



A VIVÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Autor (1) Sergio Morais Cavalcante Filho

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB – CCEA – Patos) email: sergio.smcf@gmail.com

Resumo

O presente artigo expõe uma experiência didático-científica de Estágio Supervisionado, no curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, no campus VII, localizado na cidade de Patos. Assim, relata atividades realizadas em quatro oficinas pedagógicas nas quais foram trabalhadas as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, na exploração de habilidades de leitura e de escrita. A experiência foi vivenciada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Alírio Meira Wanderley, com alunos de 8 a 12 anos, de duas turmas, sendo uma do 4º e outra do 5º ano. Utilizou-se como embasamento teórico as ideias de Pimenta e Lima (2012) que tratam sobre o estágio supervisionado, bem como autores que discutem sobre a tecnologia na educação, como Kenski (2007), Almeida e Valente (2012). Como resultado identificou-se que por meio do estágio supervisionado no referido curso é possível vivenciar situações de ensino-aprendizagem mediadas pelas TIDC, para explorar habilidades de leitura e escrita.

Palavras chaves: Estágio Supervisionado. Tecnologia na Educação. Ensino-aprendizagem. TDIC

Introdução

O presente trabalho apresenta um estudo teórico-prático, baseado em uma experiência didático-científica de Estágio Supervisionado, no curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, no campus VII, localizado na cidade de Patos. As vivências foram planejadas e realizadas interligando as possibilidades do estágio como pesquisa, conforme propõem Pimenta e Lima (2012), no laboratório de informática de uma escola pública municipal na mesma localidade.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

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. Esta vivência proporciona situações que permitem aos estagiários chegar ao mercado de trabalho tendo uma percepção da realidade das escolas (PIMENTA; LIMA, 2012) e dos laboratórios de informática do Programa Nacional de Tecnologia Educacional- PROINFO (BRASIL, online), que tem computadores com sistema operacional baseado em *software* livre.

Neste sentido, a intervenção didática 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; VALENTE, 2012).

Assim, tem-se o objetivo aqui de relatar a experiência vivenciada e estruturada como um projeto didático-científico de intervenção, norteado pela seguinte problemática: como trabalhar as habilidades de leitura e escrita no laboratório de informática nas atividades de estágio supervisionado. Em uma sequência didática de quatro oficinas, planejou-se e realizou-se diferentes atividades lúdicas para explorar a leitura e escrita com estudantes do quarto e quinto ano do Ensino Fundamental, utilizando *softwares* livres.

Também se intenciona neste artigo discutir questões relacionadas a informática na educação, bem como a atuação do futuro licenciado em Computação. Considera-se importante a realização de estudos dessa natureza, já que possibilita interligar vivências práticas da informática educativa às reflexões teóricas, tanto sobre o estágio supervisionado (PIMENTA; LIMA, 2012), quanto a problemática proposta, considerando que a prática nessas atividades envolve a aquisição de habilidades instrumentais relacionadas a ação docente (*idem*).

Identifica-se ainda a colaboração do presente trabalho para reflexões e possibilidades teórico-práticas das TDIC na educação, para explorar habilidades de leitura e escrita, de forma a garantir um processo de ensino-aprendizagem que conecte a escola a cultura digital, já que o cenário tecnológico está cada vez mais sendo inserido



no universo educativo e a integração das TDIC na sala de aula envolve a busca por didáticas que utilizem estas ferramentas para fins pedagógicos (KENSKI, 2007).

Metodologia

A metodologia de pesquisa utilizada no presente trabalho aproximou-se das propostas de um estudo de caso descritivo (GIL, 2008), que tem se tornado um dos métodos mais significativo para a descrição e avaliação de diversas práticas no campo educativo (LÜDKE; ANDRÉ, 1986). Dando continuidade as atividades do Estágio Supervisionado I do curso de Licenciatura de Computação da UEPB do Campus VII – Patos-PB, o Estágio Supervisionado II considerou as observações de métodos e tendências pedagógicas efetivadas na escola, bem como suas necessidades e demandas.

A partir de uma questão proposta pela própria unidade escolar investigada, os estagiários trabalharam atividades envolvendo o ato de ler e de escrever com significado, com estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental. Os alunos tinham entre 8 e 12 anos de idade, mas como apontado pelas professoras da escola, vários tinham dificuldades relacionadas ao domínio das habilidades de leitura e de escrita.

As atividades ocorriam em forma de oficinas didáticas, com planejamento anterior baseado na lógica de projetos didáticos, uma vez por semana, por um período de até duas horas, durante quatro semanas. As atividades eram registradas e compartilhadas com outros estagiários, que ora estavam ministrando oficinas, ora estavam colaborando com outros ministrantes. Assim, foi possível uma vivência e um olhar múltiplo da atividade de enxergar, refletir, atuar e escrever sobre tais experiências.

Resultados e discussão

As práticas dos profissionais da educação devem ser construídas no processo de sua formação acadêmica e principalmente no estágio supervisionado, um dos componentes curriculares fundamentais nos cursos de licenciaturas. Arelado a este



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

processo, as teorias sobre as tendências foram exploradas no campo de estágio supervisionado, de forma a dinamizar as intervenções, considerando o aspecto lúdico, defendido por diferentes tendências da aprendizagem, no intuito de estimular mais a participação (LUCKESI, 1994) e romper com práticas de ensino baseadas na abordagem tradicional.

Deve-se considerar também que o estágio de licenciatura em Computação pode contribuir para um processo de troca e aprendizagem mútua, já que os professores que recebem os estagiários nas escolas-campo podem descobrir novos métodos e conceitos, especificadamente relacionados ao uso das TDIC na sala de aula, na medida em que acompanham e podem intervir e propor nas atividades realizadas.

Nesta perspectiva, a escola-campo solicitou a realização de atividades pedagógicas voltadas para exploração de habilidades de leitura e escrita. O primeiro encontro possibilitou contato inicial com os alunos, com o intuito de conhecer a turma e suas características. Verificou-se a importância de conhecer diferentes *softwares* livres, desde aqueles para edição de texto e imagem, quanto jogos voltados para este fim, que já existiam no sistema operacional Linux Educacional 4.0. Também, neste dia, observou-se a dinâmica da turma e o quanto era necessário pensar em atividades que estimulassem a participação e a atenção do aluno (CARVALHO, 2014).

No segundo momento da aula, foi explorado jogo online voltado para compreensão da formação das palavras. Com um tempo de controle, estimulou-se a leitura e a escrita de sílabas, mas de forma lúdica e contextualizada, porque o grupo de palavras era relacionado aos objetos escolares. Utilizando notebook e um projeto multimídia, a aula foi dinâmica e alguns alunos não participaram ativamente da atividade porque, segundo a professora da turma, eram muito tímidas.

Verificou-se que as crianças solicitavam muito o uso dos computadores para jogos livres, o que pode denotar uma descaracterização daquele laboratório de informática como espaço educativo. A relação entre informática e diversão é ampla na sociedade atual, sendo necessário efetivar o uso pedagógico das TDIC. Neste sentido, a atuação do licenciando em Computação na escola-campo demonstrou tais



possibilidades, inclusive do jogo pode ser voltado para um objetivo educativo, especialmente para aquisição das habilidades de leitura e escrita.

No segundo encontro, foi proposta uma atividade com diversas comandas envolvendo leitura e escrita. As comandas eram frases apresentadas em slides, que deveriam ser lidas, completadas e/ou resolvidas. Cada aluno se deslocava a frente, respondendo ou fazendo o que as questões solicitavam. A leitura era coletiva, explorando palavras em negrito que deveriam ser observadas, como aquelas com encontros consonantais. Foi utilizado também um violão para explorar uma música trabalhada no projetor multimídia, para que as crianças cantassem, promovendo assim uma interação maior com estagiários e entre os colegas da turma.

Na terceira e quarta oficina foi solicitado que os alunos produzissem textos sobre insetos trabalhados a partir de um vídeo apresentado no projetor multimídia. Produziram, então, fichas informativas sobre tais animais, colocando informações como nome, tamanho, habitat, entre outras informações.

Nesta aula foi possível perceber que parte dos alunos do 4º ano não tinham o domínio da escrita do próprio nome no computador. A turma não tinha vivenciado nenhuma aula no corrente ano no laboratório do ProInfo, o que pode caracterizar como uma das possíveis causas dessas dificuldades. O potencial educativo, de registro, de produção escrita dos editores de texto deve ser explorado na escola. Percebeu-se um envolvimento da maioria dos alunos, porque o tema também estava relacionado a atividades que estavam acontecendo na sala de aula.

Após a vivência das quatro oficinas, a percepção do universo docente foi bem significativa. Essa vivência de estágio supervisionado permitiu, conforme apontam Pimenta e Lima (2012), a compreensão e aproximação da prática docente. Os diferentes ritmos de aprendizagem das crianças, os comportamentos diversos bem como a ocorrência de indisciplina e ausência de limites por parte de algumas crianças, conforme explicitam Cabral, Carvalho e Ramos (2004).

O estágio supervisionado é o momento de ampliar os conceitos até então vistos na teoria, buscando mecanismos e formas de interligar os conceitos didáticos e



técnicos à realidade escolar e o uso das TDIC na escola, especificamente voltadas para explorar habilidades de leitura e escrita.

Neste sentido, corrobora-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.

Considerações finais

Na experiência aqui apresentada e comentada, pode-se constatar as possibilidades de trabalhar a leitura e a escrita no laboratório de informática, com diferentes recursos digitais, como editores de texto, mesmo com número de computadores que não atende individualmente cada criança. No entanto, o objetivo do ProInfo (BRASIL, online) é promover também a interação entre as crianças e todos laboratórios que oferta nas escolas da Educação Básica no Brasil tem até 20 computadores.

Verificou-se a importância do planejamento, bem como pode se vivenciar aula dinâmicas e lúdicas, desconstruindo a visão das crianças (e pode ser que até de alguns professores da escola-campo, mesmo que não tenham verbalizado isso) sobre o uso do computador apenas para passatempo e diversão. Pode-se aprender também jogando, mas de forma planejada e orientada, com atuação do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem, provocador de mudanças.

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-aprendizagem é uma questão essencial que todos envolvidos no processo educativo devem refletir e repensar. Inclusive a universidade.

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



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

e licenciados em Computação podem e devem contribuir. Tais profissionais, seja 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.

Pouco conhecido e valorizado, ainda há muito a conquistar para garantir a atuação do licenciando em computação, já que a grade curricular do ensino básico ainda não define espaço para este profissional, mesmo no século XXI, quando a difusão das ferramentas digitais impõem sua utilização na escola, necessitando assim de profissionais que possam trabalhar-las no processo de ensino-aprendizagem, formando professores e alunos para a cultura digital.

Referências

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 57-82, 2012.

BRASIL-FNDE. **Programa Nacional de Tecnologia Educacional**. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/programas/programa-nacional-de-tecnologia-educacional-proinfo>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

CABRAL, F. M. S.; CARVALHO, M.; RAMOS, R. Mi. Dificuldades no relacionamento professor/aluno: um desafio a superar. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 14, n. 29, p. 327-335, 2004.

CARVALHO, M. A. et al. Uma proposta de atividade didática na capacitação dos professores de ciências. **Educação em ciências: da pesquisa à prática docente**, v. 3, p. 53-60, 2014.

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

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas-SP: Papirus, 2007.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUCKESI, C. C. **Filosofia da educação**. São Paulo: Cortez, 1994.



LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. EDA. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

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