

## ESTÁGIO SUPERVISIONADO CONSTRUINDO A PRÁTICA DOCENTE

Sergio Morais Cavalcante Filho<sup>1</sup>; Joelson Alves Soares<sup>1</sup>; Jorismildo da Silva Dantas<sup>1</sup>; Luanna Maria Beserra Filgueiras<sup>2</sup>; Marília Félix da Silva<sup>1</sup>

Universidade Estadual da Paraíba - UEPB<sup>1</sup>; Universidade Federal da Paraíba – UFPB<sup>2</sup>  
sergio.smcf@gmail.com, joelson.alves876@hotmail.com, jorismildodantas@gmail.com,  
luannabeserra-uepb@hotmail.com, mari.felix.silva@gmail.com

### Resumo

Este trabalho discute sobre as experiências vivenciadas pelos acadêmicos na disciplina de Estágio Supervisionado IV do curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba- Campus VII. Teve como objetivo vivenciar processos de ensino e de aprendizagem em uma instituição de ensino pública estadual, para então, desenvolver conhecimentos da informática, atitudes relativas à profissão docente e avaliar a relação de estagiário-aluno na escola campo. O Estágio proporciona aos estudantes vivenciar a realidade e as necessidades de uma sala de aula, oferecendo benefícios da informática educativa para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos da escola, como também para a formação do licenciado e portanto, podemos considerar que a prática docente requer preparo e organização, nos materiais quanto e fundamentação teóricos, pois não basta equipar as escolas, é preciso preparar os futuros professores para o uso das novas tecnologias, numa perspectiva de mudança do fazer pedagógico. Para produção deste relato de experiência, fez-se necessário embasamentos teóricos de autores como Pimenta e Lima (2004) quanto as referências sobre Estágio Supervisionado; Gil (2008) sobre metodologias de pesquisa; Almeida e Silva (2011) sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação – TDIC, bem como Valente (1993), pesquisador da utilização do computador no contexto educativo. Utilizou-se como metodologia a Pesquisa-Ação conforme propunha Gil (2008) uma ação direta dos estagiários e alunos. Constatou-se que a escola dispões de um laboratório de informática bem equipado, entretanto seu uso continua restrito a disciplina de informática, uma vez que a informática educativa tem uma visão multidisciplinar que propicia o olhar sobre as tecnologias favorecendo a construção do conhecimento dos alunos nas diversas ciências e o importante componente curricular Estágio Supervisionado nos cursos superiores de licenciatura por possibilitar intervenções em salas de aulas na fomentação das práticas pedagógicas dos profissionais da educação.

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado; Ensino e aprendizagem; Formação docente.

### Introdução

O presente trabalho expõe uma experiência didática e científica de Estágio Supervisionado IV, no curso de Licenciatura Plena em Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Campus VII, localizado na cidade de Patos, sertão da Paraíba. As atividades vivenciadas e desenvolvidas foram planejadas e realizadas na perspectiva da informática educativa, ou seja, uma educação fomentada pelo uso das tecnologias.

O Estágio Supervisionado é um processo de aprendizagem indispensável na formação docente, no qual constitui um campo de conhecimento fundamental para assimilar a teoria e a prática, promovendo incentivo ao exercício do senso crítico e estímulo da criatividade, além disto, possibilita vivenciar a realidade da escola, proporcionando uma reflexão sobre as práticas exercidas como educador, que permite adquirir novos conhecimentos para carreira profissional. Uma vez que

o conhecimento adquirido no decorrer do curso não compreende a toda *práxis* necessária para o futuro professor.

Para Pimenta e Lima (2012) o Estágio promove a troca de conhecimentos, amplificando a compreensão das situações vivenciadas e observadas nas escolas, como também motivação para que o estagiário elabore projeto de pesquisas durante ou após o período de Estágio. Através deste componente curricular o discente tem um contato mais significativo com a profissão, para tanto, compreender a relação entre teoria e prática ou *práxis* docentes, as contribuições vivenciadas durante o Estágio, bem como também refletir sobre os desafios.

Pimenta e Lima (2004) definem o Estágio Supervisionado como a parte prática dos cursos de formação dos profissionais de todas as áreas e que se relaciona como uma contraposição da teoria. Estagiar é uma nova forma de compreender a realidade.

O Estágio é o suporte central na formação de professores, pois é através dele que o profissional conhece os aspectos indispensáveis para a formação da identidade e dos saberes do cotidiano, além de ser um espaço para aprendizagem. Permite assim, fazer uma leitura mais ampla e crítica de diferentes demandas sociais, com base em dados resultantes da experiência direta. É no momento do Estágio que o discente tem o direito de conhecer a real situação, de modo a fazer crescer o interesse pelo campo de atuação e colocar em prática suas atividades desenvolvidas verificando se os conhecimentos adquiridos são pertinentes à área.

A prática docente requer preparo e organização do professor, tanto em materiais quanto em fundamentação teórica. Portanto, não basta equipar as escolas, é preciso preparar os futuros professores, numa perspectiva de mudança do fazer pedagógico.

A experiência do Estágio é essencial para a formação do aluno, proporcionando oportunidades para perceber se a sua escolha profissional corresponde à sua habilidade técnica, tornando o Estágio momento imprescindível na formação de qualquer profissional.

Os conhecimentos necessários para o estagiário atuar em sala de aula requerem o planejamento de um Projeto Pedagógico adequado que possa contribuir na escolha de condições para atingir os objetivos das práticas educativas como também para a integração do discente com o campo de Estágio.

Na formação de professores na contemporaneidade se faz importante o estudo do processo de utilização das novas tecnologias na educação, possibilitando condições de aprendizagem para que o educador construa novos paradigmas no desenvolvimento de seus projetos de trabalhos (VALENTE, 1993).

Portanto os professores devem estar capacitados para perceberem como devem efetuar a integração da nova tecnologia no seu próprio ensino. Segundo Tajra (2007) cabe a cada professor descobrir sua própria forma de utilizá-la conforme o seu interesse educacional, pois, como já sabemos, não existe uma fórmula universal para a utilização do computador em sala de aula.

A utilização da informática na área da educação se torna mais complexa em relação a outros recursos didáticos devido ser possível desenvolver diversas ações que permitam ampliar e flexibilizar sua utilização enquanto instrumento de ensino e de aprendizagem.

A informática educativa privilegia a utilização do computador como ferramenta pedagógica que deve ser usado considerando o desenvolvimento dos componentes curriculares, criando novos modelos metodológicos e didáticos para o processo de ensino e de aprendizagem.

A formação dos professores deve ir além de uma formação inicial não basta apenas refletir sobre a prática pedagógica docente, ou seja, devem ser profissionais conscientes e críticos que saibam utilizar sua didática de acordo com a realidade em que atuam.

Portanto, o Estágio é uma maneira do futuro docente situar sua própria prática e suas opiniões, verificando os pressupostos metodológicos que influenciam a sua prática educativa, procurando proporcionar ao educando pressupostos para que o mesmo construa suas habilidades e o seu pensamento de maneira significativa.

## **Metodologia**

O Estágio Supervisionado IV ocorreu na Escola Estadual Dr. Dionísio da Costa na cidade de Patos-PB solicitado pela Universidade Estadual da Paraíba – Campus VII, realizado no período de 2016.1, com desenvolvimento de atividades com a turma do 1º Ano do Ensino Médio, composta por 18 alunos.

O Estágio se configura enquanto campo de pesquisa na qual possibilita ao acadêmico conhecer as relações que há no espaço escolar, compreendendo assim, a dinâmica da instituição de ensino. Desta maneira “o Estágio abre possibilidade para os professores orientadores proporem a mobilização de pesquisas” [...] (PIMENTA; LIMA, 2012, p.51).

No semestre anterior, o Estágio Supervisionado III propôs a observação crítica das aulas a fim de que o estagiário possa compreender os défices no processo de ensino e de aprendizagem na escola e a estruturação de um projeto de intervenção suprimindo carências verificadas, bem como, a investigação da escola-campo em que atuará (neste caso) e conhecer a realidade da escola, para que

então no Estágio Supervisionado IV o discente ministre seu projeto, construindo assim suas práticas educacionais, logo, possibilitando um conhecimento mais aprofundado do sistema educativo.

Utilizou-se como metodologia a Pesquisa-Ação, que pressupõe uma ação delineada de tendência social, educacional, técnica, entre outro (GIL, 2008), onde o pesquisador, neste caso, os estagiários tem participação ativa e direta com o grupo de alunos.

O estagiário/professor pesquisador pode ser associado à procura por práticas pedagógicas reflexivas, uma vez que se faz oportuno rever as metodologias de ensino utilizadas com intuito de melhorá-las. A pesquisa tem esse caráter reflexivo-crítico devido a sua análise metodológica. A ação, por sua vez, não pode ser esquecida no âmbito educacional, principalmente no estágio, espaço para atuação na sala de aula que requer o desenvolvimento profissional.

O recurso significativo – a pesquisa – para o desenvolvimento profissional do educador deve ser promovido nos cursos de licenciaturas (ANDRÉ; PESCE, 2012). Logo, “há preocupação em estabelecer uma sequência didática a fim de levar o estudante a desenvolver-se como professor pesquisador, que é relatada nos Planejamentos de Ensino Aprendizagem que orientam o Estágio Curricular Supervisionado” (ANDRÉ; PESCE, 2012, p. 49).

## **Resultados e Discussão**

A partir das conversas desenvolvidas entre estagiários e o orientador, afim de promover a integralização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC (ALMEIDA; SILVA, 2011) e conhecimentos computacionais na educação básica, formulou-se então um projeto de intervenção em quatro (04) aulas com duração de quatro (04) horas cada aula.

Os passos para desenvolverem as atividades foram os seguintes:

- Conhecer a Fábrica de aplicativos por meio de um tutorial, utilizando o computador;
- Instalar nos celulares o aplicativo para download do QR code, para então a partir de seus celulares, efetuarem o download da WebQuest que deveriam seguir para a realização da atividade;
- Pesquisar a tarefa da WebQuest de forma autônoma, em qualquer lugar por meio dos celulares;
- Criar a resposta à atividade da WebQuest, por meio de uma WebFind em forma de aplicativo, utilizando o computador na Fábrica de Aplicativos;

- Apresentar e disponibilizar para a turma o aplicativo desenvolvido.

### **1ª Atividade prática de Estágio**

O Estágio teve início no dia 26 de setembro de 2016.1, neste dia aconteceu a primeira aula do Estágio no laboratório de informática da UEPB com o 1º Ano, na qual as aulas foram ministradas conforme o projeto didático desenvolvido. É conveniente que o estagiário construa suas práticas de ensino para serem aplicadas em sala de aula como indica Pimenta e Lima (2012).

A partir de uma plataforma online para criação de aplicativos, na qual seria desenvolvido pelos próprios alunos, então no primeiro dia foi apresentado aos discentes a **Fábrica de Aplicativos**<sup>1</sup>, ferramenta que seria utilizada.

Neste dia os alunos aprenderam a manusear a ferramenta para que nas próximas aulas criassem seus próprios aplicativos. Para que cada discente tivesse acesso ao seu software se fez necessário a utilização de um leitor de QR code baixado nos *smartphones* de cada um; no site da Fábrica de Aplicativos, ao término do desenvolvimento do sistema é disponibilizado um código em barras bidimensionais (QR code) para download direto no celular por meio da rede mundial de computadores, a internet.

### **2ª Atividade prática de Estágio**

A segunda aula ocorreu no dia 29 de setembro, neste dia a atividade proposta foi que os alunos respondessem uma **Webquest**<sup>2</sup> proposta pelos estagiários. A WebQuest é uma metodologia na qual o aluno realiza a pesquisa orientada utilizando recursos disponível, principalmente a internet.

Esta proposta de Webquest foi uma pesquisa baseada na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia um evento que acontece todo ano escola que tem como objetivo de aproximar a Ciência e Tecnologia da população, promovendo eventos que congregam centenas de instituições a fim de realizarem atividades de divulgação científica.

---

<sup>1</sup> Fábrica de Aplicativo é uma plataforma online de criação de aplicativos sem programação para o usuário, a partir de um menu e funcionalidade pré-programadas.

<sup>2</sup> O termo WebQuest indica a proposta de uma página web que orienta uma pesquisa na rede, com tarefa, recursos e materiais pré-definidas pelo orientador (OLIVEIRA, 2014).

Esta atividade de pesquisa simples realizada em equipe, na qual os alunos escolheriam um dos assuntos que seria abordado no evento e escolheriam um dos cientistas brasileiros para falar um pouco de sua história.

A pesquisa orientada é um projeto com processo de aprendizagem significativo, devido ao professor orientador pré-seleciona sites e conteúdo para pesquisa, uma vez que na internet contém muitas informações e algumas delas são “*fake news*” na tradução literal notícias falsas.

### **3ª Atividade prática de Estágio**

A terceira aula ministrada foi no dia 03 de setembro de 2016, neste dia os alunos começaram a construir uma *Webfind* em forma de aplicativo a partir do conteúdo do primeiro encontro. A WebFind trata-se da construção de uma página web com os resultados encontrados para uma pesquisa proposta em alguma WebQuest (OLIVEIRA, 2014).

Então com o apoio de um tutorial e com ajuda dos estagiários os alunos deram início a seus aplicativos, em todo momento teve participação ativa de todos os alunos envolvidos. Embora alguns discentes apresentaram dificuldades a realização da atividade, a turma desenvolveu aplicativos respostas a proposta.

### **4ª Atividade prática de Estágio**

No quarto dia do Estágio, realizado no dia 04 de setembro de 2016 os alunos deram continuidade no desenvolvimento do aplicativo, após todos terem terminado cada equipe apresentou seu aplicativo para os demais alunos e estagiários.

Alguns aplicativos foram bem elaborados e com ideias interessantes que favoreceu a autonomia e conhecimento dos alunos, bem como estímulo para poucos, ampliar os conhecimentos nesta área (ingressar na universidade em cursos de tecnologia computacional).

A usabilidade dos *smartphones* foi satisfatória, pois os discentes apresentaram euforia ao realizarem as atividades propostas, além do interesse demonstrado pela construção de novos conhecimentos sobre os temas abordados, onde propiciou um desenvolvimento criativos de aplicativos e um novo olhar quanto a utilização das tecnologias dentro da sala de aula.

Vale ressaltar, houve desvantagens/problemas na intervenção didática: o laboratório de informática da escola estava sem conexão com a internet devido a uma falha na rede de fornecimento, no primeiro momento utilizou-se a internet do celular (dados móveis) para o download do leitor QR code, entretanto foi necessário no segundo momento o deslocamento para o

prédio da UEPB (localizado próximo a escola), pois a conexão apresentava oscilação, tornando-a lenta.

Outro fator que prejudicou a execução foi os smartphones dos alunos por apresentar pouca memória, ou seja, com espaço insuficiente de armazenamento para os novos aplicativos, porém foi solucionado, ao excluir outros aplicativos antes instalados.

Como pode ser observado, os empecilhos da intervenção foram de infraestrutura conforme Fernanda Rosa, para ser possível a imersão das tecnologias no processo de construção do conhecimento na educação se faz necessário três fatores: infraestrutura, conteúdo digital e formação de professores (FECOMERCIOSP, 2016).

Dado o exposto, o projeto foi satisfatório para os estagiários uma vez que foi possível sua realização, bem como para os alunos do 1º ano do ensino médio que desenvolveram seus próprios aplicativos, assim construindo novos conhecimentos de forma mais interativa e prática com a utilização de computadores e *smartphones*, ou seja, as tecnologias digitais são recursos possíveis de inserção de forma efetiva no contexto escolar.

## **Conclusões**

O Estágio Supervisionado no referido curso é o momento de ampliar os conceitos pedagógicos e também aqueles técnicos, da área de Computação, até então vistos como teoria, interligando-os à realidade da escola. Esta vivência proporciona situações que permitem aos estagiários chegar ao mercado de trabalho tendo uma percepção da realidade das instituições de ensino.

Neste sentido, a intervenção no referido espaço na escola campo proporcionou o contato direto com os alunos, favorecendo que os licenciandos explorassem uma didática de ensino permeada pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC (ALMEIDA; SILVA, 2011).

Corroborar-se com as reflexões de Pimenta e Lima (2012), porque apontam o Estágio como um leque de possibilidades tanto para a escola, que aprende, quanto para a universidade, que se alimenta das demandas e necessidades da Educação Básica.

A integração dos licenciandos em Computação com a escola campo é de suma importância para a concretização de aprendizagens mútuas. Ouvir e enxergar as demandas da escola e da falta de

uso das TDIC no processo de ensino e de aprendizagem é uma questão essencial que todos envolvidos no processo educativo devem refletir e repensar.

Quase todas as escolas já possuem um laboratório de informática, entretanto o uso desse espaço para fins educativos ainda é uma longa construção que os licenciandos e licenciados em Computação podem e devem contribuir. Tais profissionais sejam em formação - por meio das atividades de Estágio Supervisionado - ou já formados podem promover a integração dos diferentes componentes curriculares e conteúdos escolares aos recursos digitais.

Segundo Valente (1993) o computador não substitui o docente, a ferramenta é apenas uma forma de auxiliar as atividades pedagógicas propostas pelo professor, possibilitando ao aluno realizar diversos exercícios como pesquisa, simulações, entre muitas outras ações. A informática educativa privilegia a utilização do computador como ferramenta pedagógica que deve ser usado considerando o desenvolvimento dos componentes curriculares, criando novos modelos metodológicos e didáticos para o processo de ensino-aprendizagem.

Logo, se apresenta como um desafio para os professores esta imersão digital, destarte uma infraestrutura bem formada, na qual seja possível a realização de atividades e uma formação docente, onde os professores tenha práticas técnicas-pedagógicas.

Por meio desta pesquisa verificou-se as reflexões-críticas das metodologias utilizadas nas atividades realizadas; a construção da formação do licenciado no que concerne o aprendizado pela pesquisa; as potencialidades dos conteúdos digitais educacionais integrados ao ensino na sala de aula, e a inclusão dos dispositivos móveis proporciona uma nova tendência pedagógica na construção do conhecimento dos docentes e discentes.

O estudo elucidada que os alunos estão suscetíveis à usabilidade das ferramentas tecnológicas para o aprendizado ao demonstrarem entusiasmo e autonomia nas atividades propostas, e a autoria dos materiais digitais. Por tanto este trabalho visa também a incitação para os profissionais da educação se apropriem destas ferramentas no processo de ensino e de aprendizagem, além da *práxis* profissional construída pela pesquisa por meio do Estágio Supervisionado.

## Referências

ANDRÉ, M. E. D.; PESCE, M. K. Formação do professor pesquisador na perspectiva do professor formador. **Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação Docente**, 2012.

ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, M. G. M. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e espaços e tempos de web currículo. **Revista e-curriculum**, v. 7, n. 1, 2011.

FECOMERCIOSP. **Tecnologia aplicada à educação, na análise de Fernanda Rosa.** 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mfNLjf3tejQ>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

OLIVEIRA, P. R. F. **A Webfind como resposta à Webquest: trabalhando com o nativo da cibercultura.** 2014. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação) - Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, Universidade Estadual da Paraíba, Patos, 2014.

PIMENTA, S. G. & LIMA, M. S. L. **Estágio e Docência.** São Paulo. Cortez Editora. 2004.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. **Estágio e Docência.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2012

VALENTE, José Armando. **Computadores e Conhecimento: repensando a educação.** Por que o computador na educação. Gráfica central da Unicamp, Campinas-SP, 1993.