

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DE ENSINO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA EaD
CAMPUS CAJAZEIRAS**

JONAS NUNES PORPINO

**RELATOS DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO:
CONTRIBUIÇÕES NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DO CURSO DE
LICENCIATURA DA COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA DO IFPB EaD**

**CAJAZEIRAS – PB
2021**

JONAS NUNES PORPINO

**RELATOS DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO:
CONTRIBUIÇÕES NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DO CURSO DE
LICENCIATURA DA COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA DO IFPB EaD**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Computação e Informática - EaD do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus* Cajazeiras, como requisito para obtenção do título de graduado.

Orientador (a): Prof. Me. Gleydson Luiz Alves da Silva

**CAJAZEIRAS - PB
2021**

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

P837r Porpino, Jonas Nunes

Relatos de experiência do estágio supervisionado: contribuições na formação do professor do curso de licenciatura da computação e informática do IFPB Ead / Jonas Nunes Porpino. – Cajazeiras/PB: IFPB, 2022.

42f.: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): Prof. Me. Gleydson Luiz Alves da Silva.

1. Informática. 2. Docentes. 3. Formação de Professor. 4. Estágio Curricular. 5. Computação. 6. Licenciatura. 7. IFPB. 8. Ead.

I. Porpino, Jonas Nunes. II. Título

CDU: 004 P837r

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

Às 19h00 do dia 03 do mês de DEZEMBRO do ano de 2021, o(a) aluno(a) **JONAS NUNES PORPINO**, matrícula **201712320083**, apresentou, como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciado em Computação e Informática, seu trabalho de conclusão de curso, tendo como título "**RELATOS DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO: CONTRIBUIÇÕES NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DO CURSO DE LICENCIATURA DA COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA DO IFPB EaD**". Constituíram a banca examinadora os professores **Gleydson Luiz Alves da Silva** (orientador), **Cleyton Caetano de Souza** (examinador) e **Ricardo de Sousa Job** (examinador).

Após a apresentação e as observações dos membros da Banca Examinadora, ficou definido que o trabalho foi considerado **APROVADO** com nota **70**, 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, 16 de dezembro de 2021.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Andre Lira Rolim**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 16/12/2021 18:23:07.
- **Gleydson Luiz Alves da Silva**, PROFESSOR DE ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DE ORIENTAÇÃO EDUCACIONAL, em 16/12/2021 21:05:36.
- **Jonas Nunes Porpino**, ALUNO (201712320083) DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA - EAD - CAJAZEIRAS em 17/12/2021 11:26:33.
- **Cleyton Caetano de Souza**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/12/2021 14:37:17.
- **Ricardo de Sousa Job**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 22/12/2021 15:05:29.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 16/12/2021. 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 248270
Verificador: e5a8cc3605
Código de Autenticação:



Dedico a minha mãe, pela
dedicação, incentivo
e renúncias.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por permitir mais uma travessia de obstáculo.

À minha mãe, Maria das Dores, mulher guerreira e grande exemplo de que devemos diariamente superar nossas limitações. Ser humano que sempre me incentivou a trilhar pelos caminhos dos estudos e do trabalho; sempre me impulsionou a sonhar, me elogiando e se orgulhando publicamente das minhas conquistas. Seus cuidados e sua ternura são imprescindíveis na minha vida e seu alto astral me lembra que vale a pena levar a vida com alegria e com sonhos.

À minha noiva, Mariane, que mesmo um pouco distante geograficamente consegue se manter perto. Guerreira, amiga, cuidadosa, dona de um coração bondoso. Desejo continuar partilhando a vida ao seu lado, porque já construímos uma linda história até aqui.

À minha avó, Severina, minha segunda mãe, ao meu irmão Júnior, por todas as vezes que esteve disposto a me ajudar, incentivar e apoiar.

Aos professores, e em especial ao Me. Gleydson Luiz Alves da Silva por sua orientação, onde houve grande empenho e dedicação às minhas indagações e dúvidas durante todo o período de orientação do trabalho. À professora Vaniedna da Costa Xavier, que em todo o período de estágio supervisionado na Escola ECIT Márcia Guedes sempre esteve à disposição para ajudar.

Aos meus colegas de turma pelo ambiente harmonioso e cooperativo durante essa e outras disciplinas.

A coordenação do curso por todo seu apoio e dedicação em solucionar as adversidades de nossa trajetória até aqui.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem por objetivo refletir sobre a relevância do estágio supervisionado para a formação do professor do curso de Licenciatura da Computação e Informática, *Campus* Cajazeiras. A metodologia adotada está associada nos conhecimentos teóricos de autores que tem se debruçado sobre o assunto para a difusão dos conhecimentos, como: Pimenta (1995), Almeida (2000) e Valente (2016). Além das experiências *in loco* vivenciadas durante os estágios supervisionados I e III, que deram ênfase à relação teórica e a prática de ensino, como: observação no ensino fundamental (estágio supervisionado I) e de regência no ensino fundamental (estágio supervisionado III), os quais foram realizadas na Escola Estadual de Ensino Integral e Técnica Engenheira Márcia Guedes da Cidade de Belém, Paraíba. Será apresentada, nesse breve período de acompanhamento, uma visão sobre o dia a dia em sala de aula no ensino regular. A escola em questão oferece ensino em tempo integral e técnico (Escola Cidadã). Ao acompanhar/observar as aulas do fundamental foi possível desenvolver algumas estratégias de ensino, surgindo daí a abordagem deste estágio, que consiste numa colaboração dos conhecimentos computacionais e da informática para completar o ensino regular em algumas matérias.

Palavras-chave: Informação, Tecnologia, Prática de Ensino.

ABSTRACT

This course conclusion work aims to reflect on the relevance of the supervised internship for the formation of the teacher of the Licenciature of Computing and Informatics, Campus Cajazeiras. The methodology adopted is associated with the theoretical knowledge of authors who have focused on the subject for the dissemination of knowledge, such as: Pimenta (1995), Almeida (2000) and Valente (2016). In addition to the on-site experiences during supervised internships I and III, which emphasized the theoretical relationship and teaching practice, such as: observation in elementary school (supervised internship I) and conducting in elementary school (supervised internship III), the which were held at the State School of Integral and Technical Education Engineer Márcia Guedes in the city of Belém, Paráiba. In this brief follow-up period, an overview of the day-to-day classroom in regular education will be presented. The school in question offers full-time and technical education (Escola Cidadã). By following/observing the elementary classes, it was possible to develop some teaching strategies, giving rise to the approach of this internship, which consists of a collaboration of computational knowledge and informatics to complete regular education in some subjects.

Keywords: Internship. Computing. Experience. Observation. Training.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Laterais da Escola.....	18
Figura 2: Observação das turmas do 9º ano, aulas de geografia e ciências nos dias 16 e 17 de outubro.....	19
Figura 3: Aula de apresentação.....	21
Figura 4: Site eletrônico com as aulas e conteúdos do estágio III.....	22
Figura 5: Apresentação no jamboard, com perguntas.....	22

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Aulas ministradas durante o estágio supervisionado III.....	23
Tabela 2: ATIVIDADE DIA 18/07/2021 - PLATAFORMA genial.ly.....	34
Tabela 3: Atividade 02 - Informática Básica - 18/06/2021.....	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 O estágio supervisionado e suas contribuições acadêmicas.....	11
2.2 A formação do professor em Licenciatura da Computação e Informática.....	13
3 RELATOS DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO	18
3.1 Relato de experiência do estágio supervisionado: observação no ensino fundamental. .	18
3.2 Relato de experiência do estágio supervisionado: regência no ensino fundamental.....	20
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
APÊNDICE.....	29
Apêndice A – PLANO DE AULA.....	30
Apêndice B – ATIVIDADES ATRIBUÍDAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um relato de experiência realizado durante o percurso do estágio supervisionado I e III, como componente de cunho obrigatório na formação de professores durante o curso de Licenciatura em Computação e Informática, na modalidade de Educação à Distância – EaD, do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia – IFPB, *Campus* Cajazeiras.

Ao longo do período de estágio supervisionado I, como acadêmico, pude vivenciar por meio de observação o comportamento diário de uma escola pública do município de Belém - PB, além de analisar suas características e peculiaridades, relação professor versus aluno, o processo de ensino e aprendizagem na sala de aula, bem como realizar a descrição dos fatos que aconteciam dentro do contexto escolar. Desse modo, o estágio supervisionado III nos proporcionou momentos de reflexão da teoria e prática a serem aplicados com os alunos, além de moldar a nossa metodologia pedagógica, aumentando a nossa responsabilidade em partilhar conhecimentos teóricos e práticos com os alunos.

Sabemos que tais experiências são de suma importância para a formação do professor, o que nos remete a entender que o desafio, o êxito, as responsabilidades e preocupações são sentimentos que naturalmente estão elencados neste universo docente. Convém enfatizar que o estágio enriquece o futuro profissional docente, permitindo refletir sobre o processo de ensino e de aprendizagem, conhecer o currículo, o ambiente e as relações rotineiras dentro de um espaço escolar.

Segundo Pimenta (1995), “a essência da atividade (prática) do professor é o ensino-aprendizagem. Ou seja, é o conhecimento técnico prático de como garantir que a aprendizagem se realize em consequência da atividade de ensinar.” Nesse sentido, as ações práticas realizadas na sala de aula condicionam ao estagiário mecanismos que adquiram experiências com conhecimento que contribuem para a sua formação docente.

A prática de ensino em um curso de licenciatura é muito importante para o estagiário do curso de Licenciatura em Computação e Informática, onde requer atenção e cuidado perante os desafios e transformações de nossa sociedade. Cabe ao profissional atual, muitas vezes, encontrar maneiras criativas de soluções de problemas, e isso se estende nas mais diversas áreas nas quais o uso das tecnologias estão presentes nos dias atuais.

Para Valente (1997), a formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda porquê e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica.

Diante disso, é importante mencionar que durante a formação de professores de licenciatura da computação e informática, o uso das Tecnologias de Comunicação e Informações – TICs foram ferramentas de grande relevância para promover a aprendizagem do aluno, permeado aos impactos causados pela pandemia (Coronavírus), o que nos levou a desenvolver uma pedagogia que pudesse contribuir na prática de ensino do professor e na transmissão do conhecimento para o aluno, adaptando-se a realidade coletiva.

Valente (2016) ainda ressalta que “existem inúmeras vantagens do uso da tecnologia para o ensino básico, seja para o perfil do aluno com alguma dificuldade específica, como para o aluno que não apresenta dificuldade aparentemente”. As mais diversas áreas acadêmicas e do mercado de trabalho já se beneficiam do poder computacional atualmente e conseqüentemente isso se reflete na forma de ensino-aprendizagem, já que a inserção de recursos digitais é algo cada vez mais acessível, auxiliando assim formas mais abrangentes do trabalho educacional.

Existe uma carência no que refere à informática e a forma de pensar computacionalmente, e a discussão é de como tirar vantagem da exploração da ciência da computação no ensino básico e, conseqüentemente, formar e treinar profissionais para esse recente panorama, indo além do dito “software de escritório”, o que alguns autores chamam de uso restrito da informática para o uso de programas para escritórios. (VALENTE, 2016)

Com base nessa relação teoria e a prática acadêmica vivenciada no campo do estágio supervisionado, esse artigo apresenta o seguinte problema de pesquisa: qual a importância do estágio supervisionado para a formação do professor do curso de Licenciatura da Computação e Informática?

Diante desse problema, temos como objetivo refletir sobre a relevância do estágio supervisionado para a formação do professor do curso de Licenciatura da Computação e Informática. A metodologia adotada está associada nos conhecimentos teóricos de autores que tem se debruçado sobre o assunto para a difusão dos conhecimentos, como: Pimenta (1995), Almeida (2000) e Valente (2016). Além das

experiências in loco vivenciadas durante os estágios supervisionados I e III, que deram ênfase à relação teórica e a prática de ensino.

Este trabalho está dividido em seções, o primeiro foi abordado a introdução e apresentação do contexto do corpus do trabalho. No segundo item será apresentado o referencial teórico da pesquisa. No terceiro item será abordada a metodologia traçada para alcançar os resultados, e na quarta seção o relato de experiência vivenciada no campo de estágio. Por fim, na quarta seção serão feitas as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho propõe uma análise reflexiva das vivências experimentais realizadas durante o estágio supervisionado, com isso, enfatizamos estudiosos que deram ênfase entre a teoria e a prática. Portanto, dividimos o referencial teórico desta forma: na primeira seção será feita uma contextualização sobre o estágio supervisionado e suas contribuições acadêmicas, na segunda seção será abordada a formação e atuação do professor licenciado em computação e informática, já na terceira seção será apresentada uma abordagem sobre os desafios do estágio supervisionado em tempos de pandemia e na quarta seção trataremos sobre o uso das Tecnologias da Informação - TICs no processo de ensino.

2.1 O estágio supervisionado e suas contribuições acadêmicas

A preparação do estagiário para a sua formação se dá através de sua participação obrigatória no estágio supervisionado, que tem caráter fundamental para que o graduando se depare por meio de experiências de observação, planejamento e o exercício prático com a realidade da carreira de docente, sendo vivência indispensável nos cursos de formação.

De acordo com Pimenta (1995), “o estágio (ou a prática de ensino) em nenhum momento foi considerado desnecessário como elemento formador. ” Ainda, na legislação ressalta no Art. 2º, § 1º da Lei n.º 11.788, de 25 de dezembro de 2008, “o estágio obrigatório é aquele definido como tal no projeto do curso, cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção de diploma.” (BRASIL, 2008)

Em quaisquer das modalidades de ensino em que haja a previsão de realização de Estágio Supervisionado, a primeira regra básica a ser seguida é a de que se trata de

“estágio curricular”. O estágio supervisionado é, essencialmente, uma atividade curricular. (PARECER N.º: CNE/CEB 35/2003)

Esse componente curricular é organizado de acordo com a instituição pública e/ou privada de ensino superior e proporciona ao graduando uma visão inicial da função profissional da carreira docente e seus desafios, indagações e relevante experiência. De acordo com a Resolução N. 02, de 19/02/2002, do Conselho Nacional de Educação, toda a carga horária dos cursos de Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior (BRASIL, 2002).

O estágio supervisionado culmina no processo de formação do estudante de licenciatura de forma alinhada com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB – 9394/96 (BRASIL, 1996). No Parágrafo II, ressalta que o estágio supervisionado é uma associação entre teorias e práticas, mediante estágios supervisionados e capacitação em serviço; (Incluído pela Lei nº 12.014, de 2009), com isso é possível afirmar que essas condições são postas de forma estratégica, buscando proporcionar ao aluno licenciando condições para o exercício da profissão e vivências em sala de aula de maneira prática e objetiva.

A construção e desenvolvimento das práticas de estágio de certa forma contribuem com a comunidade/escola de atuação, o educado em formação se prepara de forma assistida, mas, por exemplo, a elaboração das aulas leva muito da forma como que o educador enxerga as necessidades de onde ele irá trabalhar, isso é, o professor antes de imergir em sala, deve participar de forma consonante com a escola e todos envolvidos no processo de ensino.

Segundo Kenski (2017), “a frequência das interações didático-comunicativas entre todos os envolvidos, à liderança do mediador e ao trabalho colaborativo realizado por todos os participantes das equipes de professores e alunos”. Para tanto, as interações são mecanismos que possibilitam um melhor mecanismo de aprendizagem que colabora para o desenvolvimento do aluno, bem como o professor a utilizar estratégias que beneficiam o crescimento do aluno no processo de aquisição do conhecimento.

A escola é um ambiente que está interligado nas concepções e aprendizagens adquiridas no decorrer do processo de formação acadêmica na universidade, ou seja, a formação teórica apreendida no decorrer do curso de licenciatura está inerentemente ligada à prática docente, na qual, Novoa (2017) afirma que, “é o lugar que deve estar fortemente ancorado na universidade, mas deve ser um “lugar híbrido”, de encontro e de junção das várias realidades que configuram o campo docente. ”

Nesse contexto a indução do futuro profissional deve ser conduzida de forma transformadora e pertinente as necessidades da comunidade, e com isso o período de estágio deve, ou pelo menos deveria ser uma maneira de engatilhar ou motivar boas práticas de educação alinhadas com a área acadêmica e escola ou vice-versa. Perante as dificuldades das escolas Brasileiras é importante encarar o acolhimento da escola e os profissionais integrantes podem auxiliar na facilitação do trabalho do profissional iniciante, esse trabalho é apresentado como vantajoso para ambas às partes.

Com relação à falta de estrutura das escolas para o acolhimento de profissionais em formação, a formação docente busca apresentar dois campos importantes que são construtores na preparação do futuro profissional, são eles: a teoria (concepções teóricas, idealizações e preparação) e a prática (a realidade de como encarar os entraves educacionais e preparar planejamentos para garantir a aprendizagem dos alunos), tais dificuldades são normalmente enfrentadas durante a formação docente.

A experiência de estágio em sua parte de observação se resumiu em aulas da base comum e não foi possível observar aulas direcionadas ao laboratório de informática que na ocasião isso ocorreu por falta de estrutura, já no período prático tivemos uma interação maior com as tecnologias e assuntos relacionados a o curso de licenciatura em computação.

É muito importante uma boa infraestrutura para que o trabalho em sala de aula os resultados das ações não sejam prejudicados por falta de recurso, e assim o professor possa exigir mais autonomia do aluno. “Um computador em sala com projetor multimídia são recursos necessários, embora ainda caros, para oferecer condições dignas de pesquisa e apresentação de trabalhos a professores e alunos.” (MORAN, 2004).

2.2 A formação do professor em Licenciatura da Computação e Informática

A figura do professor de Computação e Informática no âmbito das escolas de ensino fundamental e médio tem grande relevância na prática de ensino diante de suas habilidades tecnológicas e que contribui para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno para o uso dos recursos tecnológicos de forma concorrente, além de acompanhar o aluno para o uso das ferramentas tecnológicas com manuseio cooperativo que visa contribuir com a escola e tornar o aluno como ser proativo para desenvolver a cultura

digital, e o uso consciente dessas ferramentas digitais de forma ética, objetiva e facilitadora.

De acordo com Almeida (2000, p. 77):

[...] o professor precisa conhecer as potencialidades de seus alunos e suas experiências anteriores. Além disso, o professor cria situações para usar o microcomputador como instrumento de cultura, para propiciar o pensar-com e o pensar-sobre-o-pensar e identificar o nível de desenvolvimento do aluno e seu estilo de pensar.

O professor de informática em atuação docente deve observar como o aluno lida com os instrumentos tecnológicos e como maneja os recursos digitais, a fim de desenvolver as habilidades para adquirir conhecimentos nas diferentes áreas do currículo das disciplinas integradas a matemática, biologia, geografia, dentre outras.

A explicitação do que se entende e o que constitui o pensamento computacional e como ele é inserido no currículo permite a definição de estratégias de avaliação, bem como determina o material e os conteúdos do que deve ser contemplado nas atividades de formação de educadores, e o que deve ser realizado nas práticas educacionais e os seus respectivos benefícios. (VALENTE, 2016, p. 886).

A autonomia do aluno perante o uso de dispositivos computacionais se dá por meio de uma boa formação técnica e social do assunto, e novamente se torna fundamental a figura do professor licenciado para esse exercício, onde nesse contexto de formação, é sabido que o trabalho de estágio é algo muito experimental, mas também um ótimo laboratório para a atuação futura do docente, o que culmina no objetivo.

Para Almeida (2000) “provocar mudanças efetivas no processo educacional, é preciso compreender claramente a distinção entre as abordagens instrucionista e construcionista”. O aluno em formação deve desenvolver seu conhecimento acadêmico de forma eficaz e transformadora, mas como realizar tudo isso em um sistema de ensino tão deficiente? Para Almeida, as mudanças são necessárias e de certa forma para o formando isso se torna fundamental ao se deparar com uma realidade fora da zona de conforto, isso quer dizer, sair da teoria e partir para prática vai exigir do aluno inovação e versatilidade para atuar em um contexto mesmo que controlado, contém diversidades e provações.

O professor necessita de condições mínimas como, por exemplo, um bom ponto de acesso para internet e computadores para eventuais pesquisas, o que é fundamental para o profissional de computação em informática. Perante a uma boa

estrutura de ensino o graduando ainda deve observar que não basta apenas encarar o trabalho de professor como um mero emissor de informações.

Essa infraestrutura deve estar a serviço de mudanças na postura do professor, passando de ser uma “babá”, de dar tudo pronto, mastigado, para ajudá-lo, de um lado, na organização do caos informativo, na gestão das contradições dos valores e visões de mundo, enquanto, do outro lado, o professor provoca o aluno, o “desorganiza”, o desinstala, o estimula a mudanças, a não permanecer acomodado na primeira síntese. (MORAN, 2004, p. 4)

O estagiário licenciando em informática pode e deve ir muito além do conteúdo técnico, que tem sim sua importância em um mundo já essencialmente informatizado, mas também levantar questões éticas e relevantes para o contexto sociocultural do aluno, o professor deve atuar de forma “provocativa” e instigar o aluno a encarar o assunto de forma ativa e participativa. “Uma das dimensões fundamentais do educar é ajudar a encontrar uma lógica dentro do caos de informações” (MORAN, 2004). E com isso, trazer para sua realidade uma introdução à cientificidade tão relevante para sua vida acadêmica.

2.3 Os desafios do estágio supervisionado em tempos de pandemia e as ferramentas de aprendizagem com o uso TICs

O período foi marcado por particularidades, escolas públicas e privadas adotaram um planejamento com estratégias de ensino para adaptar-se à realidade, com aplicação do ensino totalmente online ou por meio de atividades remotas, onde as orientações foram organizadas e normatizadas pela Portaria do MEC, n. 544/2020, que orienta sobre “a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do novo Coronavírus – Covid-19”, revogando as Portarias MEC nº 343, de 17 de março de 2020, nº 345, de 19 de março de 2020, e nº 473, de 12 de maio de 2020. (BRASIL, 2020)

O Brasil tem enfrentado grandes desafios diante dessa natureza, primeiro foi o acesso à internet, e o segundo a tecnologia para a transmissão dos conhecimentos, resultando numa desigualdade no acesso ao ensino, o que já é do conhecimento popular há muitas décadas, o que num período pandêmico isso foi agravado de uma forma negativa, o que se torna fator limitante para o trabalho de estágio, o ensino remoto não atinge todos os alunos da rede pública e prejudica a de trabalho dos professores.

Nesse período as aulas foram realizadas por meio das mídias digitais com finalidade de obter resultados satisfatórios, para tanto, é preciso mencionar que diante dessa realidade do ensino e o uso das tecnologias envolvem fatores como: uma boa conectividade, dispositivos eletrônicos adequados para o uso de ferramentas de vídeo chamada, lugar calmo e confortável para os estudos, entre outros. As formas de contornar essa situação ou minimizar os danos foram tomadas pelos governantes, mesmo assim, há muito o que se fazer diante da realidade.

Sobre o acesso à internet, é importante analisarmos que no cenário mundial,

O Brasil possui hoje presença significativa de usuários na internet. No ranking mundial ocupa a quinta posição em número de usuários logados, perdendo apenas para China, Estados Unidos, Índia e Japão. Dados bem atuais mostram que o país representa 40% de todo o contingente online da América Latina. Isto, no entanto, não basta. Em termos de contexto brasileiro, o país ainda sofre de um gap significativo de exclusão digital. (KENSKI, 2017. p.3)

Diante dessa realidade Kenski, (2017) reforça que, “o país tem uma boa colocação no ranking mundial sobre acesso à internet, mas temos um grande número de pessoas excluídas e isso ocorre principalmente por questões sociais”. Ainda segundo o autor, “esta desigualdade replica as desigualdades econômicas e educacionais existentes em todo o país. Ou seja, na nossa realidade brasileira, a internet é elitista, colabora para a divisão social (entre os que têm ou não acesso)”. (KENSKI, 2017, p. 1)

Mediante o estágio supervisionado no curso de licenciatura em computação e informática, que visa capacitar profissionais para o ensino pedagógico com as ferramentas tecnológicas, deixando claro que não está apenas ligado ao uso dessas ferramentas. Valente (2000) afirma que o uso do computador é encarado no contexto escolar como ferramenta transformadora para boas práticas do ensino. “Mas isso não é uma tarefa simples. Não se trata de uma junção da informática com a educação, mas sim de integrá-las entre si e à prática pedagógica, o que implica um processo de preparação contínua do professor e de mudança da escola.” (VALENTE, 2000, p. 34).

No planejamento do estágio foram elaborados planos de aula com foco em ferramentas voltadas para a produtividade, as chamadas “ferramentas para escritório¹”, mas não apenas isso, também foi pensado na apresentação de programas que levassem o aluno a entender conhecimentos iniciais de programação e lógica computacional, planos

¹ Suíte de escritório ou pacote office são expressões que remetem ao conjunto integrado de aplicativos voltados para as tarefas de escritório, tais como editores de texto, editores de planilhas, editores de apresentação, aplicativos, agenda de compromissos, contatos, entre outros. Visam a dinamizar as tarefas do dia-a-dia de um escritório. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Su%C3%ADte_de_escrit%C3%B3rio

esses limitados pelo fator pandemia, onde existia o fator limitante do uso de ferramentas práticas do conteúdo apresentado.

A prática em sala de aula, diante desse contexto foi limitada muitas vezes por aulas expositivas visuais com a utilização do computador e programas associados, e para tentar contornar essa limitação foram apresentadas ferramentas de gamificação; interação e prática de lógica computacional, além dos já mencionados programas para escritório.

O Scratch tem como base a linguagem logo, porém a programação é baseada em uma linguagem de blocos visuais, projetados para facilitar a manipulação da mídia por programadores novatos. O Scratch substitui a digitação do código por blocos, sendo que cada um corresponde a uma ação específica que o computador realiza. O bloco pode ser escolhido, arrastado e encaixado em outros blocos para a formação de instruções para o computador. Esses blocos facilitam o processo de descrição das instruções para a máquina uma vez que a sintaxe das instruções é definida pelo encaixe dos blocos, contribuindo para minimizar esse tipo de erro, que é muito comum em linguagem de programação baseada na codificação de comandos. (VALENTE, 2016. p. 12).

É muito importante que o aluno saiba compreender a função e o uso dos programas para o computador, sejam aqueles voltados para o contexto acadêmico ou meramente de lazer, isso possibilita que este discente obtenha acesso às informações através dos recursos tecnológicos digitais, motivando para que ele seja um sujeito proativo perante a forma de trabalho computacional, por isso o uso de ferramentas como o Scratch torna o ensino do tema mais atrativo para alunos iniciantes na programação.

Na atualidade, a presença de jogos digitais na vida dos educandos, tem sido um fator de motivação para atrair a atenção, bem como outras áreas do conhecimento, os games estão envolvidos em estratégias educacionais. Como afirma Valente (2016), “estão envolvidos diversos conhecimentos de diversas áreas como artes, comunicação, programação e, dependendo da narrativa, conhecimentos de matemática, ciências etc.”

Durante o período de educação remota, uma ferramenta se destacou por possibilitar o encontro síncrono de aulas online, o Google Meet. Com ela, os professores e alunos se depararam como uma nova forma de interação, mesmo que de forma paliativa a ferramenta preenche o lugar da interação professor, aluno e classe. Ficaram ainda mais evidentes os problemas da educação no sentido desigualdade social. As ferramentas em si não são instrumentos de formação efetiva, caso não haja uma perfeita harmonia de como e pra que utilizar, o período de pandemia é um grande

laboratório de pesquisa em relação às TICs e como o uso desses meios podem auxiliar a educação. Tudo que venha a somar ou contribuir com a forma de ensino é válido, principalmente se tratando de tecnologias na educação, tema de grande relevância para estudos em nossa época. “Pode-se dizer que o mundo parou diante da pandemia, e a escola abriu suas janelas para um ensino cada vez mais moderno, onde se produz e reproduz informações” (TEIXEIRA, 2021).

3 RELATOS DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O relato de experiência do estágio supervisionado I, em sua fase de observação foi realizada na Escola Cidadã Integral Técnica Engenheira Márcia Guedes Alcoforado de Carvalho, localizada na zona urbana no município de Belém – PB, na entrada cidade para quem vem de João Pessoa (FIGURA 1). O estágio de observação foi realizado no ensino fundamental II, nas turmas do 8º e 9º ano sendo acompanhada e supervisionada pela Professora Vaniedna da Costa Xavier, totalizando 100 horas.



Figura 1: Laterais da Escola.
Fonte: Acervo do autor, 2019.

Já o estágio supervisionado III, em fase de regência também foi realizado na Escola Cidadã Integral Técnica Engenheira Márcia Guedes Alcoforado de Carvalho. A regência prática foi realizada na turma de 9º ano do ensino fundamental, sob a supervisão da Diretora Francisca Darize de Lira Santos e a professora Vaniedna da Costa Xavier professora das disciplinas de Espanhol e Projeto de Vida, e para a disciplina de Estágio Supervisionado III, perfazendo uma carga horária de 100 horas.

3.1 Relato de experiência do estágio supervisionado: observação no ensino fundamental

O estágio supervisionado I de observação do Curso de Licenciatura em Computação e Informática foi observado nas turmas do ensino fundamental II. As observações foram feitas durante o período de 16 de outubro a 31 de outubro de 2019 sob a supervisão da Diretora Francisca Darize de Lira Santos, que em sua formação possui licenciatura em História.

O primeiro passo dado foi à entrega à gestão escolar da Carta de Apresentação de estágio para apreciação e autorização, só a partir desse momento pudemos dar início ao estágio. Na oportunidade foi concebida a autorização para o conhecimento dos espaços do ambiente escolar.

Na vivência e no comportamento escolar os discentes, em sua maioria possuem aparelhos de celular, obtendo uma familiaridade com aparelhos eletrônicos, pelo fato de ter acesso aos dispositivos de computação móvel “smartphones”, porém muitos nunca tiveram um curso de informática básica e em relatos de professores ocorrem casos em que nunca tiveram contato a um computador do tipo desktop ou notebook.

Em algumas aulas foi possível perceber que os professores têm o interesse em introduzir recurso tecnológicos em suas aulas, o uso de vídeos gravados e editados, uso de slides, ferramentas de edição de texto, entre outras e o auxílio de equipamentos de tvs e projetores em sala de aula, substituindo a tradicional lousa em algumas ocasiões, como pode ser visto na (Figura 2) logo abaixo.



Figura 2: Observação das turmas do 9º ano, aulas de geografia e ciências nos dias 16 e 17 de outubro.

Fonte: Acervo do autor, 2019.

Em relação ao corpo docente da instituição, a maioria dos professores são concursados e uma minoria são profissionais temporários. Há um interesse em grande parte dos docentes em deixar suas aulas mais interativas a partir do uso da tecnologia. Mas, outros têm uma maneira tradicional de ensino. De maneira geral, a escola conta com uma boa grade de profissionais, especializados em determinadas áreas.

Durante o estágio de observação foi possível construir um plano de aula voltado a conhecimentos pertinentes ao currículo e o dia a dia do aluno da turma 9º ano do fundamental II. Em virtude da pandemia de Covid-19 a escola conta com alguns mecanismos de comunicação e interação com os alunos para o período de pandemia, alinhados com orientações da secretaria do estado de educação².

[...] a pandemia reconfigurou a educação e de repente implementou novos termos no vocabulário dos docentes e discentes, como webaula, webinar, Google Meet, ensino remoto, Classroom, postar, link. Dessa forma, pode-se dizer que o mundo parou diante da pandemia, e a escola abriu suas janelas para um ensino cada vez mais moderno, onde se produz e reproduz informações, de forma que o conhecimento se modifica, circula e se atualizada em tempo real e em diversas interfaces, sendo possível “digitalizar sons, imagens, gráficos, textos, enfim uma infinidade de informações”. LOIOLA (2021, p. 08)

A escola orientada pela Secretaria de Estado da Educação da Paraíba usa a plataforma de ensino Google Classroom, e para reuniões online a plataforma Google Meet, a qual os alunos matriculados têm acesso a um e-mail institucional, em que é feita a adesão a uma sala de aula e com isso é possível ter acesso a materiais digitais e realizar atividades online.

3.2 Relato de experiência do estágio supervisionado: regência no ensino fundamental II

A escola dispõe de grande colaboração para atender as necessidades que o momento difícil impôs, a professora Vaniedna disponibilizou alguns horários das suas aulas síncronas de espanhol nas sextas pela manhã o que facilitou o contato com os alunos (Figuras 3). A participação dos alunos que apareceram nas aulas online foi bem significativa, expondo ideias, sugestões de assuntos e comentários sobre os assuntos abordados durante as aulas.

² site: <<https://sites.google.com/prod/see.pb.gov.br/pbeduca>>, que detém de informações sobre as diretrizes para o período remoto de educação.

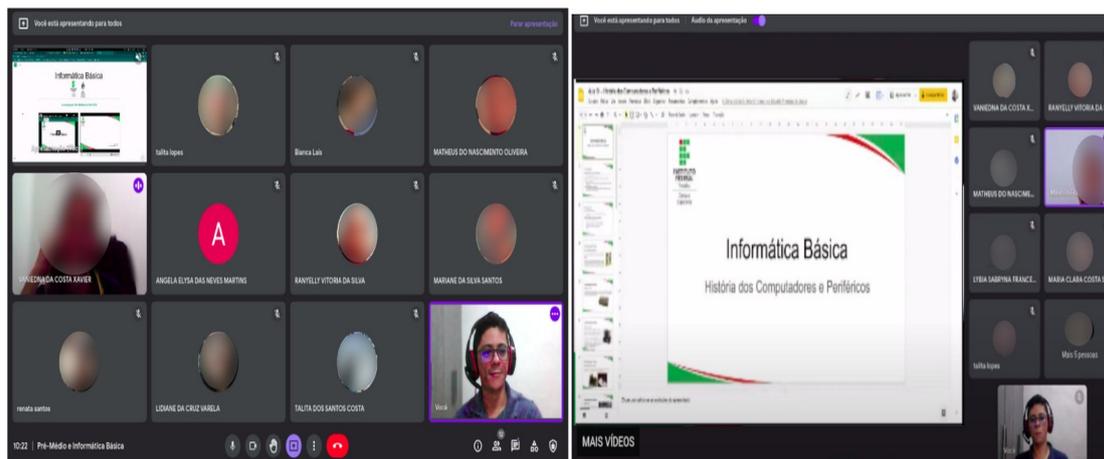


Figura 3: Aula de apresentação.
Fonte: Acervo do autor, 2021.

As aulas online agravaram a enorme desigualdade em que vivemos e os alunos que não possuem dispositivos digitais para realização das atividades foram diretamente afetados, mesmo com a distribuição impressa feita pela escola. A turma do 9º ano na qual foi ministrado as aulas, percebemos uma baixa participação dos alunos nas aulas online, o que só reforça o problema que é a educação a distância para alunos de escolas públicas, mesmo sendo apenas uma turma na qual, foi trabalhado foi possível sentir as dificuldades.

Durante as aulas iniciais e síncronas do estágio supervisionado III contamos com a participação do professor Fábio Abrantes Diniz, no qual participou interagindo e abordando a importância do conhecimento da informática para a vida acadêmica e de trabalho, e complementou que por ser um período à distância as dificuldades podem ser um pouco maiores, mas com a motivação certa tudo isso poderia ser contornado.

As atividades foram desenvolvidas por meio de momentos síncronos e assíncronos, também foi disponibilizado um site pelo Google³ (Figura 4) logo abaixo. A forma de acesso foi feita pelo recolhimento prévio de e-mails dos discentes e assim eles puderam ser adicionados na plataforma para terem acesso a materiais, atividades e aulas gravadas tanto dos encontros síncronos quanto de tutoriais assíncronos elaborados pelos professores.

³ Site com o acervo das aulas ministradas durante o estágio supervisionado em período de regência pedagógica, disponível em: <<https://sites.google.com/academico.ifpb.edu.br/info-basica-ifpb>>



Figura 4: Site eletrônico com as aulas e conteúdos do estágio III.
Fonte: Acervo do autor, 2021.

Nas aulas de apresentação foi proposta uma atividade com duas perguntas para os alunos, “Relacionado à Informática o que mais te interessa?” e “Qual sua área de interesse?” Como pode ser visto na (Figura 5) logo abaixo, com isso foi possível elaborar assuntos relacionados às necessidades/interesses da turma. A participação dos alunos foi bem satisfatória sempre levantando questionamentos e relatos de experiências pessoais sobre os assuntos abordados, que foram disponibilizados para leitura assíncrona.

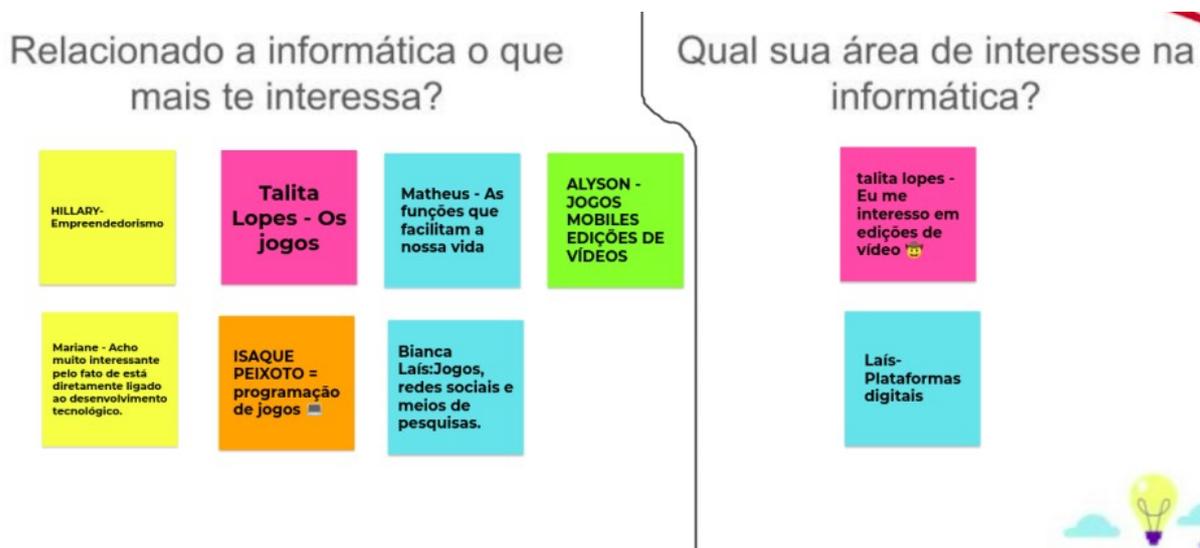


Figura 5: Apresentação no jamboard, com perguntas.
Fonte: Acervo do autor, 2021

Com base nas respostas dos alunos na aula anterior, foram elaborados conteúdos voltados para os temas apresentados como pode ser visto na (Tabela 1), onde foi possível alinhar o conteúdo antes preestabelecidos com as sugestões dos alunos.

CRONOGRAMA		
Data	Assunto	Aulas
11/06	Apresentação e Discussão sobre a Importância da Informática e Computação.	2
15/06	Aulas e Atividade Sobre Informática Básica e Iniciação em Computação	6
18/06	Quiz e perguntas da aula passada, com pesquisas.	5
18/06	Software: Programas aplicativos, utilitários e sistema operacional; Sistemas Operacionais; Configurações básicas; Mouse; Teclas de atalho; Unidades de disco; Acessórios; Operações com arquivos, transferência de Arquivos.	5
09/07	Uso de plataformas digitais para criação de jogos e lógica de programação, aplicativos e plataformas para edição de vídeos e exemplos sobre empreendedorismo digital.	5
09/07	Navegadores de Internet, Pacotes Office, Uso das ferramentas de escritório da Google, Uso do Microsoft Word.	5
16/07	Conhecimentos básicos sobre o MS excel e MS powerpoint online e Google apresentações.	2
###	Total de aula	30

Tabela 1: Aulas ministradas durante o estágio supervisionado III.
Fonte: Acervo do autor, 2021.

Tivemos a oportunidade de trabalhar com algumas ferramentas que tratam de: Iniciação em jogos SCRATCH ⁴ e edição de vídeos (Kdenlive⁵ e KineMaster⁶), além desses temas apresentamos alguns exemplos de sucesso sobre empreendedorismo digital, ao apresentar as ferramentas foi perceptível que os alunos se interessaram pelas mesmas, mas logo veio o questionamento se precisava instalar diretamente no computador, o que segundo os alunos se tornaria inviável para uso pessoal, então foi apresentado uma ferramenta de edição de vídeo online, a INVIDEO ⁷, que disponibiliza edição de vídeo online, com experimentação gratuita.

O *Scratch* foi uma ferramenta didática que impulsionou bastante a atenção dos alunos pelo fato de ser um recurso para a criação de jogos e trabalhar com lógica de programação.

As atividades de programação Scratch enfatizam a manipulação da mídia, que tem uma forte ressonância com as atividades nas quais as crianças e jovens estão interessados, como a criação de histórias animadas, jogos e apresentações interativas. Por exemplo, as crianças podem animar histórias tipo dramas, comum ou mais personagens, reproduzindo experiências do cotidiano, como animais perseguindo pessoas e animais que falam. VALENTE (2016, p. 874)

Durante as aulas síncronas foi possível termos a participação dos alunos com suas dúvidas e questionamentos relacionados à informática básica, como navegadores e suas principais funcionalidades e aplicações de produtividade online, por meio das ferramentas da suíte Google, para que isso fosse abordado tanto as ferramentas via browser como para dispositivos móveis como os smartphones.

Também foi possível trabalhar de forma assíncrona com conteúdos gravados e enviados para os alunos por meio de e-mails recolhidos previamente, abordando assuntos referentes ao conhecimento básico das principais ferramentas de produtividade com ênfase no PowerPoint online e o Google, apresentações juntamente com uma explicação sobre planilhas eletrônicas e a ferramenta utilizada foi o Microsoft Excel.

Foram indicados algumas atividades assíncronas, mas não tivemos participação dos alunos, no entanto ao decorrer dos temas apresentado nas aulas síncronas estes educandos foram bem participativos e com questionamentos ligados ao próprio

⁴ <https://scratch.mit.edu/> - O Scratch é projetado, desenvolvido e moderado pela Fundação Scratch, uma organização sem fins lucrativos. Ele é disponibilizado gratuitamente. Auxilia no ensino de lógica de programação.

⁵ <https://kdenlive.org/en/#> - Kdenlive é um acrônimo para KDE Non-Linear Video Editor. É um software livre (GPL licensed) dirigido principalmente para a plataforma GNU-Linux. É um software para edição de vídeos.

⁶ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree&hl=pt_BR&gl=US - O KineMaster torna a sua edição de vídeo muito mais divertida no seu celular, tablet ou Chromebook!

⁷ <https://invideo.io/>. Plataforma de edição de vídeo online.

conteúdo o que tornou a aula bem dinâmica, com consonância ao plano de aula já elaborado para a prática de estágio, foi apresentado um *Quiz* com os assuntos abordados nas aulas anteriores o que tornou a aula mais interativa, com base nas respostas dos alunos pelo chat foi elaborada uma espécie de pontuação, sendo possível fazer um levantamento de quais alunos mais participaram.

É necessário que os professores adotem metodologias que utilizem as tecnologias de modo a favorecer a atuação do aluno como sujeito da aprendizagem, preparando-o para a sociedade interativa que requer a busca e o aperfeiçoamento constante do conhecimento, visto que este sempre se reconstrói. (ALVES, 2015, p. 3)

A interação com o aluno torna a aula dinâmica, principalmente se tratando no contexto online, onde o aluno se encontra isolado em seu ambiente de estudo e tudo que venha a norteá-lo e integrá-lo a aula é bem-vindo, bem como potencializar o aprendizado do assunto proposto. Isso foi perceptível no feedback que os alunos relataram durante o fim das aulas, mas também por parte da professora que acompanhou no trabalho.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que as aulas ministradas de forma síncrona ou assíncrona tornaram o período de regência no ensino fundamental um pouco distante da forma tradicional do estágio, mas mesmo assim foi possível experimentar algumas situações interessantes para a proposta da matéria, tais como: a dificuldade que os professores enfrentam em um ensino remoto, dispersão do alunado, formas de interação para manter as aulas online mais interessantes, compreender um pouco mais sobre as características e especificidades de cada turma, entre outras já relatadas.

De maneira geral, o Estágio Supervisionado nos faz refletir que o processo que passamos no decorrer do curso quer seja pela teoria, quer seja pela prática de ensino, contribui para a formação do futuro docente, para que ele obtenha uma visão do que irá encontrar em sala de aula diante das diferentes realidades e desafios, portanto, cabendo a este buscar meios de inovar e acompanhar as tendências educacionais envolvendo as tecnologias no contexto escolar, fortalecendo o seu fazer pedagógico e não fragilizando o seu fazer pedagógico.

Sabemos também que existem muitas variáveis relacionadas ao trabalho em sala de aula, tais como faixa etária do alunado e diferentes tipos de comportamentos,

contexto social e econômico dos alunos entre outras. A teoria nos cursos de licenciatura nos ensina maneiras dinâmicas de passar o conteúdo em sala de aula e formas que despertem o interesse do alunado, no entanto, na prática nem sempre é assim. A falta de recursos e problemas sociais são apenas alguns pontos que podemos ressaltar. No período de pandemia muitos alunos não tiveram acesso à escola de forma alguma, isso é preocupante.

No que se refere aos dias de aula, podemos destacar alguns pontos positivos: a escola disponibiliza uma boa assistência e principalmente a professora de espanhol, Vaniedna, ajudou muito cedendo algumas de suas aulas online e possibilitando assim nosso trabalho com os alunos.

Em aspectos gerais, a escola disponibiliza um bom atendimento/acolhimento, para todo o percurso de estágio. Vale também destacar que os alunos que participaram das aulas se mostraram solícitos para com o trabalho do estagiário em sala de aula virtual, sempre com bons questionamentos e interação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA M. E. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, Seed. 2000. 192 p. - (Série de Estudos. Educação a Distância. ISSN 1516-2079; v.13).

ALVES, Raissa Mirella Meneses et al. **O quiz como recurso pedagógico no processo educacional: apresentação de um objeto de aprendizagem**. In: **XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação**. Pernambuco. 2015. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/6952317-O-quiz-como-recurso-pedagogico-no-processo-educacional-apresentacao-de-um-objeto-de-aprendizagem.html>> Acesso em 21 de agosto de 2021.

ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DA PARAÍBA – PB. LEI ORDINÁRIA 11314/2019. Data 11/04/2019. **ALTERA A LEI Nº 11.100, DE 06 DE ABRIL DE 2018, QUE CRIA O PROGRAMA DE EDUCAÇÃO INTEGRAL**. Disponível em: <http://sapl.al.pb.leg.br/sapl/consultas/norma_juridica/norma_juridica_mostrar_proc?cod_norma=13146>. Acesso em: 06/11/2019

BARROS, Marília Clara Farias. **Tecnologias digitais: contribuições para o aprendizado e a competência na educação**. Ceará. Fortaleza, 2021. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/59376/1/2021_guia_mcfbarros.pdf> Acesso em 21 de agosto de 2021.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **A Integração do Google Sites no Processo de Ensino e Aprendizagem**: um estudo com alunos de licenciatura em matemática da Universidade Virtual do Maranhão. 2009.

CONFORTO, Debora et al. Pensamento computacional na educação básica: interface tecnológica na construção de competências do século XXI. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 1, n. 1, 2018.

IMPRESA NACIONAL DESTACA ESCOLA CIDADÃ INTEGRAL DA PARAÍBA COMO REFERÊNCIA MUNDIAL. 2019. Disponível em: <<https://paraiba.pb.gov.br/noticias/imprensa-nacional-destaca-escola-cidada-integral-da-paraiba-como-referencia-mundial>>. Acesso em: 01/11/2019

ÍNDICE DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA – IDEB. Disponível em: <http://download.inep.gov.br/educacao_basica/portaI_ideb/o_que_e_o_ideb/Nota_Tecnica_n1_concepcaoIDEB.pdf>. Acesso em: 04/11/2019

JUNIOR, João Batista Bottentuit; LISBÔA, Eliana Santana; COUTINHO, Clara Pereira. Google educacional: utilizando ferramentas web 2.0 em sala de aula. **Revista Paidéi@ - Revista Científica de Educação a Distância**, v. 3, n. 5, 2011.

LOIOLA, E. S. G. “E de repente, a aula foi para o ciberespaço”. **Portal Eletrônico da Revista Docência e Cibercultura**, 2021.

MAYRINK, Mônica Ferreira; BAPTISTA, Livia Márcia Tiba Rádis. Entrevista a Vani Moreira Kenski. **Revista Caracol**, n. 13, p. 224-233, 2017.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. ACOMPANHAMENTO DE CRIANÇAS COM RISCO DE EVASÃO SERÁ INTENSIFICADO Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/36092>>. Acesso em: 06/11/2019

MORAN, José Manuel. Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. **Revista diálogo educacional**, v. 4, n. 12, p. 1-9, 2004.

NÓVOA, António. Firmar a posição como professor, afirmar a profissão docente. **Cadernos de pesquisa**, v. 47, p. 1106-1133, 2017.

PIMENTA, Selma Garrido. O estágio na formação de professores: unidade entre teoria e prática. **Cadernos de pesquisa**, n. 94, p. 58-73, 1995.

TEIXEIRA, Daiara Antonia de Oliveira; NASCIMENTO, Francisleile Lima. Ensino remoto: o uso do Google Meet na pandemia da covid-19. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 7, n. 19, p. 44-61, 2021.

VALENTE, J. A. Visão analítica da Informática na Educação no Brasil: a questão da formação do professor. **Revista Brasileira de Informática na Educação**. RS: Sociedade Brasileira de Computação, nº 1, set. de 1997.

VALENTE, José Armando. Integração do pensamento computacional no currículo da educação básica: diferentes estratégias usadas e questões de formação de professores e avaliação do aluno. **Revista E-curriculum**, v. 14, n. 3, p. 864-897, 2016.

VALENTE, JOSÉ ARMANDO. **INTEGRAÇÃO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL**. Revista e-Curriculum, vol. 14, núm. 3. julio-septiembre, 2016. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/766/76647706006.pdf>>. Acesso em: 06/11/2019

APÊNDICE

APÊNDICE A – PLANO DE AULA

PLANO DE ENSINO
Curso: Noções de Informática e Noções de Lógica de Programação Carga Horária: 30 horas
Ementa: Noções sobre Hardware e software. Noções sobre Sistema operacional e ambiente de trabalho com interface gráfica. Noções para a utilização de editores de texto, planilhas eletrônicas e de apresentação de slides. Noções de Lógica de programação.
Conteúdo Programático: <ol style="list-style-type: none"> 1. Microcomputador: conceitos, componentes, periféricos. 2. Utilização do teclado e mouse. 3. Software: Programas aplicativos, utilitários e sistema operacional. <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Sistemas Operacionais <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Configurações básicas 3.1.2 Mouse. 3.1.3 Teclas de atalho. 3.1.4 Unidades de discos. 3.1.5 Acessórios. 3.1.6 Operações com arquivos, transferência de Arquivos. 4. Editores de Texto <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Digitação de textos: operações com textos. 4.2 Configuração e formatação de textos e páginas. 4.3 Inserção de figuras, Tabelas. 4.4 Impressão de Textos. 5. Editores de Planilhas <ol style="list-style-type: none"> 5.1 Conceitos Básicos. <ol style="list-style-type: none"> 5.1.1 Operações Matemáticas. 5.1.2 Funções Matemáticas. 5.1.3 Funções Lógicas. 5.1.4 Formatação de Planilhas e Gráficos. 6. Editores de Slides

6.1 Conceitos Básicos.

6.1.1 Apresentações com modelos.

6.1.2 Operações com slides.

6.1.3 Modo de exibição de slides.

6.1.4 Desenhos e Figuras.

6.1.5 Animação de Textos e objetos.

7. Lógica de programação

7.1 Entrada e Saída de dados

7.2 Operadores Relacionais

7.2.1 Operadores lógicos

7.2.2 Tabela verdade

7.3 Estrutura condicional simples

7.3.1 Exercícios de Fixação

MÉTODOS E TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM

Aulas teóricas e expositivas no laboratório de informática com utilização de recursos multimídia;

Aulas práticas em laboratório, com finalidade de familiarização na utilização do computador e ambiente de trabalho.

Programas offline e online caso possível.

RECURSOS DIDÁTICOS

Laboratório de Informática;

Datashow ou TV;

Quadro branco;

Computadores;

Programas Softwares;

Sistema Operacional, de acordo com a instituição.

Pacote Escritório de preferência gratuito.

SCRATCH Software para lógica de programação.

CRITÉRIOS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Avaliação a nível de frequência, participação e interesse nas aulas.

REFERÊNCIA BÁSICA

Scratch Brasil Disponível em: <<http://www.scratchbrasil.net.br/>>

Scratch Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/>>

CONSTRUCT 3 Disponível em: <<https://www.construct.net/en>>

Curso em Vídeo Disponível em: <<https://www.cursoemvideo.com/>>

Eu posso Programar Disponível em: <<http://www.eupossoprogramar.com/>>

Google Meet Disponível em: <<https://meet.google.com>>

Google Docs Disponível em: <<https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/>>

Libre Office Brasil Disponível em: <<https://pt-br.libreoffice.org/>>

APÊNDICE B – ATIVIDADES ATRIBUÍDAS

The image displays two screenshots of a quiz editor interface, likely from a software like Quizizz. The interface is titled "DARTS QUIZ" and shows a "DRAFT" status. The top navigation bar includes "UPGRADE TO PREMIUM" and "ALL SET!". The left sidebar contains various tool icons: Text, Image, Resources, Interactive elements, Smartblocks, Insert, Background, and Pages. The main workspace shows a quiz slide with a background image of a person sitting on a bench, a row of darts, and a target. The question text is "Joystick é um tipo de periférico..." and the answer options are "De saída", "De entrada", and "Entrada e Saída".

The second screenshot shows a different question: "Leitor de código de barras é um tipo de periférico...". The answer options are "Entrada e Saída", "De saída", and "De entrada".

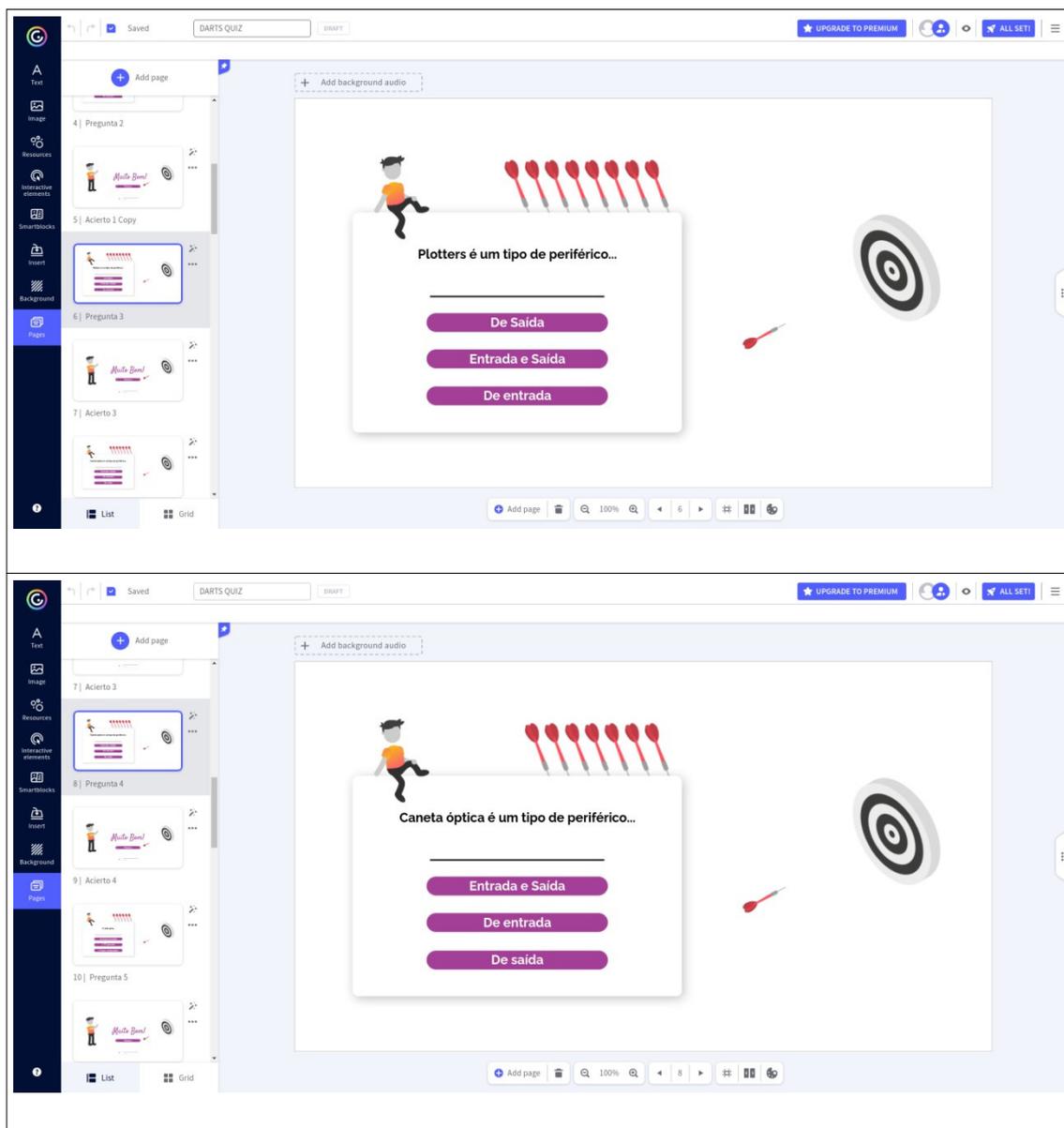


Tabela 2: ATIVIDADE DIA 18/07/2021 - PLATAFORMA genially.
Fonte: Acervo do autor, 2021

Nome completo:

4 respostas

Bianca Laís Nascimento Silva

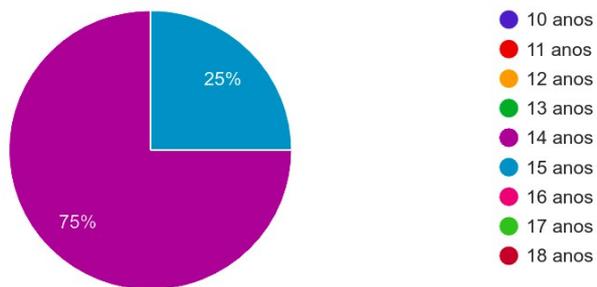
Talita dos Santos Costa

Lívia Rafaelly

Victor Emanuel Soares Do Nascimento

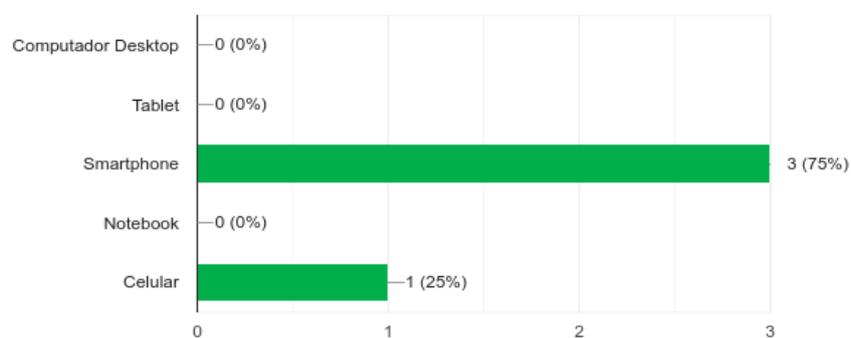
Idade:

4 respostas



Qual(is) aparelho(s) você utiliza para assistir as aulas síncronas:

4 respostas



Qual(is) tipo(s) de internet você utiliza para assistir as aulas síncronas:

4 respostas

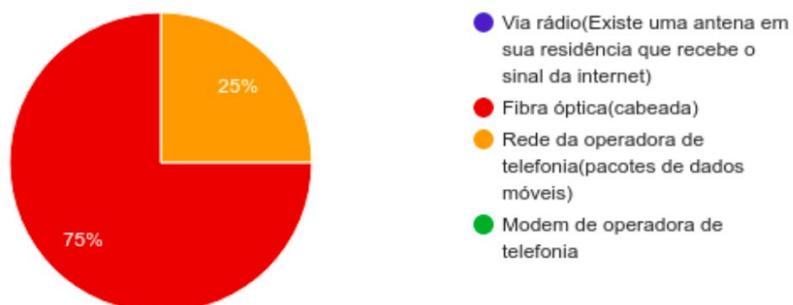




Tabela 3: Atividade 02 - Informática Básica - 18/06/2021.
Fone: Acervo do autor⁸, 2021

⁸ATIVIDADE com resultados obtidos. Disponível em: <<https://forms.gle/f1Wq6FFE4bYxkTiU9>>



Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

inserção do tcc no repositório

Assunto: inserção do tcc no repositório
Assinado por: Jonas Porpino
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Jonas Nunes Porpino, ALUNO (201712320083) DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA - EAD - CAJAZEIRAS, em 16/03/2023 11:47:12.

Este documento foi armazenado no SUAP em 16/03/2023. 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: 780569
Código de Autenticação: b1a0882861

