

ESTÁGIO SUPERVISIONADO: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO MÉDIO

SUPERVISED INTERNSHIP: REPORTS OF EDUCATIONAL EXPERIENCES IN HIGH SCHOOL

Higor da Silva Rodrigues¹
Ramon Lira Botelho²
Wendrews Lira Botelho³
João da Mata Libório Filho⁴
Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa⁵

RESUMO: Este artigo descreve as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado II, do Curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas-UEA, no Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara - CESIT. Tendo como objetivo principal, proporcionar aos alunos os conhecimentos sobre os conceitos de funções matemáticas utilizando os softwares educacionais para a melhor compreensão e interação no processo ensino aprendizagem. A pesquisa assume uma abordagem qualitativa, pois se trata de um estudo descritivo relatando experiências na prática de estágio. A fundamentação teórica norteia-se os estudos sobre o estágio supervisionado, uso de softwares educativos e gamificação. As atividades foram elaboradas a partir da problemática observada durante o período de observação e coparticipação nas turmas do primeiro, segundo e terceiro ano do ensino médio na Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, com o apoio do professor supervisor de estágio, considerando as dificuldades apresentadas pelos alunos sobre as referidas problemáticas. Os participantes da pesquisa foram os alunos 1º anos do ensino médio. Diante do problema de pesquisa investigado e compartilhado sobre as dificuldades na disciplina de matemática, e diante do que foi observado, foi elaborado um plano de ação em que resultou na utilização do laboratório e a sala de aula para aplicação das atividades na plataforma *Quizizz* e o aplicativo *GeoGebra*. A plataforma aborda o ensino da matemática envolvendo a gamificação tendo como base proporcionar o espírito competitivo dos alunos, pois o site proporciona ranking dentro do jogo. O desafio consiste em que os alunos devem acertar as operações matemáticas inclusos por cartas que somente uma estaria certa, a cada acerto é mostrado na tela de ranking quantos alunos acertaram e quantos erraram a pergunta, logo após os três alunos que estão com pontuações elevadas são exibidos os nomes e a colocação. Os resultados obtidos foram gerados e discutidos com o professor supervisor em sala de aula. A utilização de tecnologia em sala de aula abre opções para se ensinar matemática ou qualquer área de conhecimento.

1292

Palavras-chave: Estágio supervisionado. Formação de professores. Licenciatura em computação.

¹ Graduando em Licenciatura em Computação na UEA/CESIT.

² Graduando em Licenciatura em Computação na UEA/CESIT.

³ Graduando em Licenciatura em Computação na UEA/CESIT.

⁴ Professor do Curso de Licenciatura em Computação na UEA/CESIT.

⁵ Professor do Curso de Licenciatura em Computação na UEA/CESIT.

ABSTRACT: This article describes the experiences lived in the Super Internship II, of the Degree in Computing, at the State University of Amazonas. The main objective is to provide students with knowledge about the concepts of mathematical functions using software for better understanding and interaction in the teaching-learning process. 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, use of educational software and gamification. The activities were elaborated from the problem observed during the period of observation and co-participation in the classes of the first, second and third year of high school at Escola Estadual Professora Mirtes Rosa Mendes de Mendonça Lima, with the support of the internship supervisor teacher, considering the difficulties presented by the students on the referred problems. The research participants were 1st year high school students. Faced with the research problem investigated and shared about the difficulties in the mathematics discipline, and in view of what was observed, an action plan was prepared that resulted in the use of the laboratory and the classroom for the application of activities in the Quizizz platform and application. GeoGebra. The platform addresses the teaching of mathematics involving gamification based on providing students with a competitive spirit, as the site provides ranking within the game. The challenge is that students must hit the mathematical operations contained by cards that only one would be right, each hit is shown on the ranking screen how many students got it right and how many got it wrong, then the three students who have high scores are names and placement are displayed. The results obtained were generated and discussed with the supervising teacher in the classroom. The use of technology in the classroom opens up options for teaching mathematics or an area of knowledge.

Keywords: Supervised internship. Teacher training. Degree in computing.

INTRODUÇÃO

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

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

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

Na competência 5, da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enfatiza sobre o uso da tecnologia no ensino.

Atualmente, essas tecnologias têm estado altamente presente no nosso

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

Uma das ferramentas que possui um potencial de ensino para ser realizada as aulas é a gamificação.

Neste trabalho, relatamos as experiências vivenciadas no estágio, bem como a utilização dos softwares PowerPoint é um programa, utilizado para criação, edição e exibição de apresentações gráficas, GeoGebra é um software de matemática dinâmica gratuito e multiplataforma para todos níveis de ensino que combina geometria e álgebra e a utilização da plataforma Quizizz é um software que permite usar e criar “quizes” produzindo questionários de uma forma divertida e motivadora para alunos de todas as idades, que utilizamos durante a fase da regência.

METODOLOGIA

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

O estágio foi realizado em uma Escola Estadual, localizada no município de Itacoatiara, Amazonas. Na instituição funciona o Ensino Médio e a Modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos). Sendo que, o Ensino Médio atende os turnos matutino, vespertino e na EJA no turno noturno.

O período de aprendizagem prático foi desenvolvido entre os meses de fevereiro e maio de 2022, no qual foram escolhidas as turmas do ensino médio para os momentos de observação, coparticipação e regência. Com o acompanhamento da direção da escola foram selecionadas as turmas do primeiro ano matutino e vespertino para as etapas de regência.

Destacamos que de acordo com o art. 25 do Capítulo X da Programação e Planejamento do Estágio, a disciplina de Estágio Supervisionado em Computação II está dividida em cinco etapas: 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 Médio e Ensino Técnico - 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 Médio e Ensino Técnico. 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 Médio e Técnico 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). O aluno que realizar o estágio supervisionando tem por obrigação discorrer conforme o art. 25 do capítulo X da programação e planejamento do estágio conforme destacado nesse parágrafo.

Mediante as normas do estágio é necessário que o aluno realize essas etapas de experiências com o acompanhamento e orientação dos docentes da universidade, é imprescindível que o universitário de licenciatura em Computação tenha o contato com alunos, em escolas de ensino, médio e técnico descrito no parágrafo III, elaborando seus conteúdos em um plano de ação que é desenvolvido pelos próprios estagiários com inclusão de recursos computacionais e colocando em prática dentro da sala de aula.

Destaca - se o art.4 do capítulo II. 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 profissão bem como o comprimento social e político com o contexto do campo de estágio.

Art. 23 do capítulo X A programação do Estágio Supervisionado constará de Plano de Ensino elaborado pelo professor(a) e discentes para cada uma das disciplinas de Estágio Supervisionado em Computação I e II.

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. Algumas escolas inicialmente ainda estão sendo preparadas para a implementação dessas ferramentas. Como diz Valente, acerca das mudanças em relação à educação:

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 faz a opção pelo ensino tradicional por meio da familiarização do ensino utilizando as ferramentas tecnológicas 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* e aparelhos de TVs, para auxiliar nas aulas. Porém, os professores utilizam esses aparatos em consequência familiarização e a inicialização ao domínio dos *softwares* educativos.

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

O professor supervisor, que acompanhou o projeto do desenvolvimento programático é graduado em Matemática e Física. Com o acompanhamento dos estagiários, o docente apresentava bastante domínio em seu conteúdo em relação a disciplina.

Decidimos fazer o acompanhamento do professor nas turmas do primeiro ano. Diante das problemáticas observadas em salas de aulas foi tomada iniciativa de trabalhar a matemática com os alunos.

O diálogo com o professor surgiu diante da problemática vista em sala de aula em relação a disciplina de Matemática. Logo o professor pediu para trabalharmos sobre o conteúdo funções com os alunos, e solicitou para trabalharmos com os assuntos: Eixo real; Plano cartesiano; Produto cartesiano; Relação entre dois conjuntos: Propriedade

das funções; estudo domínio de uma função; função do primeiro grau; representação gráfica; proporcionalidade na função afim - taxa de variação; estudo do sinal da função e uma atividade prática que foi elaborada pelos estagiários. Esses conteúdos foram exibidos por meio do aplicativo de apresentações PowerPoint, que nos auxiliou durante a aula expositiva e dialogada em sala de aula.

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.

Atentamos em estudar o conteúdo, que se tornou um momento desafiador de nossa regência, o tópico foi dividido, pois se trataria de um trabalho que exigiria bastante domínio de cada um de nós. A aplicação da regência foi montada em slide assim expondo apenas alguns exemplos a ser trabalhado com os alunos.

O conteúdo programático foi abordado com orientação do professor, que foi um grande desafio. Em seguida, tivemos que nos aprofundar para dominarmos o assunto. Isso que nos desafiou. Com o pensamento de fazer aplicação de uma aula dinâmica, resolvemos empregar algumas ferramentas tecnológicas para auxiliar na nossa aula, computadores, celulares e a plataforma Quizizz, onde foi desenvolvida a atividade avaliativa.

Durante a aula expositiva, foi utilizado o *software PowerPoint*. O *PowerPoint* é um *software* que pertence pacote *Microsoft Office* aplicado à elaboração e a edição de apresentações.

Para fazer a demonstração das funções, utilizamos o aplicativo GeoGebra, que é um *sottware* específico para o ensino da Matemática.

[...] o GeoGebra é um software gratuito de matemática dinâmica desenvolvido para o ensino e aprendizagem da matemática nos vários níveis de ensino (do básico ao universitário). O GeoGebra reúne recursos de geometria, álgebra, tabelas, gráficos, probabilidade, estatística e cálculos simbólicos em um único ambiente (NASCIMENTO, 2012).

Além dessa ferramenta, outro instrumento de ensino que foi empregada para a aplicação das atividades avaliativas durante o estágio foi a utilização da gamificação.

Apresentar a estratégia da gamificação no ensino é aproveitar esse fenômeno da popularidade dos jogos eletrônicos na atualidade. A gamificação recorre à 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).

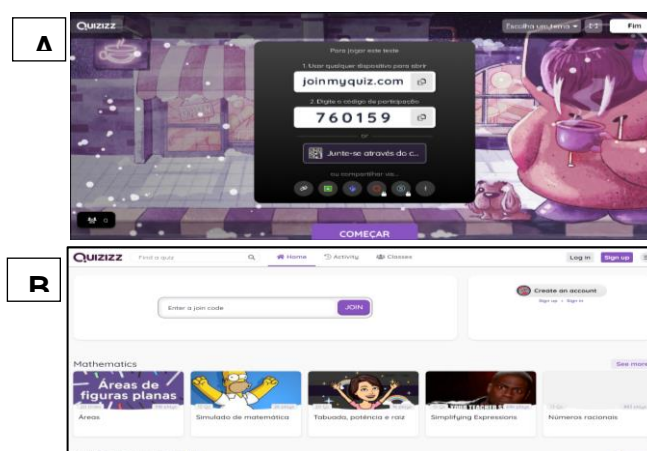
A ferramenta em questão foi à elaboração do jogo de perguntas e respostas, o famoso “quiz”, por meio da plataforma Quizizz.

O Quizizz é uma plataforma *multiplayer*. Ela possibilita que o professor crie um questionário para que os alunos acessem e respondam as questões (BASUKI e HIDAYATI, 2019). Para desenvolver o jogo, o professor deve criar uma conta na plataforma para ter o acesso às ferramentas de desenvolvimento.

Após a criação da conta, o docente se depara com uma interface simples, basta clicar no botão *Create* (Criar, em inglês) para que seja levada para outra página. Nessa página, o docente de fato desenvolve o *quiz*, pois é onde se localiza as ferramentas que podem ser incrementadas no *quiz*.

Nas figuras abaixo são exibidas as interfaces (A) do professor onde é gerado um código de acesso as perguntas, a figura (B) é do aluno que antes de executar o jogo de clicar em enter o join code (digite o código de adesão) para acesso ao questionario.

Figura 1: Interfaces da plataforma Quizizz



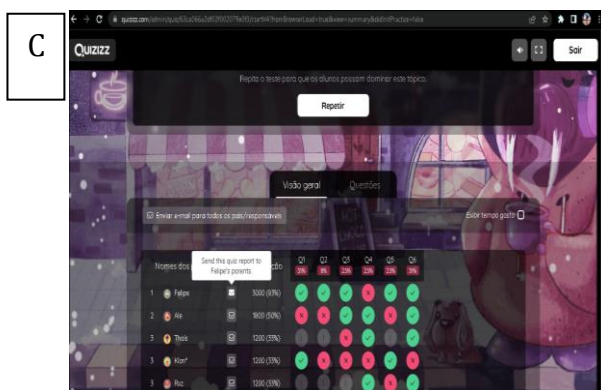
Fonte: Elaborada pelos autores.

Foi desenvolvido um quiz, onde os alunos tinham que responder questões relacionadas aos conteúdos que foram abordados na regência, sendo o assunto “As funções”.

Foram elaboradas sete questões objetivas, sendo que algumas eram de múltiplas escolhas. Como a plataforma possibilita de estipular tempo para responder as perguntas, estipulamos cinco minutos para cada pergunta, pois incluíam questões que envolviam cálculos matemáticos. A aplicação do jogo ocorreu em duas turmas do 1º ano do Ensino Médio. Na primeira turma, a aplicação foi no laboratório de informática da escola, que contou com a participação de 27 alunos.

Durante a aplicação da atividade, percebemos o entusiasmo dos alunos, pois a plataforma exibe um *ranking*, onde é exibida a pontuação dos discentes. Quem responde à questão, se caso ela estiver correta, ele ganha uma pontuação alta, e se classifica na exibição do pódio mostrado na tela do professor gerando uma competitividade entre eles. Como mostra a figura C

Figura 2: Ranking dos alunos



Fonte: Elaborada pelos autores

Na outra turma, a aplicação foi em sala de aula, com a participação de 16 alunos. Esses alunos utilizaram seus *smartphones* para a execução da tarefa.

Durante execução das atividades, percebemos o entusiasmo dos alunos e o professor a respeito das aulas, onde obteve a participação ativa dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

Para Oliveira (2013, p. 145), a experiência proporcionada pelo estágio amplia o

significado da constituição de um profissional da área da educação, complementa a formação acadêmica, desenvolve a prática docente.

Em vista disso, a experiência que alcançamos durante o desenvolvimento de cada momento do estágio é sumamente 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 do alunos. A utilização de tecnologia em sala de aula abre opções para se ensinar matemática ou qualquer área de conhecimento.

REFERÊNCIAS

BASUKI, Yudi; HIDAYATI, Yeni Nurmala. **Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives**. Disponível em: <<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>> Acesso em: 25 maio 2022.

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

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. RENOTE, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>> Acesso em: 25 maio 2022.

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

NASCIMENTO, Eimard Gomes Antunes do. **Avaliação do uso do software GeoGebra no ensino de geometria: Reflexão da prática na escola**. Disponível em: <<http://www.geogebra.org/uy/2012/actas/procesadas1443685856/67.pdf>> Acesso em: 26 maio 2022.

OLIVEIRA, Amurabi; BARBOSA, Vilma Soares Lima. **Formação de professores em Ciências Sociais: Desafios e possibilidades a partir do Estágio e do PIBID**.

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.