



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA  
CAMPUS CAJAZEIRAS**

**VANESSA BARBOSA COSTA**

**O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS DURANTE O ESTÁGIO DOCENTE NA  
MODALIDADE DE ENSINO REMOTO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**CAJAZEIRAS- PB  
2021**

**VANESSA BARBOSA COSTA**

**O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS DURANTE O ESTÁGIO DOCENTE NA  
MODALIDADE DE ENSINO REMOTO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Cajazeiras, como requisito para obtenção do título de Licenciada em Computação e Informática.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. MSc. Camila Freitas Sarmento

**CAJAZEIRAS - PB**

**2021**

IFPB / Campus Cajazeiras  
Coordenação de Biblioteca  
Biblioteca Prof. Ribamar da Silva  
Catalogação na fonte: Suellen Conceição Ribeiro CRB-2218

C837u Costa, Vanessa Barbosa

O uso das metodologias ativas durante o estágio docente na modalidade de ensino remoto: um relato de experiência / Vanessa Barbosa Costa. – Cajazeiras/PB: IFPB, 2022.

48f.:il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação e Informática) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba-IFPB, Campus Cajazeiras. Cajazeiras, 2022.

Orientador(a): Profa. MSc. Camila Freitas Sarmiento.

1. Informática. 2. Docentes. 3. Ensino Remoto. 4. Metodologias.

I. Costa, Vanessa Barbosa. II. Título

CDU: 004 C837u

**ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)  
CURSO: LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA**

Às 16h00 do dia 16 do mês de DEZEMBRO do ano de 2021, o(a) aluno(a) **VANESSA BARBOSA COSTA**, matrícula **201712320125**, apresentou, como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciado em Computação e Informática, seu trabalho de conclusão de curso, tendo como título "**O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS DURANTE O ESTÁGIO DOCENTE NA MODALIDADE DE ENSINO REMOTO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**". Constituíram a banca examinadora os professores **Camila Freitas Sarmento** (orientadora), **Janderson Ferreira Dutra** (examinador) e **Gleydson Luiz Alves da Silva** (examinador).

Após a apresentação e as observações dos membros da Banca Examinadora, ficou definido que o trabalho foi considerado **APROVADA** com nota **85**, com a condição de que o (a) aluno (a) entregue, no prazo máximo de 30 dias, a versão final do trabalho com as correções sugeridas pelos membros da banca examinadora. Eu, **ANDRÉ LIRA ROLIM**, Coordenador do Curso Superior de Licenciatura em Computação e Informática, lavrei a presente ata, que segue assinada digitalmente por mim e pelos membros da banca examinadora.

Cajazeiras, 21 de dezembro de 2021.

Documento assinado eletronicamente por:

- Gleydson Luiz Alves da Silva, PROFESSOR DE ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DE ORIENTAÇÃO EDUCACIONAL, em 28/12/2021 11:41:03.
- Vanessa Barbosa Costa, ALUNO (201712320125) DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA - EAD - CAJAZEIRAS, em 21/12/2021 15:26:46.
- Camila Freitas Sarmento, PROFESSOR DE ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DE ORIENTAÇÃO EDUCACIONAL, em 21/12/2021 15:18:57.
- Janderson Ferreira Dutra, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/12/2021 15:15:15.
- Andre Lira Rolim, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/12/2021 14:41:49.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 21/12/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 249654

Código de Autenticação: 24dd42520a



*Dedico esta pesquisa aos meus pais Adolfo e Eunice (in memoriam), os meus maiores incentivadores, as pessoas que me ensinaram o valor do conhecimento.*

*Obrigada mãe e pai, vocês me inspiraram e inspiram até hoje.*

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Seu Adolfo e Dona Nicinha (in memorian) que foram os maiores incentivadores do meu crescimento e desenvolvimento, tanto acadêmico quanto pessoal, eles que me proporcionaram as oportunidades que a eles não foram concedidas, o meu muito obrigada, expresso aqui a minha eterna gratidão.

Aos meus familiares (em especial ao meu irmão Rivanildo) e amigos que estiveram presentes durante esses quatro anos, sempre me dando força para concluir esta jornada e torcendo pelo meu sucesso, foram muitos momentos desafiadores e até desmotivadores, mas o carinho, a atenção e a paciência que tiveram comigo se fizeram essenciais para que eu chegasse até aqui, no final desta graduação.

A todos os professores que em algum momento fizeram parte da minha jornada acadêmica e contribuíram positivamente para a minha aprendizagem, em especial ao corpo docente do Instituto Federal da Paraíba Campus Cajazeiras.

A todos que de forma direta ou indiretamente contribuíram para a minha formação, o meu muito obrigado.

*“Sonhos determinam o que você quer.  
Ação determina o que você conquista.”  
(Aldo Novak, 2019)*

## RESUMO

A disseminação tecnológica no mundo atual vem tomando proporções gigantescas, fato que tem tornado a presença de ferramentas tecnológicas cada vez mais comum em todas as áreas da sociedade. Acompanhando esse crescimento, é notável a necessidade da inserção de aulas de informática no ensino básico público, para que o alunado possa adquirir familiaridade com a tecnologia e obter conhecimento sobre esse tema, tornando-os preparados para o futuro, seja pessoalmente, sabendo manusear microcomputadores e, até mesmo, profissionalmente, despertando o interesse em aprofundar o conhecimento num possível ingresso em um curso superior da área tecnológica. Esse foi um fato constatado principalmente durante o período pandêmico acarretado pela pandemia do COVID-19 o que fez o mundo inteiro parar, levando-o a utilizar meios tecnológicos para a realização de tarefas presenciais rotineiras, modificando-as para a modalidade remota, inclusive as aulas do ensino regular que antes eram presenciais. A presente pesquisa teve como objetivo expor o relato de experiência do planejamento de ensino bem como a aplicação dos conceitos iniciais de informática básica durante o estágio supervisionado de uma discente do curso de Licenciatura em Computação e Informática com alunos do ensino fundamental da rede pública do município de Araruna-PB, assim como as principais dificuldades enfrentadas por esses estudantes durante o período de ensino remoto. Neste relato é mostrado como a utilização de metodologias ativas, com o auxílio das ferramentas *online* na realização das aulas remotas, pode ser eficaz para a promoção do aprendizado desses discentes.

**Palavras Chave:** Metodologias Ativas. Ferramentas Online. Educação. Informática. Ensino Remoto.



## **ABSTRACT**

The technological dissemination in the nowadays world is taking huge proportions, this fact has gotten the presence of technological tools even more common in every area of society. Following this growth of technologies, it's remarkable the necessity of the insertion of computing classes in public basic teaching in order students can acquire familiarity with technology and acquire knowledge about this subject as they get ready for the future realities, by being face to face classes, handling with a computer, and even professionally, arousing the interest in deepening their knowledge in a college's course of the technological area. This was a fact verified during the COVID-19 pandemic which made the whole world stops, leading it to use technological means to carry out daily face-to-face tasks having modified them to remote style, including classes of the regular teaching commonly taught in physical schools. This research aimed to present the experience report of the teaching planning, as well as the application of basics computing concepts during the internship of a student of the undergraduate course of Computer Science for Teaching with elementary school students of the public sector of the city Araruna-PB, and, furthermore, the main difficulties faced by them during the remote classes. In this report, it is shown how the use of active methodologies can be effective to promote the learning of these students, combined with the support of online tools in carrying out remote classes.

**Keywords:** Active Methodologies. Online Tools. Education. Computing. Remote Teaching.

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 - Interface do Google Formulários.....	22
Figura 2 - Interface do Google Sala de Aula .....	23
Figura 3 - Lista de alunos e frequência .....	24
Figura 4 - Editor de texto Google Documentos .....	24
Figura 5 - Google Meet .....	25
Figura 6 - Página inicial do LearningApps.....	26
Figura 7 - Página inicial YouTube .....	27
Figura 8 - Tela WhatsApp WEB .....	28
Figura 9 - Slide desenvolvido para a aula de Gerações dos Computadores .....	32
Figura 10 - Aula via Google Meet.....	32
Figura 11 - Aulas disponibilizadas no YouTube .....	33
Figura 12 - Diário da turma .....	33
Figura 13 - Questionário referente a atividade .....	34
Figura 14 - Revisão do assunto através do Caça-palavras .....	36

## LISTAS DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Faixa etária dos alunos.....	9
Gráfico 2 – Forma de acesso dos alunos à Internet .....	30
Gráfico 3 – Uso do computador pelos alunos.....	30

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	12
2. OBJETIVOS.....	14
2.1 Objetivo geral.....	14
2.2 Objetivos específicos .....	14
3.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
3.1 Estágio Supervisionado e Prática Docente.....	15
3.2 Dificuldades na Realização do Estágio e Formação de Professores .....	16
3.3 Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino.....	17
3.4 O Uso de Recursos Online em Aulas Síncronas .....	18
4.PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	211
4.1 Google Formulários.....	222
4.2 Google Sala de Aula .....	233
4.3 Google Docs .....	244
4.4 Google Meet .....	255
4.5 A Ferramenta Online LearningApps.org .....	266
4.6 YouTube .....	277
4.7 WhatsApp .....	277
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES .....	299
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	377
REFERÊNCIAS.....	39
APÊNDICE A - INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS (ALUNOS).....	42
APÊNDICE B - INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS (SUPERVISORA/PROFESSORA).....	44
APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO DOS ALUNOS MENORES.....	455

## 1 INTRODUÇÃO

O mundo se encontra atualmente repleto de tecnologia, a qual está cada vez mais presente nas vidas das pessoas. Mediante esta situação, percebe-se que a tendência dessa área é expandir cada vez mais. Nesta perspectiva é essencial o aprendizado, para que no futuro, possa existir uma sociedade alfabetizada tecnologicamente.

Quando se fala em tecnologia, não se pode deixar de citar a computação e a informática, estas que fazem parte do cotidiano da maioria das pessoas, direta ou indiretamente, mas que nem todos sabem utilizá-las corretamente para obter um melhor aproveitamento. No período em que o mundo foi acometido pela pandemia do vírus Covid-19 foi imprescindível a presença da tecnologia para a realização de atividades que antes eram rotineiras e tiveram que ser modificadas para modalidade remota.

A implantação do ensino emergencial remoto fez com que houvesse a utilização de algumas ferramentas da Web para a efetivação da aprendizagem e consolidação de uma sala de aula virtual.

a Google é uma empresa que disponibiliza ao seu público um conjunto variado de aplicativos Web de forma gratuita. Na sala de aula estas ferramentas podem ser utilizadas para desenvolver algumas habilidades importantes aos alunos como, por exemplo: o desenvolvimento da linguagem escrita, a capacidade de aprender a aprender através das diversas fontes disponíveis online, a capacidade de interagir com ambientes interativos e colaborativos, etc. (BOTTENTUIT; COUTINHO, 2011, p. 20).

Nessa linha de pensamento, foi desenvolvida a presente pesquisa durante a disciplina de Estágio Supervisionado III do curso de Licenciatura em Computação e Informática e adaptada para trabalho de conclusão de curso para demonstrar a aplicação de ferramentas online no processo de ensino e aprendizagem com o auxílio de metodologias ativas para uma turma da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Targino Pereira e explorar as principais dificuldades enfrentadas por esses estudantes durante o ensino remoto. A referida escola está situada na cidade de Araruna-PB, a qual oferece o ensino fundamental II no turno da tarde e também o ensino médio no turno da manhã.

Durante a disciplina de Estágio houve o planejamento das aulas referentes aos temas de introdução à informática básica bem como a sua aplicação utilizando

as ferramentas do Google como ponte para a aprendizagem. Também foi realizado o relato por escrito da experiência vivenciada no processo de ensino e aprendizagem de alunos do ensino fundamental, evidenciando as suas implicações e metodologias adotadas. É importante salientar que a instituição na qual o estágio supervisionado foi realizado não possui a infraestrutura adequada para aulas de computação, tampouco possui disciplinas de cunho tecnológico em sua grade curricular.

Inicialmente foi feita uma sondagem com a turma escolhida para assistir às aulas e posteriormente a aplicação dessas aulas utilizando as metodologias ativas para contribuir no desenvolvimento das atividades propostas durante o período de ensino, bem como foi feita a utilização de jogos educativos a fim de tornar o aprendizado eficaz e ativo, trazendo o aluno para o centro das atenções e fazendo-o participar efetivamente das aulas e atividades sugeridas. Então nesta pesquisa será visto na prática como a aplicação de metodologias ativas com o uso de jogos educativos pode ser benéfica para a promoção da aprendizagem dos alunos.

O presente trabalho se trata de uma pesquisa descritiva qualitativa que está dividida em seis seções. A primeira é a introdução com as informações introdutórias de todo o trabalho; logo a seguir se encontra a segunda seção com os objetivos, o qual informa o propósito desta pesquisa; a terceira é composta pela fundamentação teórica que apresenta os embasamentos referentes ao trabalho realizado; posteriormente vem a análise dos resultados com a apresentação dos dados levantados durante a pesquisa; em seguida vem a seção com procedimentos metodológicos que mostra como foi realizada a pesquisa; e finalmente as considerações finais.

## **2 OBJETIVOS**

Todo trabalho acadêmico é construído a partir da escolha de um tema e tem o propósito de mostrar alternativas para a problemática desenvolvida em torno desse tema, o que torna o objetivo uma das partes mais importantes de uma pesquisa, pois é através dele que se sabe qual é o propósito do trabalho.

### **2.1 Objetivo geral**

Mostrar a aplicação de metodologias ativas no processo de aprendizagem de alunos do ensino fundamental II em meio a pandemia do covid-19, com base no relato de experiência da disciplina de Estágio Supervisionado III.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Identificar as principais dificuldades que os alunos enfrentaram durante o período em que estavam sendo ofertadas as aulas remotas;
- Conhecer as principais ferramentas tecnológicas utilizadas por professores e alunos durante as aulas remotas no período de pandemia;
- Compreender as principais características de algumas ferramentas utilizadas durante o processo de ensino nas aulas remotas;
- Saber como os alunos costumam realizar o acesso à internet para acompanhar as aulas realizadas pelos professores e identificar as suas principais dificuldades;
- Constatar a importância do uso das ferramentas tecnológicas no auxílio das aulas à distância durante a pandemia.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção estão todos os trabalhos acadêmicos utilizados como referência para o embasamento teórico da presente pesquisa, a qual mostra diferentes pontos de vista de autores sobre os temas presentes no decorrer da pesquisa.

#### 3.1 Estágio Supervisionado e Prática Docente

Os cursos superiores costumam exigir em sua maioria a realização de estágios supervisionados, requisito necessário para obtenção do título de formatura, a fim de proporcionar um primeiro contato do formando com a profissão. E no tocante às licenciaturas, esse contato inicial com a sala de aula e os alunos é de extrema importância. É a partir do estágio que o professor em formação conseguirá colocar em prática todo o aprendizado assimilado na teoria do curso.

O estágio supervisionado proporciona ao licenciado o domínio de instrumentos teóricos e práticos imprescindíveis à execução de suas funções e visa beneficiar a experiência e promover o desenvolvimento, no campo profissional, dos conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso nas instituições de ensino superior, além de favorecer, por meio de diversos espaços educacionais, a ampliação do universo cultural dos futuros professores. (SCALABRIN; MOLINARI, 2013, p. 01)

Com a aproximação da formatura, o futuro professor já teve contato com todas as teorias necessárias à sua profissão, e já consegue compreender em tese, como criar um plano de aula, quais metodologias estão disponíveis para serem aplicadas, restando apenas colocar toda essa teoria em prática e conhecer a realidade das salas de aula.

O aprendizado é muito mais eficiente quando é obtido através da experiência; na prática o conhecimento é assimilado com muito mais eficácia, tanto é que se torna muito mais comum ao estagiário lembrar-se de atividades durante o percurso do seu estágio do que das atividades que realizou em sala de aula enquanto aluno. De acordo com Freire. 2009, p.65.

A prática docente especificamente humana, é profundamente formadora, por isso, ética. Se não se pode esperar de seus agentes que sejam santos ou anjos, pode-se e deve-se deles exigir seriedade e retidão. (FREIRE, 2009, p. 65).

Ao professor é dada a grande responsabilidade de semear o aprendizado, formando os jovens para o futuro, conforme Cury (2003, p.55) “educar é acreditar na



vida, mesmo que derramemos lágrimas. Educar é ter esperança no futuro (...) é semear com sabedoria e colher com paciência”.

O estágio para o aluno de licenciatura tem uma enorme importância, pois é a chance de o formando ter a sua primeira experiência na sala de aula, conviver com professores já em exercício, conhecer as metodologias utilizadas na escola, e ter o primeiro contato com o alunato. É através dessa experiência inicial que a carreira do futuro professor começa a se moldar.

O processo educacional não acontece de forma fragmentada, pois é necessário se integrar com o outro, é um processo que acontece de forma coletiva, ou seja, o conhecimento se constrói se somando com os saberes, as opiniões, os questionamentos e a discussão entre aqueles que são representados por docentes e discentes. Freire 2009, p. 23, alerta.

Quem forma se forma e re-forma ao formar e quem é formado forma-se e forma ao ser formado [...] Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender [...] Ensinar inexistente sem aprender e vice-versa. (FREIRE, 2009, p.23).

O processo de ensino e aprendizagem é uma via de mão dupla, onde o professor ensina ao passo que também aprende, esse progresso acontece em todo o decorrer das aulas.

### **3.2 Dificuldades na Realização do Estágio e Formação de Professores**

Todo licenciando tem a plena convicção de que ao final do curso, será necessário a realização do estágio supervisionado que conta como um requisito obrigatório para obtenção do título superior. Porém, desde o início do estágio já começam a surgir as dificuldades, desde encontrar um professor que esteja disposto a lhe supervisionar, toda a parte burocrática necessária legalmente para a sua realização e os termos de compromisso.

Resolvida a parte burocrática, vem a parte prática, onde iniciam-se os planejamentos de aula, período em que o futuro professor vai pesquisar o conteúdo que será passado, organizar as aulas e escolher qual metodologia será utilizada. De acordo com Mello (2015, p. 20).

...para a preparação dos módulos didáticos é preciso que o professor pense no tempo, desenvolvimento, entendimento e execução das atividades propostas. Bem como usar da criatividade para despertar nos estudantes o interesse em querer saber mais e fazer as atividades propostas com êxito. (MELLO, 2015, p. 20).

É imprescindível que o plano de aula elaborado seja pensado individualmente para cada turma, pois é preciso criar estratégias com a finalidade de prender a atenção desses alunos, visando atrair seu interesse e participação durante as aulas. Também é importante planejar as aulas de acordo com o ambiente escolar no qual elas serão realizadas, observando as ferramentas disponíveis para utilização no aprendizado, bem como suas limitações. Para Galvão e Reis(2002)apud Mello(2015, p. 16).

A apreensão do aprender a ser professor pode levar o estudante a utilizar de práticas tradicionais e diferentes das metodologias discutidas durante a graduação e também a difícil tarefa de modificar os seus conceitos sobre o processo de ensino e a aprendizagem.

O aluno licenciando na ansiedade em aprender o exercício da profissão docente, pode fazer uso de metodologias que fogem das que lhe foram apresentadas no decorrer da sua formação, de modo que a visão de ensino e aprendizagem é particular na perspectiva de cada pedagogo.

### **3.3 Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino**

Mediante a disseminação do uso da tecnologia e da importância da computação se faz necessário a inserção de conteúdos que abordem sobre esta área de conhecimento nas escolas. Nesta perspectiva é interessante destacar que os alunos podem iniciar os estudos sobre esses conteúdos logo nos primeiros anos.

A Sociedade Brasileira de Computação (SBC) defende que é fundamental e estratégico para o Brasil que conteúdos de Computação sejam ministrados na Educação Básica; e definiu competências e habilidades da Educação Infantil ao Ensino Médio para os eixos que compõem tal área, a saber: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. (FRANÇA, 2020, p. 17).

A computação representa grande importância para todos atualmente, inclusive contribuindo para os estudantes compreenderem melhor o mundo nos dias atuais, principalmente pelo fato do planeta está mais eletrônico que nunca.

No documento de diretrizes, a Sociedade Brasileira de Computação afirma que o empoderamento dos conceitos fundamentais da Computação possibilitará aos estudantes a compreensão de forma mais completa do mundo e tenham, consequentemente, maior autonomia, flexibilidade, resiliência, pró-atividade e criatividade (DIRETRIZES PARA ENSINO DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA, 2019).

A informática possui sua parcela de importância, entretanto, costuma ser facilmente confundida com o termo "Computação", mas trata-se do uso de aplicativos como, por exemplo, softwares de escritório (Word, Excel, Power Point), enquanto computação é a ciência do desenvolvimento e implementação de softwares (NUNES, 2011). Uma está diretamente ligada a outra, e o aprendizado de ambas tem se tornado cada dia mais necessário para a sociedade.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p.20) há "necessidade de levar os alunos a compreender a importância do uso da tecnologia e a acompanhar sua permanente renovação". A alfabetização tecnológica adequada para crianças e adolescentes no âmbito educacional é de fundamental importância no atual contexto escolar, formando cidadãos capazes de exercer seus direitos e deveres.

### **3.4 O Uso de Recursos Online em Aulas Síncronas**

Durante o período em que o mundo foi acometido pela pandemia do Corona Vírus, a forma de viver mudou completamente. Tudo que antes era considerado como atividades simples e corriqueiras, se tornaram práticas proibidas e perigosas, inclusive sair de casa. Nesse sentido, vários setores foram afetados, e não foi diferente na educação. "No Brasil, em março de 2020 as redes de ensino públicas e privadas suspenderam temporariamente as aulas, em combate à pandemia do novo corona vírus chamado de COVID-19". (CORDEIRO,2020,p. 2).

A partir dessa suspensão, foi necessário o replanejamento das aulas e a sua implementação no Ensino Remoto Emergencial, o qual consistia no uso das ferramentas tecnológicas. Segundo Cordeiro (2020, p. 4),

O avanço das tecnologias digitais de informação que possibilitaram a criação de ferramentas que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, o que permite maior disponibilidade de informação e recursos para o educando, tornando o processo educativo mais dinâmico, eficiente e inovador. (CORDEIRO, 2020, P. 4).

Para que não houvesse um grande atraso na educação dos jovens, rapidamente foi necessária uma adaptação, na qual as aulas que antes eram realizadas em de forma presencial, passaram a ser ministradas em salas de aula online.

Uma sala de aula online não é um repositório de conteúdos digitais, é um espaço ativo e dinâmico onde os estudantes recebem informações sobre as atividades online que devem realizar, dentro e fora da plataforma, individualmente ou em grupo, exatamente como num ambiente de sala de aula física. (MOREIRA, et al, 2020, p. 357)

Durante o período em que as aulas foram suspensas e modificadas para a modalidade remota, os professores se viram obrigados a buscar metodologias que pudessem evitar a evasão dos alunos das aulas. De acordo com Hartwig *et al.* (2019, p. 3) “as metodologias ativas, em especial o ensino híbrido, com a ajuda de ferramentas síncronas e assíncronas, está sendo inserida nos sistemas educacionais, buscando inovar e ampliar a criatividade e a motivação”. A adoção do uso de metodologias ativas foi uma das escolhas feitas pelos docentes para evitar a ausência dos alunos durante o período letivo.

A inserção da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem foi um fator de extrema importância para a realização das aulas no período de ensino emergencial.

Profissionais preparados conduzirão os seus trabalhos por uma linha muito mais clara e organizada, evitando-se assim, várias improvisações no ambiente educacional. Os professores deverão estar preparados para lecionar para um “aluno invisível” (PETRAGLIA, et al, ([s. d.], 9).

O conhecimento prévio em tecnologia e domínio de softwares é primordial para que o professor possa exercer a sua profissão de maneira efetiva e eficaz. No período de ensino remoto esse fato ficou mais evidente, pois os professores além de saberem manusear as ferramentas necessárias, tiveram que se adaptar para lecionar virtualmente, muitas vezes sem o contato visual com o aluno, o professor se viu lecionando para a “tela do computador”.

### **3.5 Metodologias Ativas**

As metodologias ativas evidenciam um modelo de ensino dinâmico e participativo, onde o aluno é uma figura ativa que interage constantemente debatendo com o professor e colegas acerca do tema proposto em sala de aula.

...aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor (BARBOSA; MOURA, 2013, p. 55).

Dessa forma, ao professor é atribuído o papel de mediador e facilitador no processo de ensino aprendizagem, mostrando ao aluno o caminho que deve ser seguido e as ferramentas necessárias para isso.

Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento (BARBOSA; MOURA, 2013, p. 55).

Barbosa e Moura (2013, p.55) afirmam que “Um ambiente de aprendizagem ativa é a atitude ativa da inteligência, em contraposição à atitude passiva geralmente associada aos métodos tradicionais de ensino”. Então nesse modelo de ensino, as aulas que antes eram apenas expositivas, onde o professor era tido como o centro das atenções e detentor de todo o conhecimento, passa a ser inutilizada, dando espaço às aulas interativas e dinâmicas enfatizando a participação ativa do aluno durante todo o processo.

De acordo com Silberman (1996) “com métodos ativos, os alunos assimilam maior volume de conteúdo, retêm a informação por mais tempo e aproveitam as aulas com mais satisfação e prazer”. Dessa forma, o aprendizado torna-se mais eficaz e duradouro, deixando de ser uma tarefa monótona e tediosa para o alunado.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho foi endossado a partir de uma pesquisa descritiva que segundo Vergara (2000, p. 44) “...expõe características de determinada população ou de determinado fenômeno”, e também é classificada como uma pesquisa qualitativa que de acordo com Triviños (1987) “...trabalha os dados buscando seu significado, tendo como base a percepção do fenômeno dentro do seu contexto”.

Primeiramente foi aplicado um questionário utilizando a ferramenta Formulários do Google para 12 alunos do 9º ano do turno da tarde que estudam na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Targino Pereira no município de Araruna-PB.

Inicialmente houve uma sondagem com a finalidade de conhecer o perfil do alunato. O questionário foi composto de 10 perguntas, sendo algumas abertas e outras de múltipla escolha, indagando questões como a idade, se eles moram na zona urbana ou rural da cidade, qual sua forma de acesso à Internet, se já haviam utilizado um computador, se eles preferiam aulas síncronas ou assíncronas e se havia um tema relacionado a informática que eles gostariam de aprender especificamente.

Depois da sondagem foi aplicado um segundo questionário com a finalidade de definir os melhores dias e horários para a aplicação das aulas de introdução à informática, isso foi necessário para não haver nenhum conflito com as aulas da escola deles.

Após conhecer o perfil e a preferência dos alunos, foi criada uma turma na ferramenta Google Sala de Aula e enviado o convite para que eles pudessem acessar o ambiente destinado ao curso de Introdução à Informática e dessa forma ter acesso aos conteúdos e atividades disponibilizados na plataforma online.

As aulas tiveram início logo depois da turma está organizada e com seus horários definidos. Foram duas aulas por semana durante um mês e meio com duração de até uma hora e meia, sempre realizadas pela plataforma online Google Meet, gravadas, e posteriormente disponibilizadas no Youtube, possibilitando aos alunos que não assistiram ao vivo, disporem de acesso depois.

Os conteúdos transmitidos durante as aulas foram criados na ferramenta Apresentações do Google, em forma de slides, posteriormente disponibilizados também no Google Sala de Aula.

Quando chegava no final de cada aula, era disponibilizada uma atividade na ferramenta Formulários do Google com perguntas referentes ao conteúdo visto, essas atividades ficavam diretamente ligadas ao Google Sala de Aula, com a finalidade de observar a frequência de cada aluno na realização das atividades no decorrer do curso.

Durante as aulas foram realizadas dinâmicas e brincadeiras utilizando a aplicação web LearningApps, na qual através de jogos como forca, caça-palavras, memória e palavras-cruzadas, se buscou efetivar a aprendizagem dos discentes com um toque de diversão.

A comunicação entre a professora e a turma foi realizada mediante a utilização do aplicativo WhatsApp, onde foi criado um grupo com a presença dos alunos, da professora e também da supervisora do estágio.

#### 4.1 Google Formulários

Formulários, como explicitado na Figura 1, é uma ferramenta pertencente à gigante da tecnologia Google, que tem como foco principal a criação de questionários e formulários de registros. Essa ferramenta está disponível para qualquer pessoa que possua uma conta no Gmail, sendo muito utilizada em pesquisas. Tal ferramenta teve sua importância elevada durante o período de aulas remotas facilitando a aplicação de atividades escolares.

Figura 1 – Interface do Google Formulários

The image shows the Google Forms interface. At the top, there are tabs for 'Perguntas', 'Respostas' (with a '2' notification), and 'Configurações'. On the right, it says 'Total de pontos: 0'. The main form area is titled 'Criação de Slide no Google Apresentações'. It has a 'Descrição do formulário' field, an 'E-mail' field with a red asterisk, and a 'Ver pasta' button. Below that, there is a question: 'O que você achou da utilização do Google Apresentações? Informe as suas impressões sobre a ferramenta.' with a red asterisk. On the right side, there is a list of question types: 'Resposta curta', 'Parágrafo', 'Múltipla escolha' (selected), 'Caixas de seleção', 'Lista suspensa', 'Upload de arquivo', 'Escala linear', 'Grade de múltipla escolha', 'Grade da caixa de seleção', 'Data', and 'Horário'.

Fonte: Ferramenta Formulário do Google (2021).

A ferramenta do Google Forms possibilita personalizar os questionários com cores, criar diversos tipos de perguntas, como de múltipla escolha, caixas de checagem, escalas, listas suspensas, etc., usar vídeos e imagens para ilustrar e deixar as perguntas que estão sendo feitas mais claras, fazer uso de diversos templates prontos do Google Forms, acessar os questionários do Google Forms em smartphones e tablets, seja para responder ou criar seus questionários. (MONTEIRO; SILVA, 2019, p. 34).

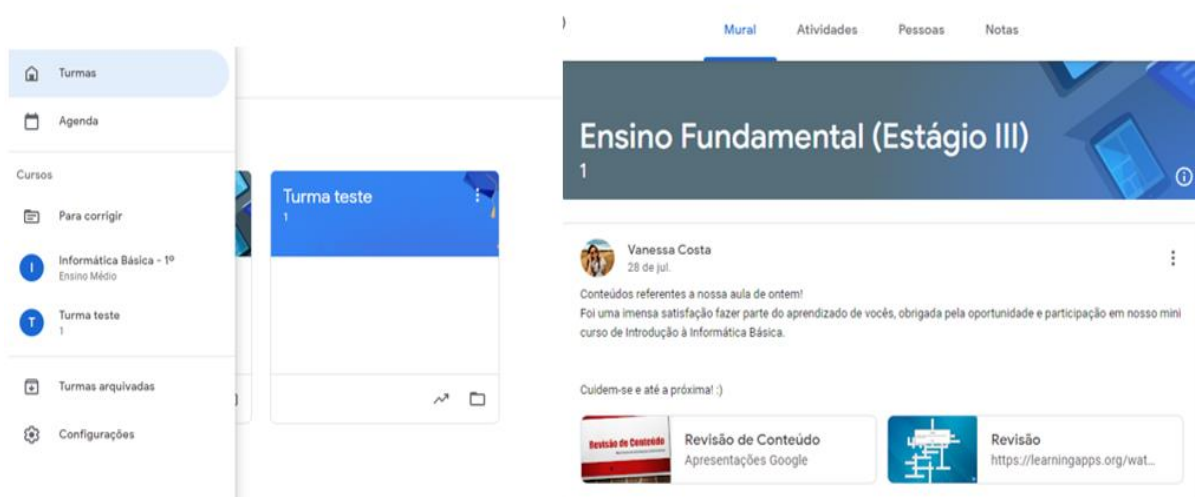
Através do *Forms* é possível criar perguntas e atribuir o tipo de respostas que devem ser dadas. Na figura 1 acima podem ser observados os tipos de respostas disponíveis para as questões elaboradas no questionário.

Também é possível adicionar fotos e vídeos em cada pergunta, tornar a resposta a ela obrigatória, criar um teste e atribuir pontos para cada acerto, limitar a participação única por pessoa, definir um prazo para entrega da atividade, e enviar uma cópia das respostas para o e-mail do participante.

## 4.2 Google Sala de Aula

O Google Classroom, ou em tradução livre Google Sala de Aula, é uma ferramenta gratuita desenvolvida especialmente para utilização de educadores. Por meio da plataforma é possível simular uma sala de aula ao criar turmas, disponibilizar conteúdos, como pode ser observado na Figura 2, dar feedback de atividades e verificar a frequência e desempenho dos alunos durante o período letivo. Para utilizá-la, como as demais ferramentas do Google, basta ter uma conta do Gmail ativa.

**Figura 2 - Interface do Google Sala de Aula**



Fonte: Google Sala de Aula (2021).



Silva e Netto(2018, p. 120), afirmam que uma das características mais significativas no Google Sala de Aula está na ampliação do espaço-tempo, o que torna o processo de aprendizagem contínuo e dinâmico. O Classroom possui uma interface simples, intuitiva e bastante funcional, mostrado na Figura 3.

**Figura 3 - Lista de alunos e frequência**

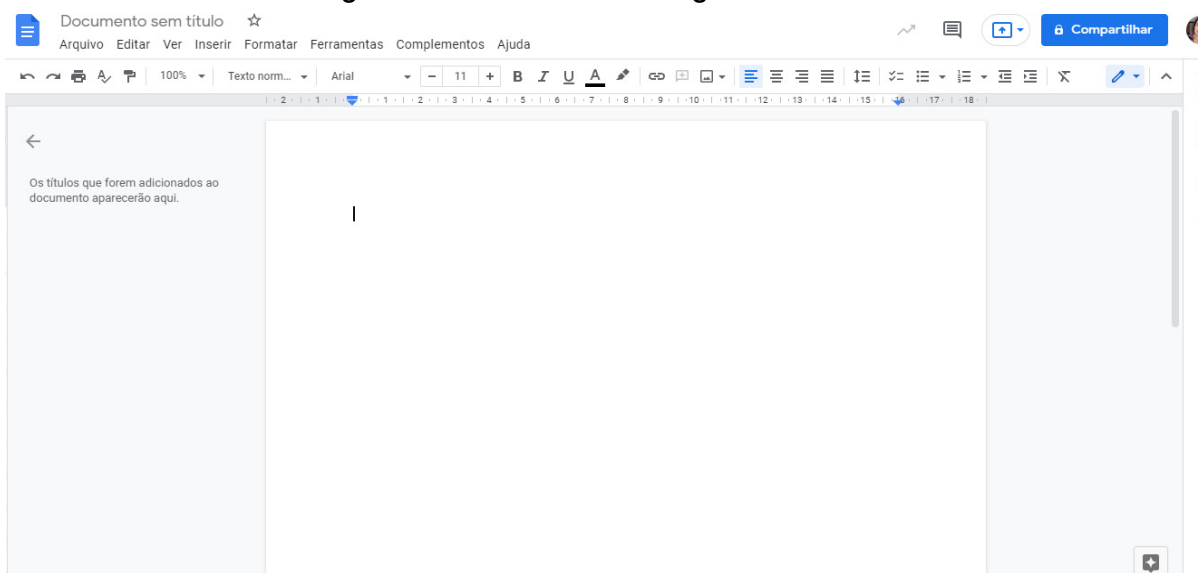
Professores		Informática Básica - 1º Ensino Médio				
		Mural	Atividades	Pessoas	Notas	
Vanessa Costa						
Alunos (7 alunos)						
Ações						
ELVIS FF						
Rafaela Martins						
Marcela Moura						
Márcia Moura						
Média da turma						
ELVIS FF						Pendente
Marcela Moura					___/100	
Márcia Moura					___/100	
Nátiele Souza						Pendente
Rafaela Martins						Pendente
Rallene Souza da silva						Pendente

Fonte: Lista de alunos no Google Sala de Aula (2021).

### 4.3 Google Docs

“É como se chama de forma genérica, a suíte de aplicativos para escritório do google” (CAMPOS, et al, p. 04).O pacote de ferramentas Office do Google, mais conhecido como Docs, conta com um processador de texto, um criador de apresentações, e um criador de planilhas, este último não foi utilizado nesta pesquisa.

**Figura 4 - Editor de texto Google Documentos**



Fonte: Google Documentos (2021).

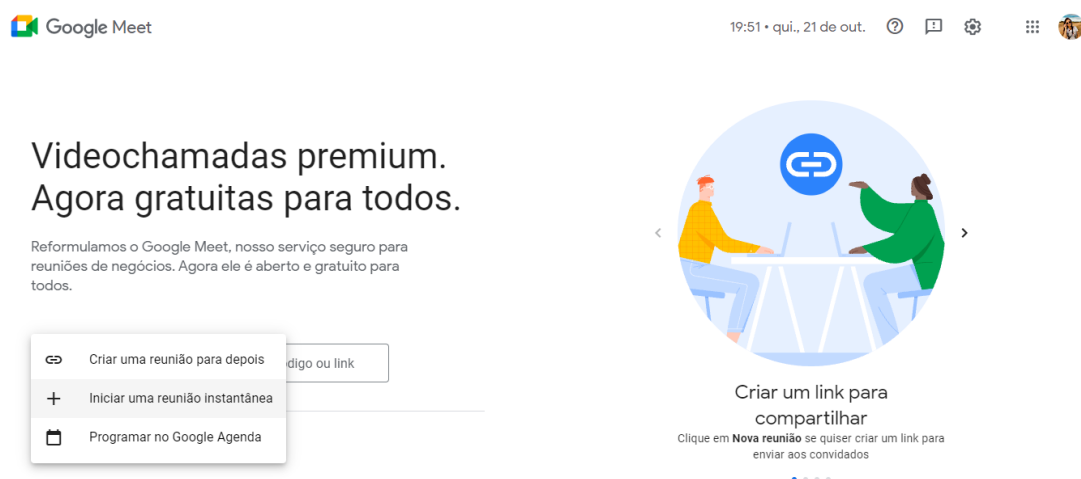
O processador de texto desse pacote, Figura 4, é intitulado de Documentos. Nele é possível criar textos, editá-los, formatar, inserir imagens, fazer download do documento criado, fazer digitação por voz, inserir marca d'água, e ele ainda possui um corretor ortográfico que auxilia na digitação correta.

Sua interface é de fácil entendimento e oferece muitas ferramentas de edição e formatação de documentos. Além de ser gratuito, pode ser utilizado de forma online e off line, o que o torna muito mais prático.

#### 4. 4 Google Meet

A ferramenta Meet é um serviço de comunicação do Google que permite a realização de chamadas de vídeo ao vivo, dando a possibilidade de iniciar a reunião instantaneamente, como visto na Figura 5, ou criar o link para iniciar depois.

Figura5 - Google Meet



Fonte: Google Meet (2021).

O acesso à ferramenta pode ser feito de duas formas: via web, bastando que o usuário clique em um link gerado na criação da videoconferência; ou via aplicativo, o qual pode ser instalado gratuitamente em várias marcas de smartphones (MARINHO et al, 2020, p. 04). Através dela, também é possível realizar a gravação das reuniões em formato de vídeo, desde que seja utilizada uma conta de e-mail acadêmica. Na tela da reunião também é disponibilizado um chat, para aqueles que desejarem interagir, porém não possuem um microfone disponível. Essa e as demais ferramentas estão disponíveis nas versões para *desktop* e *mobile*.

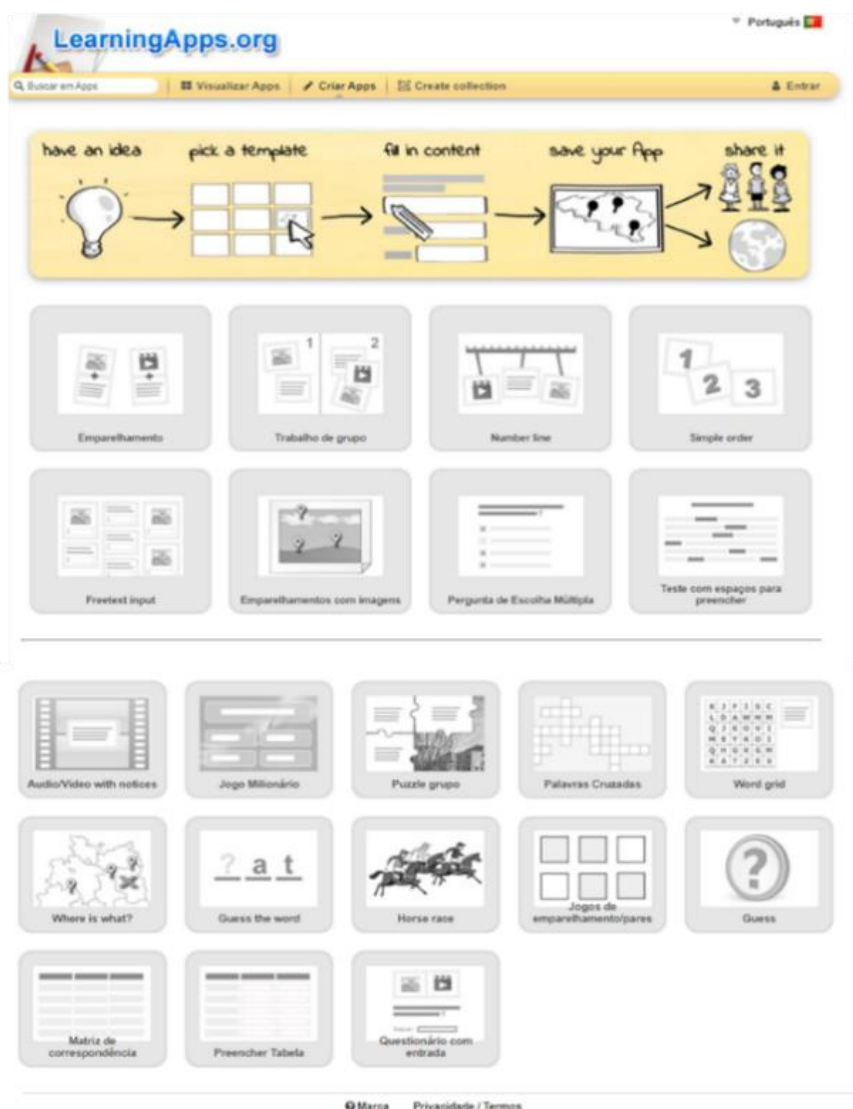
#### 4. 5 A Ferramenta Online LearningApps.org

Na busca por tornar a aprendizagem mais dinâmica e a interação entre os alunos e professora mais presentes durante as aulas, também foi adotado o uso de uma ferramenta chamada LearningApps.org, que se trata de um aplicativo da web no qual são disponibilizadas gratuitamente várias opções para criação de aplicativos interativos. De acordo com Graça; Flores; Ramos, 2021, p. 100.

...é uma aplicação online que permite criar, consolidar e aprender com exercícios diversos e gamificação. Possibilita a criação de diferentes tipos de atividades: jogo dos pares, sopa de letras, resposta de escolha múltipla, palavras cruzadas, jogo da forca, corrida de cavalos ou o jogo quem quer ser milionário, entre outras (GRAÇA; FLORES; RAMOS, 2021, p.100).

Na Figura 6 se observam algumas dessas possibilidades citadas no texto.

Figura 6 - Página inicial do LearningApps

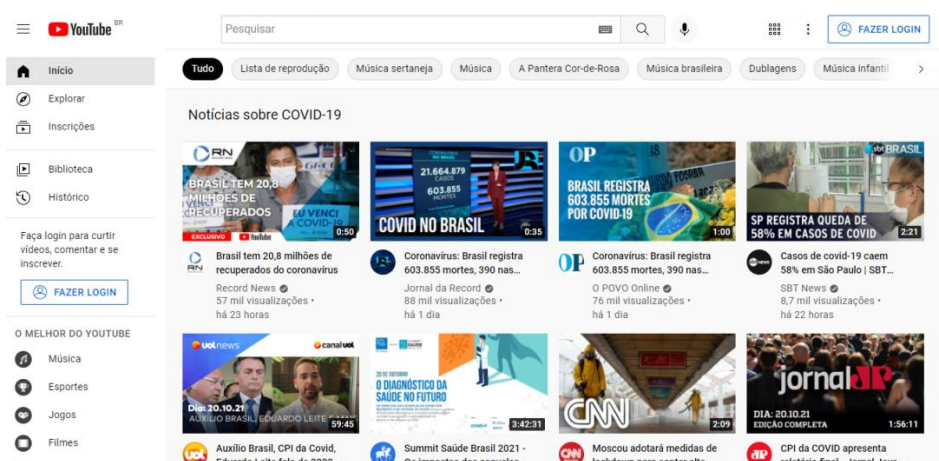


Fonte: Página inicial do LearningApps (2021)

## 4.6 YouTube

O serviço de compartilhamento de vídeos gratuito, YouTube, também faz parte da empresa Google. Nele são hospedados vídeos de diferentes segmentos de forma gratuita e ilimitada, na Figura 7 se observa a página inicial da plataforma.

Figura 7 - Página inicial YouTube



Fonte: YouTube (2021).

O YouTube é uma plataforma online de compartilhamento de vídeos que permite tanto assistir conteúdo como também criar material em forma de vídeo, seja filmes caseiros, videoclipes, opiniões, curiosidades, tutoriais. Na atualidade, se tornou um fenômeno por sua infinidade de conteúdo. As pessoas utilizam a plataforma para muitas ocasiões, como para aprender alguma atividade, tirar dúvidas (SILVA; VOLTOLINI, 2019, p. 06).

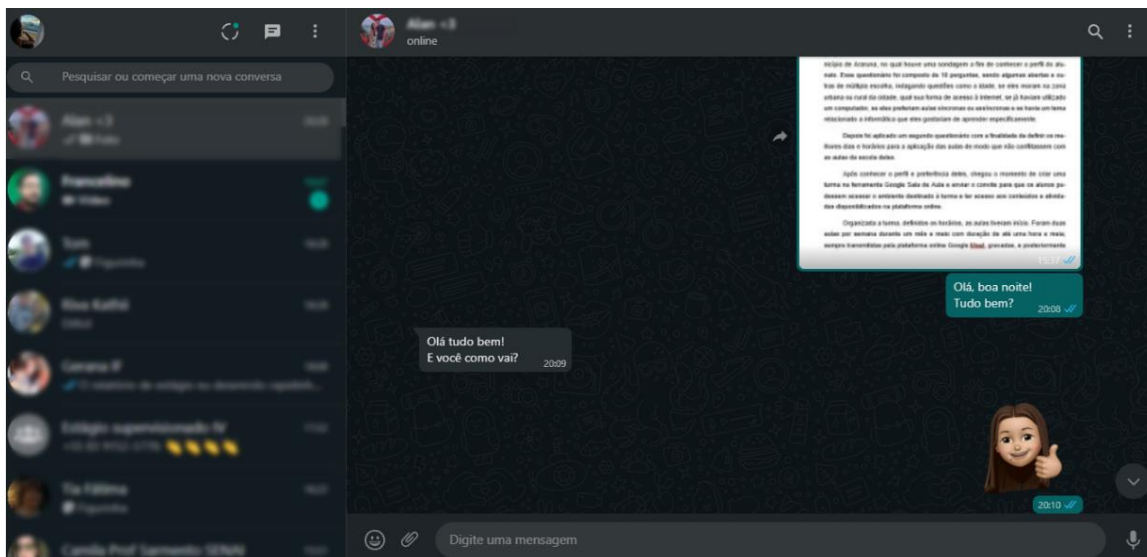
Esporte, lazer, música, entretenimento, e até aulas são conteúdos muito comuns de serem encontrados navegando na plataforma. Qualquer pessoa consegue enviar um vídeo na plataforma estando logado na conta do Gmail.

## 4.7 WhatsApp

O serviço de mensagens instantâneas WhatsApp tornou a comunicação algo muito mais prático e rápido. Contando apenas com acesso a um sinal de Internet, o usuário consegue enviar textos, vídeos, fotos, documentos, áudios, realizar chamadas de áudio e vídeo, enviar a localização, criar grupos. Vale salientar que se trata de um aplicativo totalmente gratuito. De acordo com Guerra et al, 2021, p. 11.

...o aplicativo WhatsApp, pode ser uma importante ferramenta pedagógica, pelo seu dinamismo e interatividade, sendo um suporte de transformação dos processos de ensino e aprendizagem. Sendo uma ferramenta de suporte para prática pedagógicas e de mensuração da colaboração, mediação e construção do conhecimento (GUERRA, et al, 2021, p. 11).

Figura 8 - Tela WhatsApp Web



Fonte: WhatsApp (2021).

O aplicativo Whatsapp conta ainda com multiplataforma, o que torna possível a sua utilização através do smartphone e computador, como mostra do na Figura 8.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Entre os meses de junho e julho de 2021 foram aplicadas as aulas planejadas para o estágio que ocorreu totalmente de forma remota com o auxílio das ferramentas web supracitadas no tópico anterior.

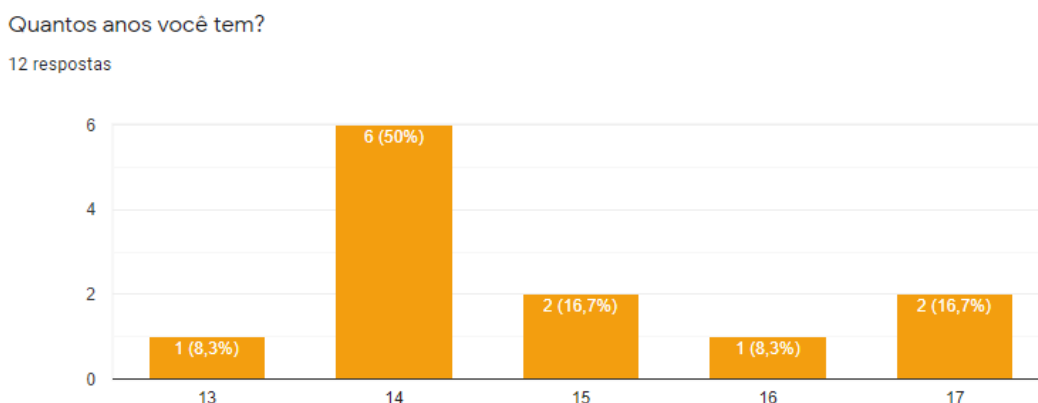
Repentinamente, devido à pandemia do Covid-19, professores, tiveram que adaptar seus planos de aula, focar seus saberes em novas estratégias, montaram todo um sistema de educação obrigatória à distância para efetivar sua atividade fim que é a docência, adaptando os espaços da sala de suas residências, tornando-os uma sala de aula (ROSA, 2020, p. 02).

Antes do início das aulas, foi pedido para que a turma de 9º ano do ensino fundamental respondesse a um questionário com perguntas de múltipla escolha desenvolvido na plataforma Google Formulários, que se encontra disponível no Apêndice A, tendo por objetivo a realização de uma sondagem a respeito desses estudantes, na classe que continha 40 alunos, apenas 12 responderam ao questionário.

Neste questionário contendo 10 perguntas, primeiramente foi pedido o número de telefone deles utilizado no aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp, para posterior contato e inserção no grupo da turma.

Em seguida eles foram questionados em relação a idade, e como podemos observar no Gráfico 1, eles possuem uma faixa etária entre 13 e 17 anos de idade.

**Gráfico 1 – Faixa etária dos alunos**

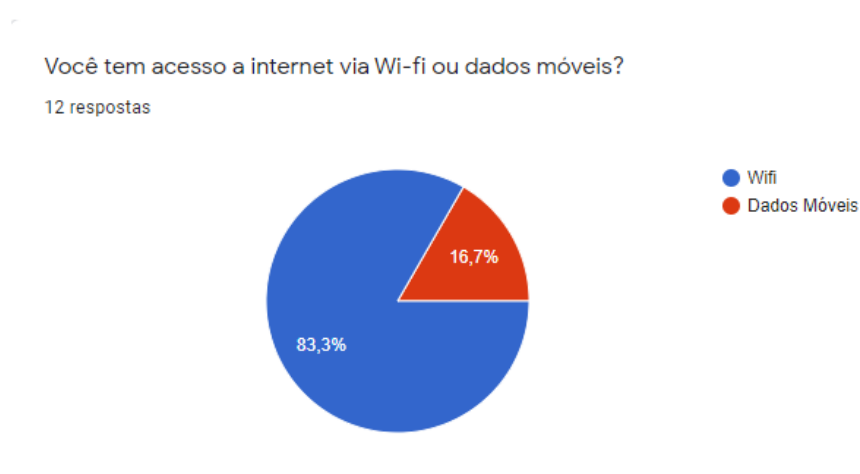


**Fonte:** Acervo do autor, 2021.

No questionário também responderam a outra pergunta que tinha a intenção de saber qual a forma que eles utilizam para acessar a Internet. No Gráfico 2 é pos-

sível constatar que dos 12 alunos que responderam, 10 utilizam a rede de sinal Wifi para acessar a internet, se esse mesmo valor for representado por números percentuais, se contabiliza 83,3%; e apenas 2 alunos utilizam os dados móveis, sendo representado esse mesmo valor em números percentuais é possível obter apenas 16,7% do total.

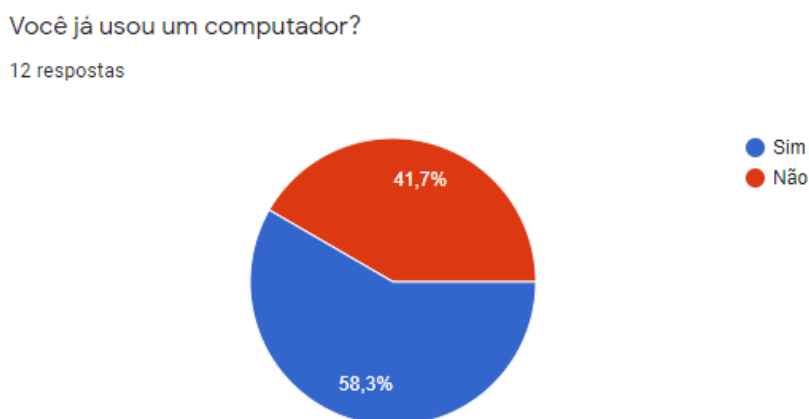
**Gráfico 2 – Forma de acesso dos alunos à internet**



Fonte: Acervo do autor, 2021.

Também foi perguntando se algum deles já usou um Computador, e a maioria de 58,3% respondeu que não, visto no Gráfico 3 abaixo, atestando a pouca ou nenhuma familiaridade deles com um Computador.

**Gráfico 3 – Uso do computador pelos alunos**



Fonte: Acervo do autor, 2021.

A sondagem contribuiu para constatar a grande falta de contato dos alunos com um computador, pois a escola não tem laboratório de informática, nem os alunos possuem uma máquina em casa, o ingresso à acessibilidade digital é praticamente inviável. Ao realizar essa sondagem foi possível descobrir que parte deles nunca sequer chegaram a manusear um computador, confirmando desta forma a necessidade de eles terem o seu primeiro contato com a informática.

Todavia, além dos colégios estarem sendo equipados com computadores e acesso a internet para utilização dos professores e alunos, os mesmos, no atual momento, precisam necessariamente ter computadores e acesso a internet em suas casas. Entretanto, essa condição é excludente na atualidade para a maioria dos estudantes, devido à questão socioeconômica de grande parte da população brasileira, que gera desigualdades significativas (ROSA, 2020, p. 02).

A Supervisora do Estágio, que é também professora da referida turma, a qual leciona a disciplina de Português, informou que devido ao período acometido pela pandemia, ensinar foi um grande desafio, uma vez que os professores não estavam familiarizados com as ferramentas online disponíveis, e também a grande dificuldade dos alunos levou a não participação dos mesmos e à evasão das aulas.

Alguns efeitos críticos da pandemia da COVID-19 sobre a educação formam que merecem destaque se referem aos impactos negativos manifestado pelo comprometimento do processo de ensino aprendizagem e pelo aumento da evasão escolar [...] (SENHORAS, 2020, p. 132).

Como as aulas durante esse período foram aplicadas de forma remota e houve ausência dos alunos durante as reuniões ao vivo pelo Google Meet, se tornou um grande desafio a aplicação do conteúdo planejado para ser ministrado durante as aulas de estágio.

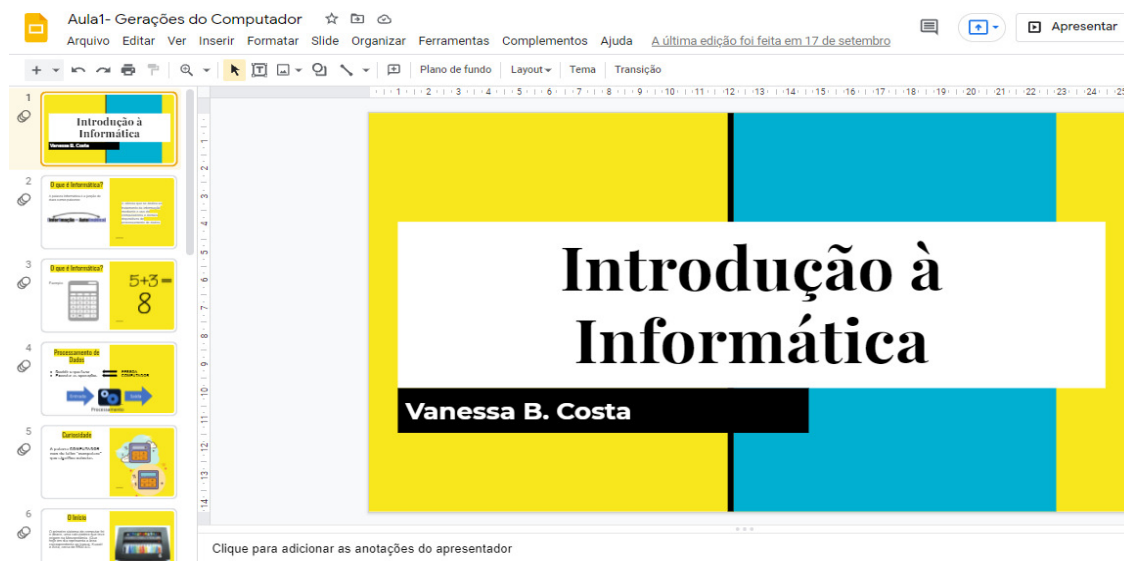
Em posse dessa informação, a aluna estagiária de prontidão se dispôs a preparar as aulas online de forma a chamar a atenção dos estudantes, bem como o seu interesse em aprender sobre informática e tecnologia. Isso foi possível através do incentivo da utilização do Smartphone como ferramenta de aprendizagem com o auxílio de algumas ferramentas online gratuitas, entre elas o pacote de aplicativos Google Docs e o aplicativo da Web Learningapps.

As aulas planejadas tiveram o intuito de inserir conceitos básicos de Introdução à Informática e Computação, contemplando a parte conceitual do assunto envolvendo a parte introdutória do mundo da informática e computação. O planejamen-



to realizado para as aulas que constituíram esse mini curso de Introdução à Informática, abrangeu temas básicos ministrado de forma remota.

**Figura 9 - Slide desenvolvido para aula de Gerações dos Computadores**

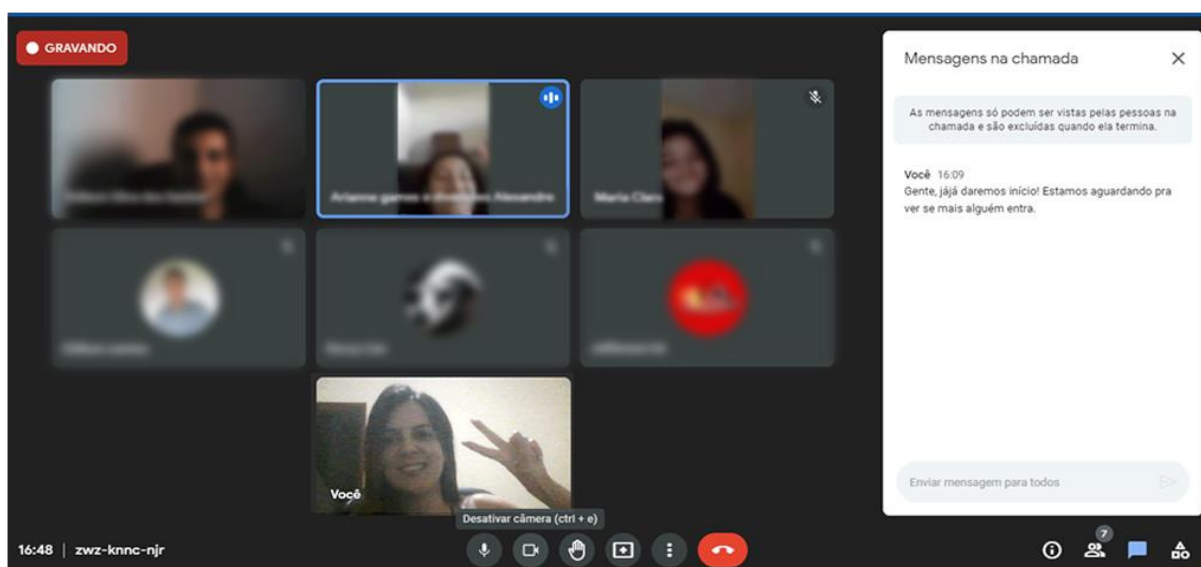


Fonte: Google Apresentações (2021).

No Google Apresentações foram construídos os slides dos conteúdos preparados para serem transmitidos, a cada aula um novo slide referente ao tema do dia.

As aulas foram realizadas através do Google Meet, como mostrado na Figura 10, onde houveram aulas síncronas e foram também gravadas para que os alunos pudessem rever quando necessário.

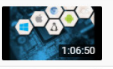
**Figura 10 – Aula via Google Meet**



Fonte: Registro da aula via Google Meet (2021).

As gravações das aulas foram posteriormente enviadas para o Youtube e os links disponibilizados no Google Sala de Aula para que os alunos pudessem ver e rever sempre que fosse necessário.

**Figura 11 – Aulas disponibilizadas no YouTube**

Envios	Ao vivo	Visibilidade	Restrições	Data ↓	Visualiza...	Comentá...	Gostei x Não g
<input type="checkbox"/>	Vídeo						
<input type="checkbox"/>	Vídeo 1 Adicionar descrição	👁️ Não listado	Nenhuma	5 de jul. de 2021 Enviado	0	0	
<input type="checkbox"/>	Introdução à Internet Adicionar descrição	👁️ Não listado	Reivindicação d...	29 de jun. de 2021 Enviado	14	0	100 3 marcações com 'Gos
<input type="checkbox"/>	 1:06:50	👁️ Não ...	Nenhuma	22 de jun. de 2021 Enviado	20	4	100 3 marcações com 'Gos
<input type="checkbox"/>	Peças que compõem o computador Adicionar descrição	👁️ Não listado	Nenhuma	16 de jun. de 2021 Enviado	10	0	100 3 marcações com 'Gos
<input type="checkbox"/>	Nossa primeira Aula Adicionar descrição	👁️ Não listado	Nenhuma	15 de jun. de 2021 Enviado	13	0	100 3 marcações com 'Gos

Fonte: Aulas disponibilizadas no YouTube (2021).

Através do Google Sala de Aula foi possível observar a frequência dos alunos nas aulas e na realização das atividades sendo como um diário virtual, como observado na Figura 12.

**Figura 12 - Diário da turma**

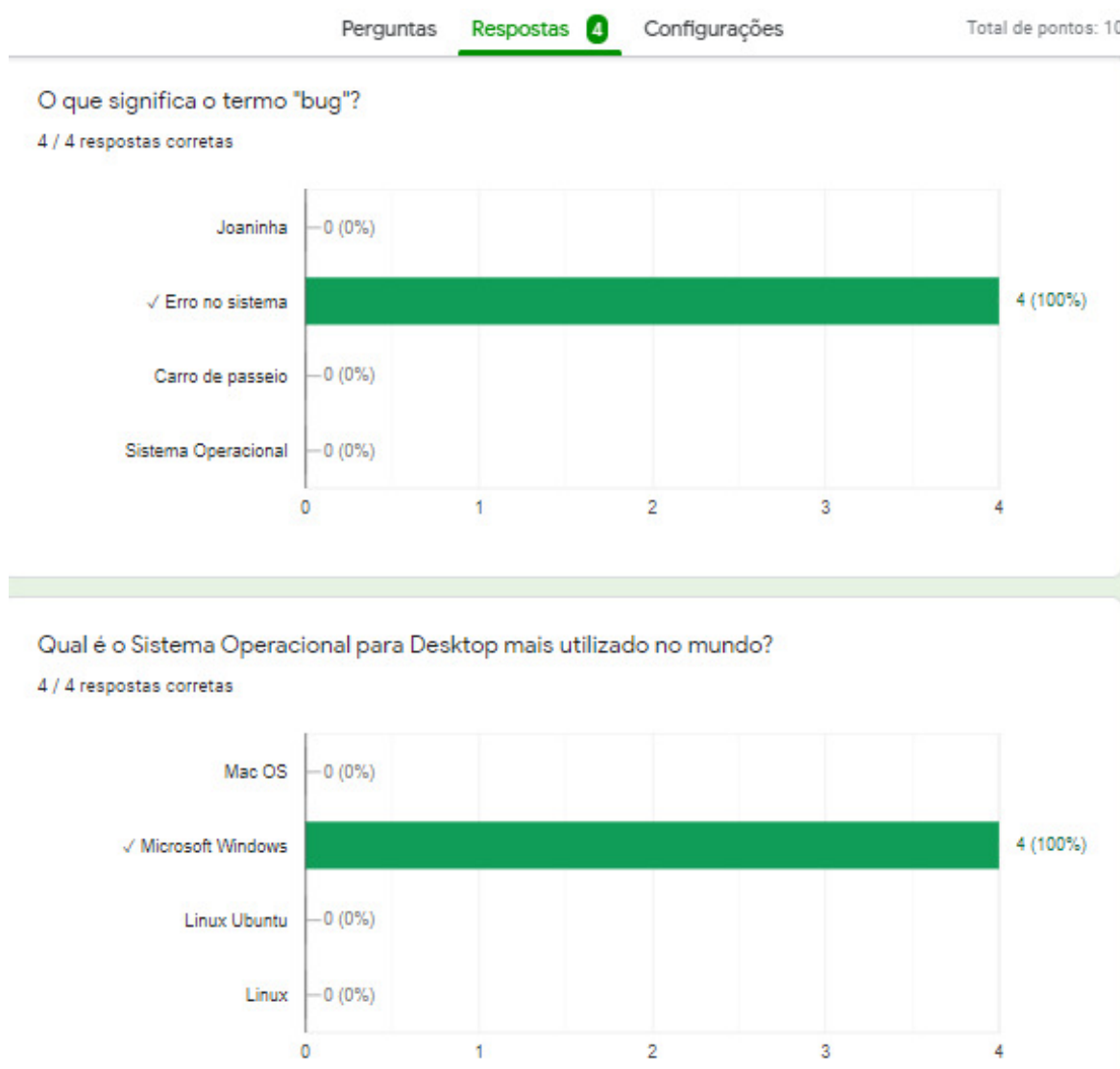
	21 de jul. Vamos criar o...	Sem data ... Atividade Ferrame...	Sem data ... Atividade Ferrame...	17 de jul. atividade navegad...	6 de jul. Atividade Introduç...	Sem data ... Atividade Introduç...	29 de jun. Sistemas Operacio...	23 de jun. Atividade 2
Classificar pelo sobrenomé	de 100	de 100	de 100	de 100	de 100	de 100	de 10	de 100
Média da turma								100
Ana Paula					Pendente		Pendente	Pendente
Arianne games e diversõe...		100	95 Resumo	100	100	100	10	100
Jefferson h6					Pendente		Pendente	Pendente
Livia Luz					Pendente	100	10 Concluída com ...	100
Maria Clara					Pendente	100	10 Concluída com ...	100 Concluída com ...
Maria Lima					Pendente		Pendente	Pendente

Fonte: Diário da turma via Google Sala de Aula (2021)

A linha de comunicação direta entre o professor e os alunos foi feita através do aplicativo WhatsApp, onde foi possível fazer esclarecimentos de dúvidas e avisos referentes a horários e links das aulas ao vivo.

Durante o período das aulas os alunos foram apresentados à introdução de computação bem como a utilização de algumas ferramentas básicas visando a aprendizagem e desenvolvimento do discente. O planejamento do conteúdo incluiu aulas expositivas com interação entre professor e alunos, também a promoção de atividades práticas individuais para verificar o grau de aprendizagem de cada aluno e saber como assimilaram o conteúdo trabalhado durante esse período. Figura 13 abaixo.

**Figura 13 – Questionário referente a atividade**



Fonte: Questionário aplicado pelo Google Formulários (2021)

Foram realizadas duas aulas por semana com duração em torno de uma hora e meia por aula durante um mês e meio, onde foi dado o conteúdo referente à informática básica, além disso, foram realizadas dinâmicas educativas através do aplicativo Web LearningApps e também passadas atividades correspondentes a aula, as quais foram criadas através do Google Formulário.

Ao longo das aulas foi mostrado quais são os componentes de um microcomputador e seus periféricos de entrada/saída, com a finalidade de deixar o conteúdo mais valioso a estagiária produziu um vídeo mostrando esses componentes, uma vez que não foi possível levá-los a um laboratório de informática em decorrência do isolamento social para contenção do vírus Covid-19.

Os discentes também foram apresentados aos principais Sistemas Operacionais para computador e dispositivos móveis, bem como algumas de suas principais ferramentas. Exploramos um pouco do tema Internet, quem foram os seus criadores, como o sinal chega até a nossa casa, como é feito o envio de documentos através de pacotes de dados e como navegar na rede de forma segura.

Apesar das aulas terem sido direcionadas para a parte teórica da informática, foi proposto o desenvolvimento de atividades onde os alunos puderam interagir diretamente com a informática por intermédio dos seus Smartphones, de modo que, após a introdução ao conteúdo supracitado foi o momento de mostrar a criação, edição e formatação de textos e slides, onde foram usadas as ferramentas Google Documentos como editor de texto, e o Google Apresentações como criador de slides.

Os conhecimentos adquiridos certamente terão grande importância para a vida acadêmica desses estudantes, pois é onde serão feitos trabalhos escolares, apresentações não só na escola, mas futuramente na faculdade em que irão estudar, será útil também na sua vida profissional, já que é um pré-requisito básico para a maioria das profissões ter o prévio conhecimento do manuseio dessas ferramentas. Também fez parte do conteúdo a aprendizagem de criação e edição de vídeos através de dispositivos móveis, ou seja, eles aprenderam como fazer a edição de vídeos através dos seus smartphones utilizando um aplicativo chamado InShot.

E para tornar as aulas um pouco menos metódicas, foram utilizados jogo da memória, palavras cruzadas, caça-palavras, e jogo da força para complementar a aprendizagem em conjunto com os conteúdos abordados, no qual foram realizadas dinâmicas com o objetivo de promover a interação dos alunos, tornando a aula mais produtiva e divertida ao mesmo tempo.

**Figura 14 – Revisão do assunto através do Caça-palavras**

Fonte: Aplicativo criado no LearningApps (2021).

Na Figura 14 é possível observar um dos jogos que foram utilizados durante uma aula, se trata de uma palavra-cruzada, onde os alunos tentaram adivinhar a palavra a partir da dica mostrada no topo da tela. Esse jogo foi utilizado para realizar a revisão de todo o conteúdo visto durante as aulas. Os alunos interagiram bastante e demonstraram que realmente conseguiram aprender grande parte do conteúdo visto durante as aulas, respondendo corretamente a maioria das linhas, ao passo que se divertiam com a brincadeira.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa expôs a experiência na utilização de metodologias ativas na aplicação de aulas referentes ao Estágio Supervisionado III do curso de Licenciatura em Computação e Informática, as aulas foram direcionadas para a turma de 9º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental e médio Targino Pereira localizada na cidade de Araruna-PB, a qual expôs as características e desafios encontrados ao lecionar de forma remota, bem como mostrou as principais dificuldades enfrentadas pelos alunos durante o período pandêmico. Neste trabalho foi possível constatar que através da implementação de algumas ferramentas é possível tornar o aprendizado mais dinâmico e participativo.

O trabalho também fez uma abordagem sobre a importância da presença do ensino de Informática no nível básico da educação para a formação adequada das crianças e adolescentes, os deixando assim preparados para o futuro. O planejamento do conteúdo que foi aplicado nas aulas introduziu o aluno na área da informática básica, os fez enxergar além do que se vê externamente nos microcomputadores e smartphones, e mostrou os componentes e suas funções, o Sistema Operacional, editores de texto, criador de slides, entre outras ferramentas disponíveis no computador, dando ênfase na utilização do smartphone como instrumento educacional, ao orientar que ele também pode ser usado para além do lazer.

A aplicação do conteúdo durante as aulas na modalidade remota, em decorrência da pandemia, só foi possível com o auxílio das ferramentas online gratuitas disponibilizadas pelo Google, que foram elas o Classroom, o pacote Docs, o Meet e o Youtube. A comunicação direta com os alunos de maneira remota só foi viável através da utilização do aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp.

Através da ludicidade com a aplicação de jogos desenvolvidos na plataforma Web *LearningApps* como estratégia de ensino, essa jornada de aprendizagem se tornou mais dinâmica e interativa, trouxe um toque de diversão às aulas síncronas e assíncronas, bem como promoveu o aprendizado de forma verdadeiramente efetiva.

O emprego de metodologias ativas na educação se mostrou muito promissor, fato comprovado durante esse período de estágio que apresentou o interes-

se e participação de alguns alunos durante as aulas quando o conteúdo fora transmitido utilizando jogos e dinâmicas.

O planejamento do conteúdo e a aplicação de todas as aulas foi feito para abranger o maior número possível de alunos da referida turma de 9º ano do ensino fundamental da Escola Targino Pereira, na busca de promover a inclusão digital através da utilização do smartphone como ferramenta de aprendizagem. Entretanto, o número de inscrições para participar das aulas foi relativamente baixo, considerando o total de alunos pertencentes à turma, em sua totalidade de 40 alunos, apenas 12 estudantes participaram, e desses inscritos, a frequência não foi absoluta. Esses fatos mostram o baixo índice participativo dos alunos nas aulas durante o período pandêmico, reforçando o que disse a professora regente da turma e supervisora em resposta ao questionário aplicado a ela, disponível no Apêndice C. Um outro ponto a se destacar foi a carência de acessibilidade enfrentada pelos alunos, visto que nenhum deles possui computador em casa, e alguns não dispõem de um sinal de internet de qualidade, motivos que dificultaram a constância desses estudantes nas aulas.

Apesar do baixo número de alunos participantes, o conhecimento e vivência obtidos durante esse período foram enriquecedores para a futura professora da área tecnológica, onde pôde-se conviver e praticar o exercício da docência, experienciar metodologias aplicadas e dificuldades enfrentadas na educação da supracitada turma de 9º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Targino pereira situada na cidade de Araruna-PB. Os conteúdos ministrados durante as aulas, certamente acrescentaram positivamente a esses jovens que participaram, bem como ao docente, que teve o seu primeiro contato lecionando em sala de aula, mesmo que de forma remota, e desta maneira podendo obter uma valiosa experiência para a sua carreira profissional.

## REFERÊNCIAS

- ARRUDA, J. S.; SIQUEIRA, L. M. R. de C. **Metodologias Ativas, Ensino Híbrido e os Artefatos Digitais: sala de aula em tempos de pandemia.** Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 1-14. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4292>. Acesso em: 14 out. 2021.
- BARBOSA, Eduardo Fernandes. MOURA, Dácio Guimarães. **Metodologias Ativas de Aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica.** Boletim Técnico do Senac, v. 39, n. 2, p. 48-67, 2013.
- BARCELOS, Thiago Schumacher; SILVEIRA Ismar Frango. **Pensamento Computacional e Educação Matemática: Relações para o Ensino de Computação na Educação Básica.** 2012. In: Apresentação WEI.
- BRASIL Diretrizes para **Ensino de Computação na Educação Básica.** 1 de Abril de 2019. Disponível em <https://www.sbc.org.br/educacao/diretrizes-para-ensino-de-computacao-na-educacao-basica>. Acesso em: 08 de out. 2021.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília : MEC / SEF, 1998.
- BOTTENTUIT, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **Google educacional: utilizando ferramentas web 2.0 em sala de aula.** Dezembro 2011. Revista Científica de Educação a Distância. Vol.2- n. 5.
- CAMPOS, Luiz Henrique; et al. **Utilização de Ferramentas Google para Auxiliar na Produtividade do Ensino/Aprendizagem Entre Discentes e Docentes.** Outubro de 2018. XXIII Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão.
- CORDEIRO, Karolina Matia de Araújo. **O Impacto da Pandemia na Educação: A Utilização da Tecnologia como Ferramenta de Ensino.** Disponível em <[shorturl.at/opD47](https://shorturl.at/opD47)>. Acesso em 04 de out. 2021.
- CURY, Augusto. **Pais brilhantes, professores fascinantes: A educação inteligente; formando jovens educadores e felizes.** Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2003.
- DA SILVA, Alvaro Júnio Bertipaglia, et al. **Matemática, Software e YouTube: Possibilidades para professores e alunos em sala de aula.** Research, Society and Development, 2019, 8.4: e1284950-e1284950.
- FRANÇA, Rozelma Soares de. **Uma abordagem pedagógica incorporada para o desenvolvimento do pensamento computacional no ensino fundamental.** Universidade Federal de Pernambuco. Recife-PE, 2020.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 40. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.



GALVÃO, Cecília; REIS, Pedro. **Um Olhar sobre o Conhecimento Profissional dos Professores: O Estágio de Sofia**. Revista de Educação, vol. XI, Nº 2, 2002. Departamento de Educação da F.C. U.L.

GRAÇA, Vânia; QUADROS-FLORES, Paula; RAMOS, Altina. **O potencial das ferramentas cognitivas Educaplay e LearninApps na consolidação de saberes**. 2021. Disponível em: <[https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/18877/1/CAPL\\_Gra%c3%a7aV%c3%a2nia\\_2021.pdf](https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/18877/1/CAPL_Gra%c3%a7aV%c3%a2nia_2021.pdf)>. Acesso em 12 jan. 2022.

GUERRA, Gerusa Cabral, et al. **Educação em tempos pandêmicos: o uso do aplicativo WhatsApp como proposta de comunicação em aulas remotas**. Revista Docência e Cibercultura, 2021, 5.4: 273-285.

HARTWIG, A. K., SILVEIRA, M., FRONZA, L., MATTOS, M. DE ARAÚJO KOHLER, L. P. **Metodologias ativas para o ensino da computação: uma revisão sistemática e um estudo prático**. VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019). XXV Workshop de Informática na Escola. Brasília: DF, 2019.

Jornal da ciência. **Publicação da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência**. Disponível em: <<http://www.jornaldaciencia.org.br/Detalhe.jsp?id=79207>>. Acesso em 08 out. 2021.

MARINHO, Tiago Bezerra; et al. **Viabilidade do Google Meet em Aulas Remotas**. XLVIII Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia e III Simpósio Internacional de Educação em Engenharia da ABENGE. (COBENGE 2020).

MELLO, Raquel (2015). **Dificuldades e Possibilidades Relatadas no Estágio Super-visionado em Ciências**. Disponível em <<https://rd.uffs.edu.br/bitstream/prefix/2678/1/MELLO.pdf>>. Acesso em 08 out. 2021.

MONTEIRO, Renata Lúcia de Souza Gaúna; SANTOS, Dayane Silva. A UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA GOOGLE FORMS COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DO ENSINO NA ESCOLA SUPERIOR DE GUERRA. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação, 2019, 4.2: 27-38.

MOREIRA, J. António; HENRIQUES, Susana; BARROS, Daniela Melaré Vieira. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. Dialogia, 2020, 351-364..

MOREIRA, J. A.; MONTEIRO, A. M. **Ensinar e aprender online com tecnologias digitais: abordagens teóricas e metodológicas**. Porto: Porto Editora, 2012.

NOVO, Benigno Nuñez. **Estação Digital**. Disponível em <https://jus.com.br/artigos/70902/estacao-digital>. Acesso em 15 de jun. 2021.

NUNES, Daltro José. (2011). **Ciência da Computação na Educação Básica**. Disponível em <<http://www.jornaldaciencia.org.br/Detalhe.jsp?id=79207>> Acesso em: 08 de out. 2021.

PETRAGLIA, Izabel; et al. **Educação à distância para a cidadania planetária**. Faculdades Metropolitanas Unidas-UNIFMU. Grupo de Estudos e Pesquisa em Complexidade-GEPEC. São Paulo-SP.

ROSA, Rosane Teresinha Nascimento da. **Das aulas presenciais às aulas remotas: as abruptas mudanças impulsionadas na docência pela ação do Coronavírus, o COVID-19**. Revista Científica Schola. Vol VI, Nr 1, julho 2020.

ROSINI, Alessandro Marco (2003). **O uso da tecnologia da informática na educação. Uma reflexão no ensino com crianças**. Millenium, 27.

SCALABRIN, Izabel Cristina; MOLINARI, Adriana Maria Corder. **A Importância da Prática do Estágio Supervisionado nas Licenciaturas**. Disponível em: [https://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7\\_n1\\_2013/3\\_a\\_importancia\\_da\\_pratica\\_estagio.pdf](https://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n1_2013/3_a_importancia_da_pratica_estagio.pdf). Acesso em: 08 de out. 2021.

SENHORAS, Eloi Martins. **CORONAVÍRUS E EDUCAÇÃO: ANÁLISE DOS IMPACTOS ASSIMÉTRICOS**. Boletim de Conjuntura (BOCA), Boa Vista, v.2, n.5, 2020. Disponível em: <<https://revista.ufrb.br/boca/article/view/Covid-19Educacao>>. Acesso em 11 de jan. 2022.

SILBERMAN, M. **Active learning: 101 strategies do teachany subject**. Massachusetts: Ed. Allynand Bacon, 1996.

SILVA et al.(2014). **Análise de ferramentas para o ensino de Computação na Educação Básica**. In: XXXIV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. 2014. WEI- XXII Workshop sobre Educação em Computação.


SILVA, Gerla; NETTO, José Francisco. Um relato de experiência usando Google Sala de Aula para apoio à aprendizagem de química. In: Anais do XXIV Workshop de Informática na Escola. SBC, 2018. p. 119-128.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 3.ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2000.

## APÊNDICE A – Instrumento de coleta de dados(alunos)

Perguntas Respostas 12



### Introdução à Informática

Mini Curso dedicado aos alunos do ensino fundamental, para promover o aprendizado dos conceitos básicos de computação e informática.

E-mail \*

E-mail válido

Este formulário está coletando e-mails. [Alterar configurações](#)

Qual é o seu WhatsApp? \*

Texto de resposta curta

Qual é o seu nome? \*

Texto de resposta curta

Quantos anos você tem? \*

Texto de resposta curta

Você tem acesso a internet via Wi-fi ou dados móveis? \*

Wifi

Dados Móveis

Você já usou um computador? \*

- Sim
- Não

Na informática você gostaria de aprender algum assunto em especial? \*

- Sim
- Não

Se você respondeu "Sim" na questão acima, escreva qual tema gostaria de aprender em especial?

Texto de resposta longa

Você prefere aulas gravadas ou aulas online?



Múltipla escolha

Aulas Gravadas



Aulas Online



Adicionar opção ou [adicionar "Outro"](#)



Obrigatória



## APÊNDICE B – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS (SUPERVISORA/PROFESSORA)

**Questionário aplicado para a Supervisora do Estágio e Professora oficial da turma.**

- 1. Quais foram os maiores desafios que você como professora enfrentou ao lecionar na modalidade remota? Qual foi a metodologia utilizada?**

O maior desafio foi lecionar por meio de aulas síncronas, pois sentia um certo desconforto causado pela inexperiência na utilização de ferramentas como Meet e Zoom. Apesar disso, a metodologia adotada foi o uso dessas ferramentas para explicação de conteúdo. Já para uma comunicação contínua (informes, acompanhamento, sanar dúvidas etc) recorri ao uso do Whatsapp e utilizei a plataforma Classroom para registro de materiais de estudo e atividades.

- 2. O que você tem a dizer sobre o desempenho dos alunos durante esse período pandêmico?**

Semelhantemente ao ensino presencial alguns alunos se destacaram pelo interesse, assiduidade e aprendizagem. Parte dos alunos que conseguiam participar e acompanhar o trabalho remoto demonstraram bom desempenho, outros porém tiveram dificuldade e infelizmente muitos não participaram.

- 3. Teria alguma sugestão para que essa experiência tivesse sido mais proveitosa?**

Se nós professores tivéssemos tido a oportunidade de sermos instruídos nessa área tecnológica a ponto de estarmos familiarizados com essas ferramentas teria sido mais proveitosa a experiência, mas para ter tal proveito os alunos também precisariam estar equipados com os aparelhos e internet para tal intento.

## APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO DOS ALUNOS MENORES



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO,  
CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA.  
CAMPUS CAJAZEIRAS.

### TERMO DE ASSENTIMENTO

(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

A menor pela qual você é responsável está sendo convidada a participar do projeto de pesquisa “O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS DURANTE O ESTÁGIO DOCENTE NA MODALIDADE DE ENSINO REMOTO”, que tem como objetivo relatar a experiência do emprego de metodologias ativas durante o ensino remoto. Esse projeto está sendo desenvolvido como trabalho de conclusão de curso em Licenciatura pelo IFPB – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, pela pesquisadora responsável Vanessa Barbosa Costa, aluna de Graduação do curso de Licenciatura em Computação e Informática sob orientação de MSc. Camila Freitas Sarmiento. A obtenção dos dados será realizada através do Google Formulários e as informações obtidas por esta pesquisa serão armazenadas pelo pesquisador responsável por um tempo de 05(cinco) anos, ocorrendo a destruição posterior das mesmas.

A coleta de dados acontecerá da seguinte forma, o menor será convidado a responder um questionário virtual, contendo questões de múltipla escolha e também questões abertas, com a finalidade de conhecer o nível de acessibilidade digital de cada um, bem como os seus interesses de conhecimento em áreas específicas da informática.

*Reiteramos ainda que este procedimento não oferece risco algum a integridade física do voluntário.*

Eu \_\_\_\_\_, responsável pelo menor \_\_\_\_\_, concordo livre e espontaneamente que a mesma participe do presente estudo como voluntária sabendo que o mesmo manterá privacidade das informações ao meu respeito e dela também. Os resultados desse estudo fornecerão dados para melhor implantação de metodologias ativas em sala de aula.

**Estou ciente de que:**

- I) **Permito que os pesquisadores responsáveis utilizem os dados coletados durante a avaliação para fins acadêmicos, porém sempre preservando a minha identidade, que nunca será revelada publicamente. Sempre que desejar poderei solicitar mais informações acerca da pesquisa por meio do e-mail dos pesquisadores;**
- II) **Entendo que os riscos da pesquisa podem ser cansaço ou impaciência quanto ao tempo de execução;**
- III) **Compreendo que esta pesquisa trará informações importantes no âmbito educacional e que possa beneficiar alunos e professores da área, no qual o pesquisador se compromete a divulgar os resultados obtidos;**
- IV) **Entendo que não terei nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por minha participação;**
- V) **Autorizo o registro de fotos do questionário e estou ciente que minha imagem não será divulgada publicamente, apenas registrada e arquivada para fins de estudos científicos pela pesquisadora;**
- VI) **Entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.**

Araruna, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

Nome: \_\_\_\_\_

CPF: \_\_\_\_\_

RG: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

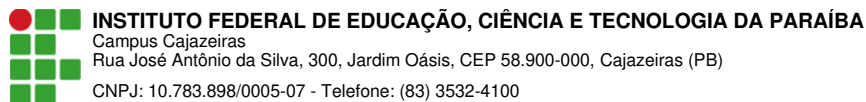
Testemunha: \_\_\_\_\_

---

Responsável pelo projeto: Vanessa Barbosa Costa  
(Pesquisadora)  
E-mail: [vanessa.barbosa@academico.ifpb.edu.br](mailto:vanessa.barbosa@academico.ifpb.edu.br)

Dados da pesquisadora responsável: Vanessa Barbosa Costa / IFPB – Campus Cajazeiras  
Endereço: R. José Antônio da, R. José Leôncio da Silva, 300 - Lot. Jardim Oasis, Cajazeiras –  
PB. Telefone: (83) 99642-3162  
Endereço eletrônico: [vanessa.barbosa@academico.ifpb.edu.br](mailto:vanessa.barbosa@academico.ifpb.edu.br)





## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### TCC Completo Corrigido

**Assunto:** TCC Completo Corrigido  
**Assinado por:** Andre Rolim  
**Tipo do Documento:** Anexo  
**Situação:** Finalizado  
**Nível de Acesso:** Ostensivo (Público)  
**Tipo do Conferência:** Documento Original e Cópia

Documento assinado eletronicamente por:

- **Andre Lira Rolim, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 14/06/2022 18:19:27.

Este documento foi armazenado no SUAP em 14/06/2022. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 550060  
Código de Autenticação: dddbe44dc8

