

UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS DE ESTAGIÁRIO DA LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO COM O ENSINO DE JOGOS DIGITAIS PARA CRIANÇAS PCD NA SALA DE RECURSOS

AN EXPERIENCE REPORT OF AN INTERN IN THE DEGREE IN COMPUTING WITH TEACHING DIGITAL GAMES TO PCD CHILDREN IN THE RESOURCE ROOM

RELATO DE EXPERIENCIA DE UNA BECARIA EN LA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA CON LA ENSEÑANZA DE JUEGOS DIGITALES A NIÑOS PCD EN EL AULA DE RECURSOS

Jakson dos Santos Lima¹
Toniere Gonçalves da Fonseca²
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa³
Elisângela Silva de Oliveira⁴

RESUMO: Este trabalho discorre sobre experiências vivenciadas na disciplina Estágio Supervisionado em Computação I. O Estágio Supervisionado é um dos momentos mais importantes na vida de um acadêmico, no qual o mesmo tem a oportunidade de pôr em prática a sua criatividade em explorar todos os meios possíveis para mediar o conhecimento e ser independente no processo de ensino e aprendizagem, pois trata-se de um processo indispensável na construção pessoal e pedagógica, onde as teorias aprendidas durante a realização do curso de graduação são aliadas à prática docente, visando a boa formação do futuro profissional da educação. Tendo momentos primordiais para serem alcançados os objetivos almejados em relação à formação docente, foram coletadas as informações necessárias durante o período de observação, e posteriormente a coparticipação dos acadêmicos com os alunos e o docente titular da sala de aula, para conhecer ainda mais o processo de ensino e aprendizagem, para então ser realizada a intervenção com os alunos, onde as duas etapas anteriores, observação e coparticipação, serviram como base para a realização do estudo. Com isso, este trabalho visa apresentar em formas de relatos as experiências vivenciadas por acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação do Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara -CESIT, da Universidade do Estado do Amazonas -UEA, durante o período de realização do Estágio Supervisionado em Computação I, na modalidade de ensino fundamental II em uma escola pública do município de Itacoatiara-Am no estado do Amazonas, que teve como público alvo para a realização da pesquisa os alunos da sala de recursos do fundamental II. Com o objetivo de observar os processos de aprendizagens dos alunos, empregando as ferramentas tecnológicas como um meio de auxiliar e dinamizar o ensino, por meio de intervenções reflexivas, foi utilizado Jogos Digitais na disciplina de Língua Portuguesa e Matemática, para o ensino do conteúdo referente os tipos de necessidades e que permitem um ambiente interativo, com o qual foi possível pôr em prática a teoria por meio da intervenção das problemáticas levantadas durante o período de observação.

Palavras-chave: Computação. Estágio. Licenciatura em Computação. Relatos de experiências.

¹Graduando em Licenciatura em Computação Universidade do Estado do Amazonas (UEA)

²Graduando em Licenciatura em Computação Universidade do Estado do Amazonas (UEA)

³ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University, Flórida - USA Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT)

⁴Doutora em Educação em Ciências e Matemática pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT Professora Adjunta na Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT)

ABSTRACT: This work discusses experiences lived in the discipline Supervised Internship in Computing I. The Supervised Internship is one of the most important moments in the life of an academic, in which he has the opportunity to put his creativity into practice in exploring all possible means to mediate knowledge and be independent in the teaching and learning process, as it is an indispensable process in personal and pedagogical construction, where the theories learned during the graduation course are combined with teaching practice, aiming at the good formation of the future education professional. Having key moments to achieve the desired objectives in relation to teacher training, the necessary information was collected during the observation period, and later the co-participation of academics with students and the head teacher of the classroom, to learn even more about the process of teaching and learning, to then carry out the intervention with the students, where the two previous stages, observation and co-participation, served as the basis for carrying out the study. With this, this work aims to present in the form of reports the experiences lived by academics of the Degree in Computing Course of the Center for Higher Studies of Itacoatiara -CESIT, of the State University of Amazonas -UEA, during the period of realization of the Supervised Internship in in Computing I, in the modality of elementary education II in a public school the municipality of Itacoatiara-Am in the state of Amazonas, whose target audience for carrying out the research were students from the resource room of elementary II. With the aim of observing the students' learning processes, using technological tools as a means of helping and streamlining teaching, through reflective interventions, Digital Games were used in the subject of Portuguese Language and Mathematics, for teaching the content related to the types of needs and that allow an interactive environment, with which it was possible to put the theory into practice through the intervention of the problems raised during the observation period.

Keywords: Computing. Internship. Degree in Computing. Experience reports.

RESUMEN: Este artículo discute experiencias vividas en la disciplina Pasantía Supervisada en Computación I. La Pasantía Supervisada es uno de los momentos más importantes en la vida de un académico, en el que tiene la oportunidad de poner en práctica su creatividad en la exploración de todos los medios posibles para mediar. conocimientos y ser independiente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ser un proceso indispensable en la construcción personal y pedagógica, donde las teorías aprendidas durante el curso de graduación se conjugan con la práctica docente, visando la buena formación del futuro profesional de la educación. Teniendo momentos clave para lograr los objetivos deseados en relación a la formación docente, se recopiló la información necesaria durante el periodo de observación, y posteriormente la coparticipación de los académicos con los estudiantes y el director del aula, para conocer aún más sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, para luego realizar la intervención con los estudiantes, donde las dos etapas anteriores, la observación y la coparticipación, sirvieron de base para la realización del estudio. Con eso, este trabajo tiene como objetivo presentar en forma de relatos las experiencias vividas por académicos del Curso de Licenciatura en Computación del Centro de Estudios Superiores de Itacoatiara -CESIT, de la Universidad Estadual de Amazonas -UEA, durante el período de realización de la Práctica Supervisada en Computación I, en la modalidad de enseñanza básica II en una escuela pública del municipio de Itacoatiara-Am en el estado de Amazonas, cuyo público objetivo para la realización de la investigación fueron los alumnos de la sala de recursos de la enseñanza básica II. Con el objetivo de observar los procesos de aprendizaje de los alumnos, utilizando herramientas tecnológicas como medio de ayuda y dinamización de la enseñanza, a través de intervenciones reflexivas, se utilizaron Juegos Digitales en la asignatura de Lengua Portuguesa y Matemáticas, para la enseñanza de los contenidos relacionados con los tipos de necesidades. y que permitan un ambiente interactivo, con el cual fue posible poner en práctica la teoría a través de la intervención de los problemas planteados durante el periodo de observación.

Palabras clave: Informática. Prácticas. Licenciatura en Informática. Informes de experiencia.

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os relatos de experiências vivenciadas durante a realização do Estágio Supervisionado em Computação I, na modalidade de ensino fundamental II em um período pós pandêmico, realizado na Escola Estadual Senador João Bosco Ramos de Lima, situada a Rua Coronel Queiroz nº 995, bairro de Pedreiras, no município de Itacoatiara-AM.

O Estágio Supervisionado é um dos momentos para o desenvolvimento da vida docente do licenciando em computação, e vai muito além de um simples cumprimento de exigências acadêmicas, visa aproximar o estagiário no ambiente educacional e sua realidade, contribuindo de forma significativa para a construção do docente em formação.

Amparado pela Lei nº 11.788 de 2008, o estágio supervisionado é uma das fases mais importantes para a formação inicial de um graduando. Por meio do estágio, o acadêmico irá construir sua identidade profissional, que está refletida diretamente sobre a sua prática de desempenho durante a realização do curso de graduação, ou seja, pode-se considerar como um desafio de como conciliar as teorias vistas na academia com a prática profissional.

Por meio do estágio supervisionado o discente tem a oportunidade de mostrar sua criatividade, habilidade, metodologia, e independência, pois a partir da base teórica estudada, especificamente sobre como utilizar a tecnologia e determinados softwares aplicados a educação, que o acadêmico irá aplicar seus conhecimentos da melhor forma possível utilizando desses recursos computacionais para dinamizar as aulas.

Nessa perspectiva, percebemos a importância que o estágio tem na vida do acadêmico, pois permite fazer a associação da teoria com prática dentro de uma realidade vivenciada no ambiente escolar, permitindo que o estagiário possa realizar uma autoavaliação como futuro profissional da área em que pretende atuar.

De acordo com Libâneo (1993) a observação visa investigar, informalmente, as características que influenciam a aprendizagem e o estudo das matérias, com esse argumento, é possível se apropriar da observação no âmbito escolar, a partir de técnicas e metodologias, pois segundo Higgins (2008) e Schulz (2002), quando não existem métodos de estudos adequados, podem resultar em uma percepção de caráter tendencioso. Barreiro e Gebran (2006, p. 90) consideram que a teoria e a prática fazem parte do núcleo articulador do currículo para a construção do professor, uma vez que

percorre todas as disciplinas a partir de uma concepção sócio-histórica da educação, onde se situam alguns princípios que abordam essa questão:

- I) A docência é a base da identidade dos cursos de formação;
- II) O estágio é um momento da integração entre teoria e prática;
- III) O estágio não se resume à aplicação imediata, mecânica e instrumental de técnicas, rituais, princípios e normas aprendidas na teoria;
- IV) O estágio é o ponto de convergência e equilíbrio entre o aluno e o professor.

As instruções para a formação de egressos com licenciatura em computação confirmam a criação de um estágio (BRASIL, 2016). No art. 7º, destacam que o estágio supervisionado para a formação de professores do ensino básico é obrigatório para os cursos universitários de informática e decorrerá de acordo com as orientações curriculares aplicáveis.

Essas diretrizes também enfatizam que o graduado em computação deve desenvolver a capacidade de atuar como professor e estimular uma abordagem investigativa com uma perspectiva crítica e reflexiva. O estágio não é apenas uma atividade prática, as experiências vivenciadas no estágio evidenciam situações concretas do cotidiano escolar, onde é possível fomentar novos conhecimentos e levantar algumas questões sobre o complexo processo educacional.

Esse processo não se limita a uma experiência no qual o graduando se encontra sozinho, a contribuição dos professores supervisores auxilia para um resultado satisfatório ao nosso desempenho. Embora haja uma avaliação pelo preceptor supervisor e o de campo de estágio, durante o exercício do estágio podemos evidentemente exercitar o hábito da autoavaliação, a fim de identificar limitações, progresso e possibilidade de crescimento.

Raymundo tem uma visão sucinta dessa experiência:

O estágio supervisionado constitui um componente integrante do currículo dos cursos de licenciatura, sendo concebido como tempo e espaço de aprendizagem e não apenas como uma atividade extracurricular realizada para o cumprimento de uma carga horária isolada e descontextualizada do curso. Ao mesmo tempo em que integra práticas e teoria, o estágio colabora para que o futuro professor compreenda e reflita sobre as complexas relações que ocorrem no ambiente escolar, seu futuro lócus profissional (RAYMUNDO, 2013, p. 361).

O objetivo deste trabalho é relatar sobre as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado em Computação I, cujo foco foi observar ao processo de ensino e aprendizagem dos professores e os alunos da Sala de Recursos, e o espaço escolar. Tendo como motivo essencial a adaptação do estagiário no primeiro contato com o

ambiente escolar. O conteúdo do trabalho está distribuído conforme descrição a seguir. Além desta introdução apresenta-se a seguir mais seis seções. Na **Seção 2**, são caracterizados o procedimento metodológico. A **seção 3** descreve sobre as experiências desenvolvidas no estágio supervisionado em computação I. Na **seção 4** descreve a regência e a prática docente com o uso da tecnologia na sala de recursos para alunos PCD – (**Pessoa Com Deficiência**). Em seguida, a **seção 5** conta com as considerações finais, e a **última** contém as referências bibliográficas mencionadas no relato.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Buscou-se uma abordagem interdisciplinar em que todas as áreas do conhecimento estejam interligadas em nossas salas de aula para que os estudantes tenham uma visão ampliada sobre variadas temáticas e possam analisar uma mesma questão sob diferentes perspectivas e ainda adquiram conhecimento para vincular o que eles aprendem na escola com a realidade que os circundam.

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.

Iniciando 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.

AS EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I

Este tópico fundamenta-se nos relatos e reflexões de experiências vivenciadas por acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação no Estágio Supervisionado em Computação I, realizado na Escola Estadual Senador João Bosco Ramos de Lima, situada a Rua Coronel Queiroz nº 995, bairro de Pedreiras, no município de Itacoatiara no Estado do Amazonas.

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.

Com um total de 100 horas, in loco o estágio supervisionado realizado na instituição de ensino Escola Estadual Senador João Bosco Ramos de Lima, foi dividido em três momentos, sendo: observação, com uma carga horária de 20 horas; a coparticipação, também com uma carga horária de 20 horas e por último a regência, com uma carga horária de 10 horas, menor que os dois primeiros momentos, onde os dois primeiros momentos, observação e coparticipação respectivamente, foram de fundamental importância no processo de reunião de informações necessárias para futuramente ser feita a intervenção com os discentes.

Planejamento e Realização das Atividades:

A regulamentação do estágio supervisionado na primeira etapa, exige a carga horária de 100h na escola, então junto ao supervisor foi definido um planejamento que consiste nas visitas à escola, para que as observações, coparticipação e regências feitas pelo estagiário atingissem a carga horária necessária como pode ser conferida na Tabela 1.

Tabela 1. Plano de atividades

Nº	ATIVIDADE	DURAÇÃO
1	Observação	20 Horas
2	Coparticipação	20 Horas
3	Regência	10 Horas

Fonte: Acervo dos autores (2022)

Objetivos do Estágio Observação:

O objetivo do estágio, de forma geral, tem por finalidade a observação das aulas, o ambiente e estrutura escolar da sala de recursos. Tendo como motivo indispensável a adaptação do estagiário no primeiro contato com o ambiente escolar. O acadêmico ao adentrar no ambiente escolar se depara com um universo cheio de desafios e dinamismos. Esse é o momento em que o estagiário deve se apropriar de todas as etapas do estágio, sendo a observação, coparticipação e regência.

Souza (2020), descreve que a observação é o momento do estágio que acontece em todo o seu desenvolver, mas é fundamental que o acadêmico dê ênfase no momento da observação, ou seja, a primeira etapa realizada na instituição concedente. Ou seja, o acadêmico vai até a instituição, sendo esse o primeiro contato com a escola de ensino médio, realiza todo o processo documental necessário para a realização do estágio, e após isso começa o momento de observar e conhecer a organização escolar, bem como o corpo docente e discentes.

Esse momento é um dos pontos chaves para o acadêmico, onde ele conhece a gestão escolar: diretor(a), pedagogo(a), corpo docente, e os demais servidores que ali estão atuando; estrutura da escola; Projeto Político Pedagógico (PPP); os horários; as turmas e alunos, e a respectiva organização; o discente observa uma determinada turma, bem como a metodologia e técnicas utilizadas pelo professor, conforme apresenta a Imagem 1. Nessa etapa, são observados todos os momentos citados, em relação a turma, com o intuito de identificar possíveis problemas que nortearão a pesquisa.

Imagem 1 -Conhecendo a gestão escolar (A), Corpo docente e discente (B)



Fonte: Acervo dos autores (2022).

A partir da prática de observação em sala de aula, acompanhando o comportamento de alunos e didáticas de ensino dos professores, é possível desenvolver estratégias de aprendizagem tendo como objetivo apresentar aos alunos diferentes abordagens metodológicas de ensino.

Objetivos e Atividades Realizadas Coparticipação:

Neste tópico estão descritos os objetivos do estágio, o planejamento de atividades, e as atividades efetivamente realizadas na coparticipação.

O momento de coparticipação é onde o estagiário pode auxiliar tanto o professor quanto os alunos em relação às atividades realizadas, caso seja necessário, sem interromper o desenvolvimento das aulas.

Segundo Godoy e Soares (2014, p. 85):

Os momentos de participação e atuação no estágio supervisionado geram grande expectativa de aprendizagem e de ensino no estagiário, é uma etapa singular, ao mesmo tempo em que ensina os alunos, aprende e se desenvolve como discente-docente.

No decorrer do momento de coparticipação percebe-se que o docente supervisor regente em sala de aula é de extrema importância para a realização do estágio, pois é ele quem vai dar todas as orientações necessárias e podem sanar suas dúvidas, principalmente quando se trata do domínio da sala de aula. Vale ressaltar que diferentes situações podem acontecer no desenvolver do estágio, saber lidar com determinados acontecimentos é ideal para que não seja perdido o foco do objetivo que ali está sendo buscado, saber se portar diante das dificuldades apresentadas pelos

alunos e buscar formas rápidas de soluções foi uma das situações mais difíceis encontradas.

Foram desenvolvidas várias atividades no decorrer do período de coparticipação as quais puderam ser observadas de perto, e contava com o auxílio dos estagiários para o desenvolvimento. Por meio de planejamentos entre os professores regentes e estagiários, foram estudados meios para que os alunos pudessem realizar pesquisas na sala de recursos onde consta com alguns computadores, recurso esse que a escola possui, e é de suma importância para ampliar o conhecimento dos discentes em relação ao assunto de uma determinada disciplina.

As atividades de pesquisa destacadas na Imagem 2, foram realizadas na disciplina de Língua Portuguesa e na disciplina de Matemática, por meio de jogos digitais de buscas na internet.

Imagem 2 – Jogos digitais



Fonte: Acervo dos autores (2022).

Assim, percebe-se a grande importância que a internet tem quando se trata de auxiliar os alunos a construir seu próprio conhecimento, independentemente do nível de escolaridade que estão cursando, pois na atualidade os meios mais práticos e rápidos que a sociedade tem acesso à informação, é por meio de acesso à internet.

REGÊNCIA E A PRÁTICA DOCENTE COM O USO DA TECNOLOGIA NA SALA DE RECURSOS PARA ALUNOS PCD – (PESSOA COM DEFICIÊNCIA)

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.

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. E com a aplicação dos jogos de lógica 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.

1279

Figura 3. Alunos fazendo atividade na tabuada do Dino com imagens no computador.



Fonte: Acervo dos autores (2022).

No decorrer do desenvolvimento do projeto pode ser observado que a maioria dos alunos tinham dificuldades tanto em interpretação de textos quanto em raciocínio lógico, devido a forma tradicional que foi passada esses conteúdos para eles.

Figura 4 – Finalização da nossa Regência de estágio na sala de recursos



Fonte: Acervo dos autores (2022).

No início do projeto os alunos apresentavam grande dificuldade no manuseio do computador por ser algo novo no dia a dia deles, mas no decorrer das atividades eles foram ganhando mais confiança e melhorando suas habilidades cognitivas. Com isso as execuções das atividades relacionadas aos conteúdos que eram ministrados na sala de recursos pela professora titular da escola se tornaram mais prazerosas para os alunos.

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

Com o término da atividade, foi anunciado o vencedor da competição, e em seguida feito os agradecimentos aos alunos participantes, bem como a professora supervisora da sala de recursos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou um relato de experiências de um graduando em Licenciatura em Computação em seu primeiro contato com o Estágio Supervisionado

I. Enfatizando a busca pela compreensão do contexto escolar, analisando e observando aspectos da aula como prática docente e comportamentos do aluno, além da estrutura da escola e tecnologias existentes. De fato, o Estágio Supervisionado I, tem demonstrado grande importância, especialmente àqueles que desejam ter um contato maior e entender como o ambiente escolar funciona, seguindo os métodos de observação em meio a tudo o que ocorre, mesmo que nem tudo possa ser observado em poucas idas ao colégio, mas garanto que sem o estágio eu continuaria julgando os atores da escola como um simples aluno, onde tudo julgaria culpa da direção ou do professor. 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. Esta importância agrega tanto para a minha formação quanto para a escola, pois possibilita a percepção de situações que muitas vezes acabam se tornando habituais, ou seja, situações que precisam ser encaradas com um olhar crítico às metodologias e possíveis soluções, entretanto é também a disciplina que desvenda a problemática relação teoria e prática (CARVALHO, SILVA & MUNIZ, 2020).

Com isso, por meio de orientações recebidas pelos professores orientadores do estágio supervisionado e do professor supervisor regente em sala de aula, foi possível elaborar as aulas, as quais proporcionaram uma boa experiência para os estagiários e também aos alunos da instituição Escola Estadual Senador João Bosco Ramos de Lima, onde foram utilizados os recursos presentes na escola de acordo com a necessidade, e da melhor forma possível de acordo com os planejamentos realizados, como forma de proporcionar diferentes perspectivas de aprendizagem.

REFERÊNCIA

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

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área da Computação**. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=12991>. Acesso: 24 dezembro

2022.

CARVALHO G, SILVA A, MUNIZ S. 2020. **O Estágio Supervisionado e a Formação Docente: Relato de Experiência**. Original Article. Facit J Business Techn. Journal. 2020;14(2): 66- 73. Disponível: www.faculdadefacit.edu.br. Acesso em: 22-julho2022.

GODOY, Miriam Adalgisa Bedim; SOARES, Solange Toldo. **Estágio e sua relação com a pesquisa**. Estágio Supervisionado no curso de Pedagogia: Unicentro Paraná. 2014. Disponível em: Acesso em: 24 de maio de 2022.

HIGGINS J. P., Green S. 2008. **Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions**. Chichester, UK: Wiley.

LIBÂNEO, J. C. 1993. **Didática**. São Paulo: Cortez.

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

RAYMUNDO, J. M. C. 2013. **A Prática de Ensino e o Estágio Supervisionado na Construção Dos Saberes Necessários à Docência**. Olhar de professor, Ponta Grossa, 16 (2):357-374.

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_SA19_ID4296_17092018095205.pdf. Acesso em: 25 de maio de 2022

1282

SCHULZ K. F., GRIMES D. A, **Allocation concealment in randomised trials: defending against deciphering**. Lancet. 2002; 359 (9306): 614-8.

SOUZA, L. M. V. (2020). **A educação física como área de investigação científica 3**. Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.778201311>. Acesso em: 24 de maio de 2022.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS. CONAD-CESIT. **Resolução nº 10/2017**. Dispõe sobre a Programação e Planejamento do Estágio. Itacoatiara: Conselho Universitário, 2007.