Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara, da Universidade do Estado do Amazonas. Onde destacam como foco principal o uso da plataforma *MIT App Inventor* com o objetivo de auxiliar no ensino da lógica de programação



para as séries iniciais do ensino médio-técnico que ocorreu no Instituto Federal do Amazona (IFAM), na cidade de Itacoatiara/AM. Os autores debatem que além dos aspectos de ensino e aprendizagem, que foi realizada uma análise sobre o pensamento computacional, aplicado nas séries iniciais durante o ano de 2022, por conta de o retorno das aulas serem logo após a pandemia da COVID-19, que levou muitos dos estudantes a terem uma certa carência de base computacional inclusive nas áreas que envolviam programação. Os autores afirmam, que sabem que é de grande importância que os estudantes do curso de suporte e manutenção de computadores do IFAM *campus* Itacoatiara, possam adquirir uma boa base de programação, pois trata-se de uma das áreas mais importantes da atualidade. Assim, os autores ressaltam que os aspectos observados durante o período de estágio, permitiram que fossem realizadas reflexões sobre a importância do estágio como processo formativo do profissional do futuro docente e constatou-se que o estágio supervisionado atua de forma incisiva na formação do discente de licenciatura. Além disso, afirmam que oportuniza ao estudante de licenciatura em aplicar ferramentas computacionais a fim de promover a inclusão digital como apoio pedagógico.

4931

## METODOLOGIA

A metodologia utilizada durante o Estágio Supervisionado é composta de três etapas específicas, que visam propor um ambiente de estudo e planejamento, observação e prático. A seguir, é apresentado cada etapa com a descrição da forma que ocorreu as ações.

### ETAPA I - A ESCOLA

A primeira etapa estava alinhada com o ambiente de estudo e planejamento inicial. Desta forma, iniciou-se uma análise sobre a escola, buscando estudar sobre pontos que são imprescindíveis no Estágio Supervisionado, como por exemplo, compreender a missão e os valores da instituição.

Neste contexto, a Escola Municipal Presidente Vargas foi o ambiente de realização do Estágio Supervisionado, situada no centro da cidade de Lábrea/AM é mantida pela Secretaria Municipal de Educação e Cultura. A instituição atua no Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) nos turnos matutino e vespertino.



Atualmente, a escola possui um pouco mais de 400 alunos com a faixa etária de 6 a 12 anos e com atendimento especializado para alunos com deficiências. A escola dispõe de seis salas de aula, sala de recurso multifuncional, diretoria, uma secretaria, minibiblioteca, sala de professores, banheiros, cozinha, área de lazer, sala de coordenação e um pequeno estacionamento. A Figura 1 apresenta a fachada da escola.

**Figura 1** – Escola Municipal Presidente Vargas, Lábrea/AM.



4932

**Fonte:** Acervo dos autores (2023)

De acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola, a missão como instituição de ensino é contribuir para a constante melhoria das condições educacionais da sociedade, desenvolvendo uma proposta educacional diferente e inovadora, visando uma educação de qualidade, baseada nos valores humanos e cristãos dos nossos alunos, em um ambiente de responsabilização social, individual, participativo, inovador e de respeito ao próximo, capazes de agir na transformação da sociedade.

## ETAPA 2 - OBSERVAÇÃO

Nesta etapa, a proposta é acompanhar uma turma nas atividades corriqueiras do ambiente educacional. Assim, possibilitando analisar possíveis pontos que a tecnologia pode auxiliar no processo de ensino, colaborando diretamente para a formação dos estagiários de licenciatura em Computação e com o ensino dos alunos. Desta forma, a turma acompanhada foi o 3º ano do Ensino Fundamental I, totalizando 28 alunos. As Figuras 1 e 2 mostram o acompanhamento dos estagiários nas atividades da turma.

**Figura 2** – Acompanhando a leitura dos alunos.



Fonte: Acervo dos autores (2023)

**Figura 3** – Participando das atividades no ambiente externo.

4933



Fonte: Acervo dos autores (2023)

A turma foi acompanhada durante 44 horas, sendo observada a dinâmica da sala de aula e das atividades executadas em ambiente externo. Durante esse processo, alguns pontos foram identificados, como por exemplo, a dificuldade na leitura de 12 alunos. Assim, planejou-se um ambiente para ensino prático baseado no uso de tecnologia para intervenção com os alunos.

### ETAPA 3 - AMBIENTE PRÁTICO

A terceira etapa tendo a duração de 12 horas e é constituída de ações para amenizar as problemáticas observadas na etapa anterior. Assim, optou-se por iniciar com uma ação lúdica, com brincadeira que estimulavam a leitura com duração de quatro horas. A Figura 4 apresenta o registro no momento de instrução dos estagiários sobre como seriam as atividades na aula.

**Figura 4** - Instrução das atividades para os alunos.



4934

Fonte: Acervo dos autores (2023)

As atividades foram executadas, os alunos participaram de jogos e brincadeiras que envolviam leitura de histórias infantis. O ambiente tornou-se animado e propício para identificar os alunos com mais dificuldade de leitura.

Continuando, as outras oito horas foram de atendimento individualizado na minibiblioteca da escola, onde utilizamos o *smartphone* como recurso pedagógico. Assim, empregando a tecnologia como ferramenta de ensino com os alunos. O objetivo da ação era proporcionar uma experiência de leitura por meio de histórias em quadrinho selecionadas na *web*. A Figura 5 apresenta registros desta ação.



**Figura 5** – Uso do *smartphone* para leitura dos alunos.



Fonte: Acervo dos autores (2023)

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Estágio Supervisionado desempenha um papel de grande relevância na formação do licenciado em Computação, proporcionando-lhes a oportunidade de unir o conhecimento teórico com a prática no contexto do ambiente escolar. Ao longo deste artigo, destacamos a importância desse estágio na formação profissional, enfatizando sua capacidade de desenvolver habilidades pedagógicas e de permitir que os estagiários compreendam a dinâmica complexa e multifacetada da sala de aula.

Uma observação detalhada e atenta durante o Estágio Supervisionado é fundamental para identificar as necessidades educacionais dos alunos, bem como para avaliar o potencial de inserção de recursos tecnológicos. Através dessa observação, os estagiários puderam adaptar estratégias de ensino e aprimorar a experiência de leitura dos alunos, abrindo caminho para a introdução de tecnologias que atendem às demandas educacionais em constante evolução.

Além disso, o uso de *smartphones* com os alunos mostrou indícios interessantes para estímulo a leitura. Os alunos trabalham com um maior engajamento na leitura de textos dinâmicos e interativos por meio desses dispositivos, o que pode indicar um caminho para aprimorar a interação e a aplicação dos estudantes no processo de ensino. Essa constatação destaca a importância de estar atento às perspectivas e habilidades tecnológicas dos alunos ao planejar a introdução de recursos tecnológicos na sala de aula, demonstrando como o

4935

Estágio Supervisionado é uma fase essencial para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e eficazes. Em suma, o Estágio Supervisionado não apenas enriquece a formação do licenciado em Computação, mas também contribui significativamente para a evolução e aprimoramento do ensino no contexto educacional contemporâneo.

## REFERÊNCIAS

DA LUZ, Salustiano Ferreira; VAZ, Wesley Fernandes. O Discurso Contemporâneo sobre Tecnologia e Educação. **Educação, Ciência e Cultura**, v. 27, n. 2, 2022.

DE SOUSA, Rodger Roberto Alves. A revolução do aprendizado global: explorando Mestrado e Doutorado a distância internacional. **Revista Interseção**, v. 5, n. 1, p. 168-192, 2023.

DENIS, A. K. C.; ANTUNES, H. I. de S.; FONSECA, T. G. da; BARBOSA, L. S. de O.; BRITO DE OLIVEIRA, R. RELATO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO – EXPERÊNCIAS ADQUIRIDAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I E II. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 7, p. 1270-1280, 2023.

DIAS, Rosilana Aparecida; DOS SANTOS, Josiane Cristina. Um olhar sobre o estágio supervisionado na Licenciatura em Computação. **Lynx**, v. 2, 2022.

4936

DOS SANTOS, Wilk Oliveira; SILVA, Célia; HINTERHOLZ, Lucas. Licenciatura em computação: Desafios e oportunidades na perspectiva do estudante. In: **Anais do XXIII Workshop de Informática na Escola**. SBC, 2017. p. 885-894.

MENEZES, L. D. de; MARQUES AFONSO, C. D.; FONSECA, T. G. da; BARBOSA, L. S. de O. EXPLORANDO O POTENCIAL DO KAHOOT COMO FERRAMENTA GAMEFICADA PARA ENGAJAR ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO: UMA EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 6, p. 3077-3091, 2023.

RODRIGUES, B. M.; RODRIGUES, E. G.; SILVA, M. F. da; SILVA, R. S. da; LIBÓRIO FILHO, J. da M.; TRINDADE, G. M. JOGO EDUCACIONAL SPEED RACER NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I EM LÁBREA-AM: UMA ANÁLISE NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 9, p. 3869-3875, 2023.

SILVA, Ágila M. M. da; ARAÚJO, A. A. de; PAIVA, A. A. P. de; MENEZES JUNIOR, R. F. de; AMORIM, J. D. de. 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. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 7, p. 769-782, 2023a.

SILVA, T. S. da; MATOS, I. de C.; LIBÓRIO FILHO, J. da M.; BARBOSA, L. S. de O. ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: O USO DA PLATAFORMA MIT APP INVENTOR COMO AUXÍLIO NO APRENDIZADO DA LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO MÉDIO-TÉCNICO. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 9, p. 4433-4443, 2023b.

SOUZA, M. R. de; FREITAS, F. A. de; SANTOS, E. de S.; LIBÓRIO FILHO, J. da M.; BARBOSA, L. S. de O. O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II DO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 7, p. 481-492, 2023.