

O USO DE SOFTWARE EDUCATIVO NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO I DO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

THE USE OF EDUCATIONAL SOFTWARE IN SUPERVISED INTERNSHIP I OF THE DEGREE IN COMPUTING: EXPERIENCE REPORTS

Francislene Amorim de Freitas¹
Ecrisciomara de Souza Santos²
Marcilene Rodrigues de Souza³
João da Mata Libório Filho⁴
Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa⁵

RESUMO: Este artigo descreve as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado I, do Curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara - CESIT. O Estágio teve como objetivo principal, proporcionar uma experiência em sala de aula ao acadêmico ao aplicar os conhecimentos sobre os conceitos e funções utilizando recursos tecnológicos como proposta educacional de intervenção para a melhor compreensão e interação no processo ensino aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa. A pesquisa assume uma abordagem qualitativa, pois se trata de um estudo descritivo relatando experiências na prática de estágio. A fundamentação teórica, baseou-se nos estudos sobre o estágio supervisionado I, uso de softwares educativos. As atividades foram elaboradas a partir da problemática observada durante o período de observação e coparticipação na turma do ensino fundamental I na Escola Municipal Yeda Henriques de Souza Auzier no município de Itacoatiara-AM, com o apoio dos professores Luis Sérgio de Oliveira Barbosa e João da Mata Libório Filho, supervisores de estágio, considerando as dificuldades apresentadas pelos alunos sobre as referidas problemáticas. Os participantes da pesquisa foram os alunos do 2º ano do Turno vespertino. Diante do objeto de pesquisa investigado e compartilhado sobre as dificuldades na disciplina de Língua Portuguesa, foi elaborado um plano de ação em que resultou na utilização do Microsoft Power Point para elaboração de material a ser utilizado na regência. A execução da regência abordou o alfabeto e sua divisão em vogais e consoantes, formação de sílabas e sílabas soltas para formar pequenas palavras, ao final de cada assunto foi passado um pequeno vídeo musical referente ao assunto para fixação de conteúdo. As atividades foram aplicadas em forma de gincana, em que os alunos foram divididos em grupos com 6 participantes e a cada assunto abordado tinham um desafio a cumprir caracterizando assim as fases, ao final a equipe que tivesse maior pontuação seria a campeã. Os resultados obtidos foram gerados e discutidos com o professor titular. A utilização de tecnologia nas escolas abre opções para se ensinar tecnologias educacionais digitais em qualquer área de conhecimento.

4774

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

¹Licencianda em Computação -Universidade do Estado do Amazonas.

²Licencianda em Computação -Universidade do Estado do Amazonas

³Licenciada em Computação -Universidade do Estado do Amazonas.

⁴Doutorado em informática- Universidade Federal do Amazonas.

⁵Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação- Miami University Of Science and Technology.

ABSTRACT: This article describes the experiences in Supervised Internship I, of the Degree Course in Computing, at the State University of Amazonas -UEA, at the Center for Higher Studies of Itacoatiara - CESIT. The main objective of the Internship is to provide students with a classroom experience by applying knowledge about concepts and functions using technological resources as an educational intervention proposal for better understanding and interaction in the teaching-learning process in the Portuguese Language discipline. The research takes a qualitative approach, as it is a descriptive study reporting experiences in internship practice. The theoretical foundation was based on studies on supervised internship I, use of educational software. The activities were developed based on the problems observed during the period of observation and co-participation in the second year class of elementary school I at Escola Municipal Yeda Henriques de Souza Auzier, with the support of the internship supervising teacher, considering the difficulties presented by the students regarding the aforementioned problems. The research participants were 2nd year students in the afternoon shift. In view of the research problem investigated and shared about the difficulties in the Portuguese Language discipline, and in view of what was observed, an action plan was drawn up which resulted in the use of Microsoft Power Point to prepare material to be used in conducting. The activity covers the alphabet in general and its division into vowels and consonants, Formation of syllables and single syllables to form small words at the end of each subject a short musical video relating to the subject to fix the content. The activities were carried out in the form of a competition in which the students were divided into tables with 6 participants and for each topic covered they had a challenge to complete, thus characterizing the phases at the end, the team with the highest score would be the champion. The results obtained were generated and discussed with the professor. The use of technology in schools opens up options for teaching digital educational technologies in any area of knowledge.

Keywords: Supervised internship. Technological resources. Degree in computing.

INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é uma etapa fundamental na formação acadêmica de estudantes, provendo a oportunidade única de aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos no período da graduação, em um ambiente prático e real em sala de aula. Este artigo tem como finalidade de narrar e refletir sobre as experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado I, parte integrante do curso de Licenciatura em Computação. 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.

Durante o período de estágio, fui inserido no contexto de uma instituição de ensino, onde tive a oportunidade de atuar como futuro educador, aplicando os conceitos de minha

formação em situações reais. O enfoque deste estágio foi a integração de software educativo no processo de ensino-aprendizagem, uma temática de relevância crescente na era digital em que vivemos. Na competência 5, da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enfatiza sobre o uso da tecnologia no ensino ressaltando a importância de incorporar as ferramentas digitais de forma efetiva, promovendo a inovação e a melhoria contínua no processo educacional.

Atualmente, essas Tecnologias da Informação fazem parte do cotidiano das escolas brasileiras. Professores/as e alunos/as lidam com essas ferramentas e convivem com a necessidade de desenvolver metodologias para aperfeiçoar a sua utilização de forma a melhorar a qualidade do processo educacional (FINARDI, 2013).

A escolha de explorar o uso de software educativo como parte central do estágio surgiu da necessidade de compreender e adaptar-se às demandas contemporâneas da educação, onde a tecnologia desempenha um papel crucial no engajamento e na eficácia do processo educacional. Este relatório busca não apenas documentar as atividades desenvolvidas durante o estágio, mas também refletir sobre o impacto dessa experiência na minha formação acadêmica e profissional.

Ao longo das próximas seções, serão apresentados detalhes sobre o contexto da instituição, as disciplinas abordadas, as metodologias empregadas e, principalmente, as experiências práticas vivenciadas. Acredita-se que este relato contribuirá não apenas para o enriquecimento da formação acadêmica, mas também para o aprimoramento contínuo do processo de ensino-aprendizagem na área da Computação.

Fundamentação teórica

Metodologia

Essa pesquisa se trata de um estudo descritivo do tipo relato de experiência, de natureza qualitativa, abordando vivências no estágio supervisionado na turma de graduação do curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA/CESIT. O relato de experiência tem a finalidade de descrever uma experiência vivida durante a prática de estágio.

O estágio foi desenvolvido na Escola Municipal Yeda Henriques de Souza Auzier, situada na Rua Acácio Leite nº 3187 bairro de Araújo Costa, Itacoatiara/Am. Atende alunos de diferentes classes sócios - econômicas e culturais oriundas do próprio bairro e bairros

vizinhos. Na qual possui 11 (onze) salas de aulas e 01 (uma) sala de informática, divididas em turmas de Educação Infantil, Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) nos horários Matutinos e Vespertinos e turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no horário Noturno.

O período de aprendizagem prático foi desenvolvido entre os meses de julho e agosto de 2022. Foi constituído em três etapas: observação, coparticipação e regência - duração de 80 (oitenta) horas o qual foram escolhidas as turmas do ensino fundamental I para os momentos de observação, coparticipação e regência. Foi selecionada a turma do segundo ano “D” vespertino para a etapa de regência.

Resultados e Discussões

A utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula pode mostrar sua importância no que se diz respeito à aprendizagem do aluno. Mas parece que na prática, algumas escolas não estejam preparadas para a implementação dessas ferramentas. Como diz Valente, acerca das mudanças em relação à educação:

“Infelizmente as mudanças observadas no campo da comunicação não têm a mesma magnitude e impacto com relação à educação. Esta ainda não incorporou e não se apropriou dos recursos oferecidos pelas TDICs” (VALENTE, 2014, p. 142).

4777

E acrescenta

Na sua grande maioria, as salas de aulas ainda têm a mesma estrutura e utilizam os mesmos métodos usados na educação do século XIX: as atividades curriculares ainda são baseadas no lápis e no papel, e o professor ainda ocupa a posição de protagonista principal, detentor e transmissor da informação (VALENTE, 2014, p. 142).

Nesse caso, o docente acaba optando pelo ensino tradicional devido à falta de domínio das ferramentas tecnológicas ou à falta de estrutura para que ele desenvolva atividades inovadoras que visam o protagonismo do aluno.

O fato de que o avanço tecnológico hoje é uma realidade presente no contexto do sistema educacional brasileiro, isso não se pode negar, no entanto, saber se o público-alvo, ou seja, professores, alunos e demais membros da comunidade escolar estão preparados para se fazerem elementos desta esfera de avanço é uma outra questão que merece uma avaliação aprimorada” (NASCIMENTO, 2012).

A escola, onde foi realizado o estágio supervisionado, dispõe dos aparatos tecnológicos para o desenvolvimento das atividades, como laboratório de informática com

acesso à *internet*. Porém, nem todos os professores utilizam esses recursos, em consequência da falta de reparos no ambiente não possibilitando a instalação dos *softwares* educativos.

Baseado na fase de observação e coparticipação, notamos a necessidade de empregarmos o uso do *software* educativo para o apoio nas aulas.

A professora supervisora, que acompanhou o projeto do desenvolvimento programático é graduada em Letras. Com o acompanhamento feito por nós, estagiários. Observou-se que o docente tinha bastante domínio em seu conteúdo diferente dos alunos que demonstravam dificuldades quando o assunto era sobre qualquer tipo de conteúdo quando se tratava do componente curricular Língua Portuguesa.

Decidimos fazer o acompanhamento do professor na turma do segundo ano. Deparamos com estudantes, cuja maioria tinham certas dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita bem como reconhecer letras, divisão do alfabeto e formas sílabas.

O diálogo com o professor surgiu diante da problemática vista em sala de aula em relação a disciplina. A professora pediu para trabalharmos com algum recurso tecnológico para dar suporte e tornar o ensino mais envolvente e iterativo sobre o conceito mais simples como a classificação do alfabeto, formação de sílabas e palavras. Esses conteúdos foram exibidos por meio do software de apresentações PowerPoint, que nos auxiliou durante a aula expositiva e dialogada em forma de gincana.

Uma semana antes do período de regência, desenvolvemos um plano de ação, que visava solucionar a problemática.

Nesse plano, constava a problemática, os objetivos a serem conquistados, os conteúdos que abordamos durante a regência, a metodologia que foi aplicada durante a regência, o cronograma das atividades, recursos de apoio à regência, a avaliação e as referências bibliográficas. Optamos por usar o livro que o professor utiliza em suas aulas.

Utilizar a estratégia da Gamificação no ensino é aproveitar esse fenômeno da popularidade dos jogos eletrônicos na atualidade. A Gamificação utiliza a estrutura abordada nos jogos para fins educativos. Uma delas, é a competitividade, onde os alunos competem entre si, respondendo questões que foram retiradas baseadas nos conteúdos que foram abordados durante as aulas.

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das

mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013).

A ferramenta em questão, foi a elaboração do material dividido por fases que eram respectivamente: Vogais, Consoantes, Sílabas e Palavras.

Nas figuras abaixo são exibidas as telas do material utilizado na regência.

Figura 1: Tela inicial do material em Slides de apresentação

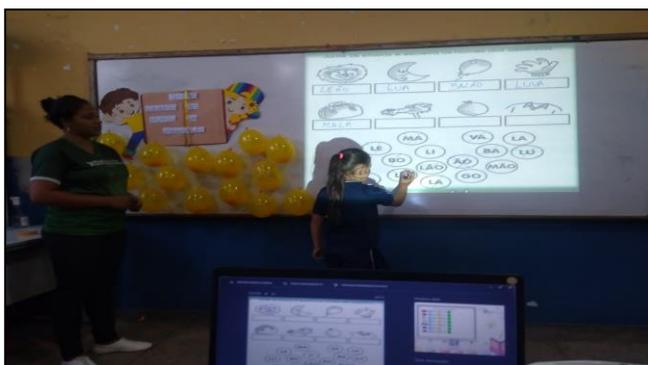


Fonte: Elaborada pelos autores.

Foi desenvolvido ao término de cada assunto um desafio, onde os alunos tinham que responder questões relacionados aos conteúdos que foram abordados na regência.

No total foram elaboradas quatro fases, sendo que algumas eram de múltiplas escolhas e outras descritivas.

Figura 2: Tela de Desafio



Fonte: Elaborada pelos autores.

A aplicação ocorreu em na turma do 2º ano do Ensino Fundamental I. Na primeira turma, a aplicação foi na própria sala de aula da escola, que contou com a participação de 27 alunos.

Durante a aplicação da atividade, percebemos o entusiasmo dos alunos, pois quem respondesse à questão primeiro e corretamente pontuava, gerando uma competitividade entre eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas durante a prática do estágio supervisionado I, foram com intuito de enfatizar a busca pela percepção no contexto escolar, adquirindo novos conhecimentos e obtendo uma experiência de ensino, pesquisa e extensão.

Segundo Valente (s.d, p.1), a tecnologia é presença constante nas escolas, proporcionando uma revolução nos processos de ensino-aprendizagem, provocando mudanças nos paradigmas pedagógicos com o uso do computador nas atividades, transformando métodos tradicionais de educação em sistemas informatizados, possibilitando interações simultâneas entre aluno e máquina, fazendo do aluno o construtor do seu próprio conhecimento.

Em vista disso, a experiência que alcançamos durante o desenvolvimento de cada momento do estágio é muito importante para o nosso crescimento profissional. Feire (1996) afirma: há pela percepção de que temos consciência de nosso trabalho inacabado, pois estamos em constante treinamento.

Finalmente, com a realização das atividades e na utilização de ferramentas tecnológicas, os alunos e o professor se mostraram mais entusiasmado, o qual obteve uma grande participação dos alunos. A utilização de *softwares* educativos como ferramentas de apoio para o aprendizado dos conteúdos abordados nos programas; possibilidade está respaldada também pela atenção aos aspectos concernentes à construção dos *softwares*, observando a metodologia de ensino utilizada e as soluções necessárias aos entraves que possam dificultar a apropriação do conhecimento pelos estudantes através destas ferramentas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

Conceito de estágio. **Conceito.de.Estágio** Disponível em <<https://conceito.de/estagio>> Acesso em 24 janeiro 2024

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**.

FINARDI, K. R., TEIXEIRA, D. Tics No ensino presencial: Evidências de um curso de formação continuada na universidade federal do Espírito Santo. **Revista (Con) Textos Linguísticos**. v. 7 n. 8.1, 2013.

FREIRE, P. (1996) **Pedagogia da autonomia**. 4a ed. São Paulo: Paz e Terra.

GOMES, Vinicius Henrique dos Santos. **Licenciatura em Computação: um relato de experiência idealizada no estágio I**. JNT - Facit Business and Technology Journal, Ed. 20, v. 1, 2020, pp. 197-210. Disponível em: <<http://revistas.faculdefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/761>> Acesso em: 24 janeiro 2024.

OLIVEIRA, Amurabi; BARBOSA, Vilma Soares Lima. **Formação de professores em Ciências Sociais: Desafios e possibilidades a partir do Estágio e do PIBID**. Revista Inter-Legere, 2013, 1.13: 140-162. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/interlegere/article/view/4169>> Acesso em: 24 janeiro 2024.

VALENTE, José Armando. **A Comunicação e a Educação baseada no uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação**. Revista UNIFESO – Humanas e Sociais, Vol. 1, n. 1, 2014, pp. 141-166.