

## ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA EM UMA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM SANTARÉM/PARÁ: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA<sup>1</sup>

Jerry Campos Silva  
Tânia Suely Azevedo Brasileiro

### RESUMO

O trabalho apresenta as atividades realizadas durante a prática de estágio supervisionado numa escola pública de ensino médio e tem como objetivo descrever as experiências vivenciadas ao longo do Estágio Supervisionado II - Gerenciamento de Laboratório de Informática Educativa e Ensino Médio, do Curso de Licenciatura em Informática Educacional da Universidade Federal do Oeste do Pará. Estas ocorreram no laboratório de Informática da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra, localizada em Santarém/PA, no período de outubro de 2018 a janeiro de 2019. O ponto de partida foi uma proposta de reorganização do espaço, seguido da observação no laboratório de Informática.

No âmbito didático, foi elaborado um plano de trabalho com os professores da escola, para se definir quais seriam as formas de auxiliar e integrar os recursos tecnológicos nas atividades de regência. Trata-se de uma pesquisa descritiva desenvolvida em três etapas: observação, gerenciamento de laboratório de Informática e regência com as turmas do ensino médio da referida escola. Tendo referencial bibliográfico que aborda a utilização das ferramentas digitais usados no laboratório de Informática para desenvolver atividades com o auxílio uso dos *softwares* e ferramentas educacionais no ensino aprendizagem. Evidenciou-se a importância das TICs no processo de desenvolvimento do ensino aprendizagem de modo a contribuir na construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado. Ensino Médio. Laboratório de Informática. *Softwares* Educacionais.

### ABSTRACT

The paper presents the activities performed during the supervised internship practice in a public high school and aims to describe the experiences lived during the Supervised Internship II - Management of Educational and High School Informatics Laboratory, of the Degree in Educational Informatics. Federal University of Western Pará. These took place in the computer lab of the State School of Elementary and High School Admiral Soares Dutra, located in Santarém / PA, from October 2018 to January 2019. The starting point was a proposal reorganization of space, followed by observation in the computer lab.

In the didactic scope, a work plan was elaborated with the teachers of the school, to define what would be the ways to help and integrate the technological resources in the conducting activities. This is a descriptive research developed in three stages: observation, management of the computer lab and conducting with the high school classes of the school. Having a bibliographic reference that addresses the use of digital tools used in the computer lab to develop activities with the aid of the use of software and educational tools in learning teaching. The importance of ICTs in the process of teaching-learning development was evidenced in order to contribute to the construction of knowledge.

**Keywords:** Supervised internship. High school. Computer lab. Educational software.

---

<sup>1</sup> Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito final para obtenção do grau de Licenciado em Informática Educacional junto ao Instituto de Ciências da Educação (ICED) Universidade Federal do Oeste do Pará(UFOPA)

## 1 INTRODUÇÃO

O estágio é um dos momentos mais enriquecedores na vida acadêmica de um futuro profissional. É neste se pode conhecer e vivenciar experiências únicas que irão ajudar na construção de sua carreira profissional como professor ou em outras áreas de atuação. Sendo, portanto, indispensável a sua formação acadêmica-profissional.

O estágio supervisionado está aparado na Lei de Diretrizes e Base da Educação Brasileira (LDB) 9394/96: “a formação dos profissionais da educação terá como um de seus objetivos a participação e associação entre teorias e práticas, inclusive mediante a capacitação em serviço, e isso inclui a prática desenvolvida durante o Estágio Supervisionado”. O Decreto no 87.497, de 18 de agosto de 1982, regulamentado pela Lei nº 6.494, de 07 de dezembro de 1977, dispõe sobre o estágio de estudantes de estabelecimentos de ensino superior e de ensino médio regular (antigo 2º grau) e supletivo considera segundo esse decreto, no art. 2º:

Considera-se estágio curricular [...] as atividades de aprendizagem social, profissional e cultural, proporcionadas ao estudante pela participação em situações reais de vida e trabalho de seu meio, sendo realizadas na comunidade em geral ou junto a pessoas jurídicas de direito público ou privado, sob responsabilidade e coordenação da instituição de ensino. (BRASIL,1977).

Segundo Bianchi et al. (2005), o Estágio Supervisionado é uma experiência em que o aluno mostra sua criatividade, independência e caráter. Essa etapa lhe proporciona uma oportunidade para perceber se a sua escolha profissional corresponde com sua aptidão técnica.

Esta atividade é oferecida nos cursos de licenciatura ou em outras áreas, sempre seguindo o que determina cada curso. O estágio é um dos meios de aprendizado em que o estagiário, por meio de suas habilidades, irá aplicar as referências teóricas adquiridas em sala de aula em prática. Existem inúmeras modalidades e etapas de estágio, podendo ser: estágio curricular obrigatório que é aquele incluído, assegurado na matriz curricular do curso, cuja prática varia dependendo do curso, sendo que esse estágio pode ser realizado em repartições públicas, privadas, organizações não governamentais ou até mesmo na própria universidade através das bolsas de monitoria.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* **ISSN 2594-8806**

No que concerne ao objetivo geral, este artigo relata as experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado II em Gerenciamento de Laboratório de Informática Educativa e Ensino Médio na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra em Santarém-Pará, realizado no período de outubro de 2018 à janeiro de 2019. Seus objetivos específicos são: descrever as atividades desenvolvidas no estágio; apresentar seus resultados no ambiente de estágio, usando *softwares*, programas e ferramentas tecnológicas.

O uso dos laboratórios de Informática como suporte na área educacional faz parte do plano de educação que inclui o uso das ferramentas educacionais e suas tecnologias que foi implantada através do PROINFO na década de 1990 no Brasil, e atualmente as escolas têm cumprido o que diz a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) em relação ao uso delas no âmbito educacional, tanto no ensino fundamental quanto no ensino médio, sendo essencial a sua inclusão para o aprendizado dos alunos.

O trabalho se justifica pela importância de relatar as práticas docentes vivenciadas no Estágio Supervisionado realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra, referente a disciplina de Estágio II – Gerenciamento de Laboratório de Informática Educativa e Ensino Médio, apresentando o quanto o estágio pode proporcionar vivências reais que irão servir como experiências e aprendizados que poderão ser colocados em prática assim que o aluno em formação acadêmica assumir o seu papel de professor na sala de aula futuramente no mercado de trabalho. O estágio supervisionado não é somente o cumprimento de exigências impostas no currículo de um curso de licenciatura, vai, além disso, essa prática vai proporcionar ao aluno experiências e aprendizado.

O uso dos *softwares* educacionais na educação pode auxiliar de fato os professores na sala de aula e nas mais diversas disciplinas e conteúdos. Através dela pode haver um desenvolvimento maior no processo de ensino aprendizagem. A Informática educativa proporciona aos alunos uma nova forma de assimilar os conteúdos sob outras perspectivas que não seja as tradicionais como recursos já devassados e monótonos como os livros, quadros. Portanto, vai depender de cada professor saber selecionar as ferramentas educacionais adequadas aos conteúdos que serão abordados em suas aulas.

Segundo Ferreira (2008), para que isso aconteça, há necessidade de um contínuo crescimento dos profissionais envolvidos na educação. Está é a tarefa mais árdua: promover mudanças significativas e abandonar preconceitos, resistências e a mesmice informatizada.

## **2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

A Informática pode ser considerada como uma das responsáveis pelo grande avanço tecnológico ocorrido nas últimas décadas, e o uso do computador e a chegada da *internet* foi indiscutivelmente indispensável para que esse marco tecnológico tenha ocorrido dessa maneira.

No Brasil a Informática chega somente em 1950, e os primeiros computadores eram grandes e pesados e foram importados de outros países, como os Estados Unidos da América (EUA). Naquela ocasião os equipamentos precisavam ficar em ambientes extremamente refrigerados e eram restritas as repartições públicas, universidades e empresas de grande porte e aquelas que tinham a capacidade de disponibilizar instalações para essas máquinas. Vale ressaltar que, as operações realizadas por esses computadores eram bem simples, como soma, subtrair, multiplicar e dividir.

O primeiro computador produzido no Brasil foi em 1972, pela USP – (Universidade de São Paulo) – seguido pelo Projeto G-10, também da USP e em parceria com a PUC do Rio de Janeiro, que buscava a criação de *hardwares* e *softwares* para a Marinha.

Mais tarde, em 1979, houve a criação da Secretaria Especial de Informática (SEI), que é responsável pelo gerenciamento dos assuntos pertinentes à Informática no país.

Logo em seguida foi lançado o primeiro computador totalmente produzido no Brasil, desde o projeto ao produto final: o Cobra 530. Esse computador alcançou o mercado em 1980 e foi visto pela primeira vez entre produtos de cama, mesa e banho nas lojas de departamento.

Em 1984 veio um dos passos mais importantes para a Informática no país, a Política Nacional de Informática, etapa que veio mudar o atraso tecnológico do Brasil

frente a outros países e possibilitou um grande aumento na taxa de crescimento da informática nacional, cerca de 30% ao ano.

Somente em 1990 o Brasil começou a acompanhar as mudanças tecnológicas do setor, embora com atraso. Nos dias de hoje, o país já alcança uma posição muito semelhante aos países chamados “de primeiro mundo” nas questões de inovação e uso de tecnologias de Informática pela população em geral, percebe-se que o uso das tecnologias está presente em diversos setores como: indústrias, comércio e em diversas áreas, percebe-se que o uso das tecnologias presentes na vivência da população cresceu de maneira avassaladora.

Em decorrência do crescimento tecnológico a área educacional, o Brasil também passou a ter investimentos, por parte do Ministério da Educação (MEC) que cria o Programa Nacional de Tecnologia Educacional – PROINFO, através da Portaria nº 522, de 9 de abril de 1997, desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância (SEED) em parceria com os governos estaduais e municipais, surge como uma expansão do Programa Nacional de Informática na Educação (PROININFE), tendo como principal atribuição a de introduzir o uso das TIC’s nas escolas públicas.

Através do Art. 1º Fica criado o Programa Nacional de Informática na Educação – PROINFO, com a finalidade de disseminar o uso pedagógico das tecnologias de Informática e telecomunicações nas escolas públicas de ensino fundamental e médio pertencentes às redes estadual e municipal. (BRASIL, 1997, p. 1).

A partir de 12 de dezembro de 2007, mediante a publicação do Decreto nº 6.300, o PROINFO passou a denominar-se Programa Nacional de Tecnologia Educacional, tendo como principal objetivo promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica, conforme preceitua o artigo 1º, nos itens I a III:

Art. 1º O Programa Nacional de Tecnologia Educacional – Proinfo, executado no âmbito do Ministério da Educação, promoverá o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica.

Parágrafo único. São objetivos do Proinfo: I – promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas escolas de educação básica das redes públicas de ensino urbanas e rurais; II – fomentar a melhoria do processo de ensino e aprendizagem com o uso das tecnologias de informação e comunicação; III – promover a capacitação dos agentes educacionais envolvidos nas ações do Programa. (BRASIL. MEC, 2007).

O PROINFO tem na preparação de recursos humanos – os professores – sua principal condição de sucesso. Eles são capacitados em dois níveis: os multiplicadores (responsáveis pelas capacitações) e os de escolas (aqueles que trabalham junto aos alunos). Adota-se no programa, portanto, o princípio de o professor capacitar o professor.

A implantação do programa PROINFO surgiu no Brasil em 1996 com a necessidade de levar as novas tecnologias para as escolas públicas municipais do país. O governo, por sua vez, justificou a criação do PROINFO, como novas alternativas que possibilitassem as escolas obter novas ferramentas para estimular a pesquisa e a construção de novos conhecimentos, utilização de novos métodos didáticos, transformando o meio escolar num novo espaço com a utilização das tecnologias, tornando como base para novas formas de pensar, de transmitir informação e conhecimento, novas formas de conviver e trabalhar com as ferramentas da Informática educativa.

O programa PROINFO, além de justificar as mudanças que precisavam ocorrer dentro das escolas com a inserção, ou podemos dizer, como a inclusão digital, também possui objetivos que o programa deve alcançar como: disponibilizar ensino e aprendizagem com qualidade, possibilitar uma educação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico, inserir na sociedade escolar tecnologias desenvolvidas, tornando profissionais e alunos cidadãos habilitados para o uso das ferramentas da Informática.

O PROINFO também visa disponibilizar para toda a sociedade escolar formação dos professores acerca das novas tecnologias, bem como será realizado análises e reavaliações do processo de implantação do programa nas escolas. Como também objetiva desenvolver novas habilidades em todo o âmbito escolar, desenvolver novas formas de ensinar a leitura e a escrita, desenvolver dinâmicas de trabalho em equipe, tanto dos profissionais da escola, como dos alunos, disponibilizar acesso às novas tecnologias para alunos de classes sociais menos favorecidas e que não possuem acesso às ferramentas de Informática.

O referido programa visa disponibilizar outros benefícios com sua inclusão nas escolas brasileiras, no entanto, esse processo de implantação dos equipamentos de

Informática seguiu, conforme a realidade de cada escola, tornando esses espaços uma autonomia da escola para sua utilização.

Analisando o contexto geral o PROINFO disponibiliza para toda a sociedade, vários benefícios, com isso torna a sociedade, como um todo, preparada e habilitada para o meio profissional, pois formar alunos, professores e a comunidade para a vida profissional é um dos principais objetivos do programa, disponibilizar para a sociedade, novas possibilidades de profissionais capacitados para o uso das tecnologias. “Outro enfoque do programa é disponibilizar ensino e aprendizagem de qualidade para toda a comunidade escolar, através de vários recursos tecnológicos, que estão disponíveis para toda a sociedade.” (PORTAL EDUCAÇÃO, 2019).

O PROINFO possui como objetivo disponibilizar e promover o ensino da Informática na rede pública de educação básica no Brasil. Para tal, procura disponibilizar às escolas as ferramentas de Informática e as novas tecnologias, como computadores, aparelhos eletrônicos, recursos digitais e conteúdos didáticos envolvendo a Informática educativa.

No entanto, existem alguns procedimentos e regras para que esses equipamentos sejam disponibilizados, como a escola disponibilizar espaço físico adequado, como laboratórios de Informática com toda a estrutura necessária para receber os equipamentos. As escolas públicas municipais também devem seguir alguns critérios para fazer parte do programa PROINFO, como realizar seu cadastro, fazer adesão, e participar da seleção. Esses são critérios disponibilizados ao poder público municipal que possui inteira responsabilidade em realizar o cadastro e participar da adesão dos equipamentos disponibilizados para as escolas brasileiras.

Depois desse longo processo de implantação dos laboratórios em todo o país o uso dos laboratórios de Informática passou a ser indispensáveis si tornando um suporte a mais no ensino aprendido, e a partir daí foram sendo aliadas as práticas e ferramentas tecnologias educacionais que culminou na ligação entre sala de aula e laboratório de Informática.

Sendo que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) dispõe e enfatiza a importância do uso de das tecnologias e recursos digitais que cada vez mais, estão presentes no cotidiano das escolas, no entanto é necessário promover a alfabetização e o



letramento digital, tornando acessíveis as tecnologias e as informações que circulam nos meios digitais e oportunizando a inclusão digital.

Nesse sentido, a BNCC contempla o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao uso crítico e responsável das tecnologias digitais tanto de forma transversal – presentes em todas as áreas do conhecimento e destacadas em diversas competências e habilidades com objetos de aprendizagem variados – quanto de forma direcionada – tendo como fim o desenvolvimento de competências relacionadas ao próprio uso das tecnologias, recursos e linguagens digitais –, ou seja, para o desenvolvimento de competências de compreensão, uso e criação de TIC's em diversas práticas sociais, como destaca a competência geral 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018).

Nesse contexto, é preciso lembrar que incorporar as tecnologias digitais na educação não se trata de utilizá-las somente como meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas sim de utilizá-las com os alunos para que construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TIC's.

Para apoiar a construção de currículos escolares e de propostas pedagógicas que contemplem tal uso “ativo” das TIC's nas escolas, o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB) elaborou e disponibilizou de forma aberta e gratuita o Currículo de Referência em Tecnologia e Computação (2018), que prevê eixos, conceitos e habilidades alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e voltadas exclusivamente para o desenvolvimento de competências de exploração e de uso das tecnologias nas escolas, além de propor uma reflexão sobre os usos das tecnologias.

Nesse contexto, para atender às necessidades de formação geral indispensáveis ao exercício da cidadania e responder à diversidade de expectativas dos jovens quanto à sua formação, torna-se imprescindível reinterpretar, à luz das diversas realidades do Brasil, as finalidades do Ensino Médio estabelecidas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, Art. 35)53:



I – a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos;

II – a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores;

III – o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;

IV – a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina.  
(BRASIL, 1996).

Para cumprir essas finalidades, a escola que acolhe as juventudes tem de garantir o prosseguimento dos estudos a todos aqueles que assim o desejarem, promovendo a educação integral dos estudantes no que concerne aos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais (LDB, Art. 35-A, § 7º), por meio:

- da firme convicção na capacidade que todos os estudantes têm de aprender e de alcançar objetivos que, à primeira vista, podem parecer além das suas possibilidades;
- da construção de “aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea”, como definido na Introdução desta BNCC (p. 14);
- do favorecimento à atribuição de sentido às aprendizagens, por sua vinculação aos desafios da realidade e pela explicitação dos contextos de produção e circulação dos conhecimentos;

Partindo desse princípio, a Informática educativa passa a ser incorporada ao ambiente escolar do ensino Médio das escolas em todo o Brasil e de acordo com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, o Congresso Nacional decreta:

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* **ISSN 2594-8806**

Art. 1o Acrescente-se o seguinte art. 27-A à Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996:

“Art. 27-A. Com o objetivo de garantir o acesso ao saber previsto nos conteúdos curriculares estabelecidos nesta Lei, a inclusão digital e o desenvolvimento do espírito científico de pesquisa, cada escola pública de ensino fundamental e médio contará obrigatoriamente com laboratórios de ensino de ciências e de informática.

Parágrafo único. O custeio da implantação e da manutenção dos laboratórios referidos no caput deste artigo será feito com os recursos referidos nos arts. 68 e 69 desta Lei e, no que se refere ao apoio financeiro da União aos sistemas de ensino, obrigatoriamente com os recursos referidos no § 2º do art. 5º da Lei nº 9.998, de 17 de agosto de 2000.”

Art. 2º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação. (BRASIL, 1996).

O uso de recursos tecnológicos educacional tem início no Brasil com a implantação dos laboratórios de Informática através do ProInfo, onde as escolas em todo o território brasileiro passaram a ter laboratórios de Informática equipados com recursos tecnológicos educacionais. Sendo que cada Estado e município seriam responsáveis por sua implantação e estruturação física.

Neste sentido, Santana (2011) afirma:

O laboratório de informática, assim como os demais espaços pedagógicos, deve ser um local destinado a aprendizagens. A chegada da internet permitiu uma reflexão em torno da escola tradicional, com espaço físico delimitado e aulas presenciais [...] Sendo assim, também é papel da escola iniciar o aluno no uso adequado das novas tecnologias, sejam elas de comunicação ou de informação. (SANTANA, 2011, p.17)

A Informática educativa é caracterizada pelo uso de recurso tecnológico educacional como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual ele possa utilizar esses recursos colocados a sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais à compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo (BORGES, 1999).

O uso das tecnologias nos ambientes escolares tem se tornado um grande aliado no ensino e aprendizado e seus resultados tem sido positivos e contribuindo para que as

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* **ISSN 2594-8806**

aulas se tornem mais dinâmicas e interativas, fazendo com que haja uma participação dos alunos e dos professores nas aulas.

A inclusão da tecnologia e suas ferramentas educacionais proporcionam diversos pontos positivos como: O uso das ferramentas tecnológicas nas escolas agilizam as atividades desenvolvidas no dia a dia tanto pelos alunos, como pelos professores, seja em uma pesquisa didática ou na comunicação entre eles; proporciona novos caminhos para o ensino e colaborando no processo de aprendizagem. Porém podem trazer alguns pontos negativos como: A informação de fácil acesso, onde o aluno através de uma pesquisa na internet pode adquirir alguma informação errada, sendo que nem tudo aquilo contido pode ser de fato algo correto; a dependência por aparatos tecnológicos quando não se é usado de maneira correta e um dos problemas vividos atualmente.

A introdução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na rede pública de ensino, por si só já é um desafio diante de um contexto brasileiro de educação carente de elementos básicos como merenda escolar ou ainda com infraestrutura inadequada ou deficiente nas salas de aula. Considera-se que a entrada das TIC nas escolas públicas se deu recentemente por pressão de educadores de universidades públicas (NOVAIS, 2004).

A expressão tecnologia na educação é um termo mais complexo do que simplesmente Informática aplicada à educação, uma vez que usar as ferramentas tecnológicas na sala de aula geralmente refere-se na utilização dos computadores e os programas que a máquina dispõe (*Word, Excel, Power Point* e outras) ou então na implantação de tecnologias telemáticas de altas velocidades, como a *internet*, para conectar alunos e professores, mas sem o devido preparo para as possibilidades de pesquisa que esse recurso oferece.

O termo tecnologia na educação vai além do computador, pois podemos integrar a sala de aula, outras tecnologias como a televisão, o celular, as câmeras digitais, o rádio, o DVD, o vídeo e outros recursos de forma que se ampliem as possibilidades de se aprender, uma vez que a sala de aula é um espaço em que apresenta alunos com estilos de aprendizagem diferentes e atualmente presenciamos o uso de inúmeras ferramentas tecnológicas nos ambientes virtuais principalmente na educação à distância.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

A tecnologia na educação requer outro olhar, ou seja, é fazer uso dela de forma que alunos e professores possam construir ambientes colaborativos de aprendizagem, em que desenvolvam atividades com criatividade, cooperação, colaboração e autonomia.

Há docente que afirma que, o programa é utilizado por este como “facilitador de uma aprendizagem com maior qualidade e permitindo um avanço pedagógico da escola. Esses ambientes irão favorecer a comunicação, a cooperação e colaboração entre professores e alunos, tornando esta nova maneira mais estimulante e divertida” (MERCADO, 2002, p. 134).

Segundo Valente (1999), devemos considerar duas formas de abordar a Informática na educação: a primeira utiliza o computador como meio de transmissão de conhecimentos, mantendo a mesma prática pedagógica tradicional adotada em uma aula presencial. Nesse caso, o computador é utilizado para informatizar e auxiliar os processos de ensino já existentes, portanto, não há necessidade de grandes investimentos na formação dos cursos e dos professores. A segunda abordagem utiliza o computador para criar ambientes de ensino aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento através da iniciativa do aluno.

Neste caso são necessários grandes investimentos na formação e capacitação dos professores. Valente (1993. p. 01) ainda enfatiza que “Para a implantação dos recursos tecnológicos de forma eficaz na educação são necessários quatro ingredientes básicos: o computador, o *software* educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno”, sendo que nenhum se sobressai ao outro. “O computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de executar uma tarefa por intermédio do computador” (VALENTE, 1993, p. 13).

Ainda no campo das vantagens quanto ao uso das tecnologias na educação pode-se mencionar que aprimorar a qualidade da educação, proporciona novos caminhos para o ensino e aprendizagem, além de novas metodologias, formando educadores e os ajudando a descobrir estratégias inovadoras para o aperfeiçoamento do processo educacional; estimular alunos a aprenderem e a ensinarem: aumentando, o diálogo com a família, em casa, sobre os assuntos vistos em aula; desperta a curiosidade e as novas

descobertas: estimulando novas experiências através da cultura digital, construindo novas competências e contribuindo para o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Usar ou não usar novas tecnologias no dia a dia escolar já não é mais uma questão para se debater. Afinal, o uso da tecnologia faz parte da vida das novas gerações fora da sala de aula e, por isso, a tecnologia na educação pode ser considerada um importante caminho para aumentar o dinamismo e interatividade das aulas. Nesse contexto, o importante é saber como integrar as novas formas de ensinar e aprender indo de acordo com o planejamento e ao currículo escolar. (TECNOLOGIA EDUCACIONAL, 2017).

Porém, é indispensável que o professor planeje as suas aulas, quando for incluir as tecnologias para que os resultados finais sejam satisfatórios, por isso a escolha do *software* educacional deve ser feita de maneira criteriosa.

Oliveira (2001) apresenta algumas “dicas” para que o professor identifique e selecione o programa mais adequado ao seu contexto escolar:

Definição e presença de uma fundamentação pedagógica que permeie todo o seu desenvolvimento;  
Finalidade didática, por levar o aluno/usuário a “construir” conhecimento relacionado com seu currículo escolar;  
Interação entre aluno/usuário e programa, mediada pelo professor;  
Facilidade de uso, uma vez que não se deve exigir do aluno conhecimentos computacionais prévios, mas permitir que qualquer usuário, mesmo que em um primeiro contato com a máquina, seja capaz de desenvolver suas atividades. (OLIVEIRA,2001, p. 45)

### **3 METODOLOGIA DA EXPERIÊNCIA NO LABIN**

A metodologia utilizada presente neste trabalho foram de estudo de caso descritivo que têm como finalidade principal a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis e de revisão bibliográfica que é aquela elaborada com base em material já publicado, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos (GIL, 2008).

As atividades do Estágio Supervisionado II do curso de Licenciatura em Informática Educacional da Universidade Federal do Oeste do Pará – o Estágio

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

Supervisionado II considerou as observações de métodos e tendências pedagógicas efetivadas na escola, bem como suas necessidades e demandas.

O estágio aconteceu em três etapas sendo ele primeiramente: observação; gerenciamento do laboratório de informática e posteriormente na regência no auxílio das tecnologias em turmas do ensino médio. Na regência foram aplicadas as atividades que utilizaram os *softwares* educacionais e programas presentes nos computadores do laboratório, por isso foi elaborado um plano de trabalho juntamente com alguns professores e a coordenação pedagogia da unidade escolar investigada, onde foram desenvolvidas atividades envolvendo as disciplinas de Biologia, sociologia e Língua Portuguesa, com estudantes do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio. Os alunos tinham entre 13 e 17 anos de idade. As atividades ocorriam de formas diferenciadas de acordo com o conteúdo que era abordado em cada disciplina. Algumas atividades foram feitas através de pesquisas para o aprimoramento e disseminação melhor do conteúdo. A seguir serão apresentadas as principais características do local onde o estágio foi realizado.

### 3.1 Caracterização da Escola

A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra (na figura 01), está localizada no bairro do Caranazal na zona adjacente ao centro comercial de Santarém. O bairro caracteriza-se socioeconomicamente como bairro comercial com a população em sua maioria de classe média baixa.

**Figura 01** - Imagem da Fachada da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra, na Avenida Marechal Rondon, bairro do Caranazal, em Santarém-PA.



**Fonte:** Disponível em: [https://www.facebook.com/pg/comunicaASD/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/comunicaASD/photos/?ref=page_internal)  
Acesso em: 06 dez.2019.

Nas proximidades da escola está localizada a Escola Estadual Onésima Pereira de Barros e as Escolas Municipais Rotary e Frei Fabiano, assim como agências bancárias, posto de saúde, órgãos públicos como: Defensoria Pública, INCRA<sup>2</sup> e OAB<sup>3</sup>, supermercados, praça, padarias, lojas de diversos setores e igrejas evangélicas e católicas, instituições de ensino superior como: UFOPA<sup>4</sup>, IESPES<sup>5</sup>, UNIP<sup>6</sup>.

O bairro tem as ruas, em sua maioria, asfaltadas com água encanada, energia elétrica e com sistema de saneamento básico. A praça do bairro anexa à Igreja São Francisco de Assis, é o ponto de encontro dos jovens que residem no bairro e dos alunos da escola, possui uma quadra de esporte, restaurantes e pizzarias no entorno sendo um espaço de lazer e descontração.

O alunado da Escola em boa parte são moradores de outros bairros: tais como: Mapiri, os bairros da grande área do Santarenzinho, Salvação, também da região do Eixo Forte no Planalto, e outra parte é do próprio bairro da escola, Caranazal. Todas essas

<sup>2</sup> Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária.

<sup>3</sup> Ordem dos Advogados do Brasil.

<sup>4</sup> Universidade Federal do Oeste do Pará.

<sup>5</sup> Instituto Esperança de Ensino Superior.

<sup>6</sup> Universidade Paulista.



*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

informações e dados da estrutura física da escola foram repassadas por parte da unidade de ensino na etapa de observação.

Em relação à estrutura física, a Escola Estadual Almirante Soares Dutra possui um prédio 01 totalmente em alvenaria. Sua estrutura é formada por 06 pavilhões, ligados por passarelas cobertas. Um desses pavilhões é o administrativo, o qual compreende 01 secretaria, acompanhada de um arquivo passivo, 01 sala de direção, 01 sala da Coordenação Pedagógica, 01 sala de professores, 01 depósito de merenda, 02 banheiros para uso de funcionários e 01 sala para armazenamento dos materiais de Educação Física.

O segundo e o terceiro pavilhões são formados por 06 salas de aula cada um, totalizando 12 salas de aula, e 01 bebedouro. O quarto pavilhão possui 01 área coberta, 01 cozinha, 01 banheiro para portadores de necessidade educacional especial, 01 banheiro Masculino e 01 banheiro Feminino, 01 bebedouro, 01 sala destinada a Rádio Escolar, 01 cantina, 01 repografia, 01 refeitório (figura 02).

**Figura 02-** Do refeitório da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra.



**Fonte:** Disponível em: [https://www.facebook.com/pg/comunicaASD/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/comunicaASD/photos/?ref=page_internal). Acesso em: 08 de dez.2019

Próximo existe 01 área de acesso ao aluno com necessidade educacional especial, bem como um espaço amplo para estacionamento de bicicletas e motocicletas. Enquanto ao quinto pavilhão está composto por: 01 sala de música, 01 biblioteca, 01 mini auditório. Já o sexto pavilhão possui, 01 laboratório de Informática e 01 Laboratório

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

Multidisciplinar. A escola tem ainda uma área coberta entre o quinto e o sexto pavilhão, uma quadra de esporte, um campo de futebol (figura 03) para a prática esportiva e duas quadras de vôlei de areia.

**Figura 03-** Campo de futebol da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra.



**Fonte:** Disponível em : [https://www.facebook.com/pg/comunicaASD/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/comunicaASD/photos/?ref=page_internal). Acesso em: 08 de dezembro de 2019.

A escola oferece a seus alunos estes espaços como forma de entretenimento e lazer, podendo ser usado não só nas aulas de educação física ou em outros momentos através de torneios entre as turmas da escola ou em campeonatos.

#### **4 GERENCIAMENTO DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA**

O gerenciamento de laboratório visa garantir o bom funcionamento do espaço e de seus equipamentos; controla a entrada e saída de público; elimina o desperdício de energia e zela pelo funcionamento dos computadores e funcionalidade dos *softwares* instalados.

A segunda etapa do estágio foi a de gerenciamento de laboratório de Informática ,na qual a professora e coordenadora<sup>7</sup> foi apresentada pela direção da escola sendo ela a responsável pelo laboratório de Informática no período matutino. Ainda neste

---

<sup>7</sup> Izabel Silva Dourado-Coordenadora e Professora do Laboratório de Informática.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

momento foi realizada a observação do espaço do laboratório. Logo após foi dada continuação à observação de dados da escola, onde foi apresentado o PPP (Projeto Político Pedagógico) (2018-2020), número de alunos atendidos pela escola e dados referentes ao espaço observado.

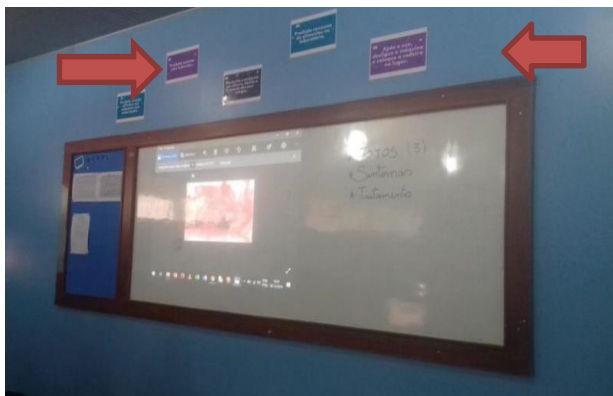
Percebeu-se que o funcionamento do laboratório de Informática era geralmente usado para acessar as redes sociais, jogos *online* era pouco usado para pesquisas. Durante esse período de estágio notou-se que o laboratório não era visto pelos professores como uma interligação entre da sala de aula e laboratório de Informática, pois poucos faziam uso do local em suas aulas.

A professora coordenadora do laboratório acompanhou as atividades até o período de gerenciamento de laboratório, tendo que se ausentar das suas funções em decorrências de problemas de saúde. Desde então, as atividades desenvolvidas foram acompanhadas parcialmente pela direção e coordenação pedagógica da escola, que sempre estiveram á disposição, para orientar e ajudar naquilo que fosse preciso durante o desenvolvimento do estagio.

Durante o gerenciamento realizou-se uma reorganização do local de trabalho, separando itens que não eram utilizados adequadamente, ou sem necessidade de uso. Foram feitas manutenções corretivas, instalações de *software* de gerenciamento, produção do regimento do laboratório, uma ficha de planejamento de aulas para o laboratório. No decorrer do estágio foram desenvolvidos atendimentos aos alunos que adentravam o laboratório para desenvolverem pesquisas ou trabalhos. O período do estágio culminou com a feira do conhecimento. Em virtude dessa atividade, muitos alunos buscavam o laboratório no intuito de produzir seus trabalhos.

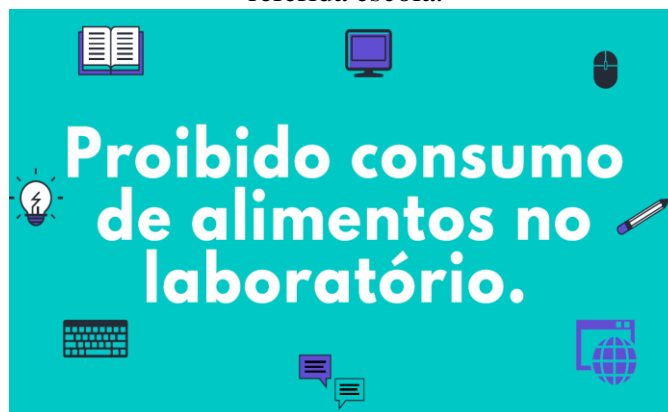
Nesta etapa do estágio foram criados meios pedagógicos voltados para alertar os alunos sobre o uso consciente do espaço então foram desenvolvidos cartazes (ver nas figuras 04 e 05) dando orientações sobre o bom uso do laboratório de Informática.

**Figura 04-** Cartazes produzidos no Gerenciamento de laboratório de Informática da referida escola.



**Fonte:** Próprio autor, 2018.

**Figura 05-** Cartaz produzido no Gerenciamento de laboratório de Informática da referida escola.



**Fonte:** Próprio autor, 2018.

Nesta fase, pode-se trabalhar com os alunos, as formas de como utilizar o ambiente de maneira correta, mostrando que o laboratório de Informática não está ali só para eventual distração, mas para proporcionar a comunidade escolar uma nova maneira de inovação de conhecimento através dos meios tecnológicos que estão presente neste ambiente de ensino e aprendizado.

#### 4.1 Descrições do Laboratório de Informática da Escola

O laboratório de Informática dispõe de 23 monitores, das quais apenas 12 funcionam; lousa branca; 35 cadeiras (não seguem um padrão); 04 bancadas para a

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* **ISSN 2594-8806**

disposição dos computadores; 01 quadro pequeno; 03 unidades de refrigeração, sendo que uma delas foi colocada após o término do estágio. Um dos fatos constatados na observação foi que o laboratório até então não possui um regimento interno de funcionamento.

Dando início a segunda etapa das atividades sendo essa a de gerenciamento de laboratório foi elaborado o regimento interno do local, para que assim ficassem esclarecidas as regras de uso do espaço aos alunos, professores e a todos que utilizam do local. Para os professores foi criada uma ficha de reserva do espaço, facilitando o controle de acesso do laboratório.

Na observação, pode se observar que o laboratório de Informática, na maior parte de sua funcionalidade, era utilizado pelos alunos para realização de pesquisas, jogos e acesso as redes sociais, o quando estavam em horário vago, ou são dispensados mais cedo em relação aos professores a grande maioria não utiliza o laboratório de Informática.

Muitos reconheciam a importância e a inserção das tecnologias em suas práticas pedagógicas, mas o que dificultava naquele período eram interação e comunicação entre os professores do laboratório de Informática e os da sala de aula. Porém este problema posteriormente foi solucionado entre ambos, o que contribuiu para que os alunos pudessem usufruir das aulas no laboratório.

#### 4.2 Atividades desenvolvidas na regência usando os *softwares* educacionais e programas

O período de regência foi desenvolvido integralmente no laboratório de Informática em conjunto com os professores de cada turma atendida. As atividades realizadas foram desenvolvidas em caráter de suporte tecnológico, e orientação aos alunos ao manuseio das mídias e recursos tecnológicos disponíveis nos computadores do laboratório. As aulas eram planejadas com antecedência para que tudo ocorresse em sua totalidade de acordo com que havia sido planejado anteriormente.

A primeira regência<sup>8</sup> ocorreu com a turma do 2º Ano, na disciplina de língua portuguesa, cujo objetivo foi orientar os alunos para elaboração de texto publicitário. A

---

<sup>8</sup> A regência ocorreu no dia 12 de novembro de 2018.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

orientação transcorreu em apresentar formas e métodos de pesquisas; produção de banners, para a exposição na Feira do Conhecimento da escola que tinha como tema do evento “Recursos Hídricos na Amazônia”. O primeiro momento da atividade ficou centralizada na pesquisa pelos temas a serem desenvolvidos por cada equipe da turma. Posteriormente cada equipe retornará em dias alternados para a finalização do texto e elaboração do banner.

Nas turmas do 3º ano as atividades de regência ocorreram na disciplina de biologia, abordando o tema (Sistema Nervoso). O objetivo da aula resumiu-se em abordar de maneira clara e precisa, tipos, funções do sistema nervoso no corpo humano. Para o desenvolvimento das atividades foram pensadas estratégias para a abordagem do tema através de vídeos, utilização do *Software Mozaik education 3D*\* (ver figura 06) e questionamentos e um pequeno seminário apresentados pelos alunos em relação ao tema. A proposta de atividades foi utilizada em ambas as turmas, por se tratar do mesmo conteúdo.

**Figura 06 -** Uso do *software Mozaik Education 3D* na disciplina de Biologia.



**Fonte:** Disponível em: <https://www.mozaweb.com/pt/tools.php?cmd=list&category=TOOL>. Acesso em: 18 nov.2019.

Nas duas turmas do 1º ano, a regência<sup>9</sup> aconteceu na disciplina de biologia, como conteúdo (Reprodução Humana/Gametogênese). Os quais foram trabalhados pontos de reconhecimento dos sistemas reprodutor feminino e masculinos, suas funções, processo

---

\**Software* educacional usado na regência.

<sup>9</sup> A regência ocorreu no dia 27 de novembro de 2018.



*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

de fecundação. Estratégia de apresentação do tema realizou-se através de vídeo, utilização do *software Mozaik education 3D\**, e realização de atividades em grupos e posteriormente apresentadas em sala. A estratégia de atividade foi utilizada em ambas as turmas.

Foram desenvolvidas duas regências<sup>10</sup>, sendo uma com a disciplina de biologia, com uma turma do 3º ano do ensino médio, abordando o assunto (Sistema Endócrino), e outra com a disciplina de sociologia, tendo como tema abordado (Sociologia do desenvolvimento) com uma turma do 2º ano ensino médio.

A regência com a turma do 3º ano, com a disciplina de biologia transcorreu com objetivo de caracterizar o sistema Endócrino, indicando seus principais órgãos e hormônios, principais glândulas e funções. A aula realizou-se com apresentações de vídeos, conteúdos disponíveis no *Software Mozaik Education 3D\**, discussões e questionamentos relevantes ao tema.

As atividades de regência com a turma do 2º ano foram realizadas na disciplina de sociologia, com o tema “Sociologia do Desenvolvimento”, buscou-se debater as mudanças capitalistas, distinguir momentos históricos dos meios de produção. A estratégia utilizada foi abordar o tema filmes que retratassem os meios de produção, para posteriormente uma breve discussão sobre as evoluções ocorridas destes meios.

Foram desenvolvidas três regências<sup>11</sup> sendo com duas turmas do 2º ano, e uma turma do 1º ano do ensino médio. As duas primeiras transcorreram com a disciplina de biologia, e conteúdo abordado nesta aula foi sobre o tema “tecidos”. A estratégia para trabalhar esse tema foi o mesmo para ambas as turmas deram-se através de apresentação de vídeo, utilização do *Software Mozaik Education 3D\**, e discussões relevantes ao conteúdo abordado no decorrer da aula. Tendo como objetivo a compreensão dos tipos de tecidos, suas funções, classificação e importância no corpo humano.

A regência com a turma do 1º ano (ver figura 07) ocorreu com o tema “Reprodução Humana, Gametogênese e DSTs”. Foram abordados pontos de reconhecimento dos sistemas reprodutor feminino e masculinos, suas funções, processo

---

<sup>10</sup> A regência ocorreu no dia 29 de novembro de 2018.

\* Software Educacional usado na regência da disciplina Biologia.

<sup>11</sup> A regência ocorreu no dia 04 de dezembro de 2018.

\* *Software* educacional usado na regência da disciplina Biologia.



*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

de fecundação, e prevenção de doenças sexualmente transmissíveis (DSTs). Estratégia de apresentação do tema realizou-se através de vídeo, utilização do software *Mozaik education 3D\**, e realização de atividades em grupos e posteriormente apresentadas em sala.

**Figura 07-** Alunos do 1º ano do ensino médio, usando os *softwares* educacionais em suas apresentações na disciplina de Biologia



**Fonte:** Próprio autor, 2018.

Ao desenvolver as atividades integralmente no laboratório de Informática, proporcionou uma experiência enriquecedora. Mesmo que as dificuldades tenham sido constantes em diversos momentos das atividades, ainda sim foi de grande valia passar por este momento durante o período de formação acadêmica.

O uso dos recursos tecnológicos e *softwares* educacionais foi de fato o grande diferencial no desenvolvimento das atividades realizadas no laboratório de Informática e pelo fato de terem sido executadas em diversas áreas do conhecimento, foi possível apresentar aos alunos e professores a potencialidade que a tecnologia tem para propiciar um ensino diferente, dinâmico e interativo. Sendo possível fazer uma aproximação entre alunos e professores em relação às tecnologias educacionais. A utilização das TIC's no ambiente escolar contribuiu para quebrar paradigmas, sendo elas incorporadas aos conteúdos ministrados em sala de aula podem de fato contribuir para um melhor aprendizado e podem também aumentar a motivação em aprender, conhecer e se aprofundar sobre determinado assunto. A tecnologia exerce um fascínio entre nos alunos e for utilizada de forma adequada, tem muito a nos oferecer, a aprendizagem se tornará

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

mais fácil e prazerosa, pois “as possibilidade de uso do computador como ferramenta educacional está crescendo e os limites dessa expansão são desconhecidos” (VALENTE, 1993, p. 01).

Como as regências foram realizadas em diferentes turmas, desenvolveram-se diversas atividades envolvendo os *softwares* educacionais e programas para o auxílio nas aulas, o que proporcionou aulas mais interativa e dinâmica.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a regência, onde foram utilizados os recursos tecnológicos no laboratório de Informática, percebeu-se que grande parte dos alunos não possuía habilidades no uso das principais ferramentas tecnológicas haja vista que muitos só usavam o laboratório para outros fins, porém notou-se que após elas serem inseridas nas aulas, os alunos passaram a se interessar, conhecer e aprender, para que posteriormente eles pudessem utiliza-las em seu cotidiano, salientando que sua inserção é importante não só no âmbito educacional, mas também em outros ambientes, principalmente no mercado de trabalho que a cada ano que passar a cobrança por conhecimentos na área tecnológica se tornou quase que obrigatória.

Em relação à escola onde o estágio foi realizado, constatou-se que o laboratório de Informática após as mudanças em seu gerenciamento, passou a ser utilizada de maneira correta e já que antes o seu uso era visto apenas para distração ou passa tempo nos momentos de horas vagas. No que se refere aos professores pode-se perceber que passaram a ver o laboratório com um aliado em suas aulas, sendo que a utilização desse espaço proporcionou aulas bem mais produtivas, interativas e dinâmicas, fazendo com que alguns professores buscassem se atualizar e aprender a usar os recursos tecnológicos educacionais.

No que concerne aos alunos constatou-se que o uso da tecnologia rendeu frutos positivos, haja vista que muitos no final da regência já tinham habilidades em algumas ferramentas, principalmente na produção de slides, criação de *folders* e *banners*.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

O uso das ferramentas digitais educacionais em espaços escolares contribuiu para o desenvolvimento do ensino e do aprendizado dos envolvidos nesta vivência, enriquecendo e proporcionando uma melhor interação, não só entre os alunos e seus professores, mas a todos aqueles que utilizam, devendo ressaltar que seu uso precisa ser feito de maneira na qual ela possa realmente contribuir para uma aprendizagem significativa.

O Estágio pode demonstrar sua importância para o futuro profissional independentemente da área a qual ele for realizado. É neste momento que se põe em prática tudo aquilo que é ensinado através dos fundamentos teóricos e pedagógicos na Universidade, no caso deste estágio foram incluídos os elementos relacionados à área tecnológica, de forma específica o gerenciamento do laboratório de Informática numa escola pública.

Através do estágio neste laboratório de Informática, com as turmas do ensino Médio na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra constata-se que o uso do computador com ferramentas das Tecnologias da Informação e Comunicação, proporcionou aos alunos e professores e estagiários um ambiente de ensino aprendizado mais atrativo, dinâmico e interativo.

Contudo, notou-se que os professores tinham dificuldades para usar alguns recursos tecnológicos como o projetor de *slides*, ou até mesmo na criação de um simples *slide*. Porém, no decorrer das regências, eles buscaram aprender a usá-los para que futuramente pudessem inserir em suas aulas. Em relação aos alunos, alguns tinham dificuldades para fazer uma “pequena” pesquisa na *internet*, ou até mesmo em elaborar uma apresentação em *Power Point*. No entanto, observou-se que muitos deles começaram a se interessar em aprender a manusear as TIC’s, isso demonstra que o uso das tecnologias digitais sendo elas educacionais ou não contribui de maneira positiva no cotidiano dos alunos.

De fato, o uso destas tecnologias proporcionou aos alunos vivenciar algo diferente, pelo fato de que muitos de seus professores ainda usam métodos monótonos e antigos como a lousa e os livros didáticos para ensiná-los, não que esses métodos sejam incapazes de ensinar, pelo contrário a junção da tecnologia digital e as tecnologias convencionais proporcionariam ainda mais o aprendizado de aluno e professores.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

Esta vivência no laboratório de Informática, através do estágio supervisionado de Gerenciamento de Laboratório de Informática Educativa e Ensino Médio contribuiu para a formação como futuro professor da educação básica através do conhecimento, favorecendo a percepção de que o curso de Licenciatura em Informática Educacional é indispensável para o processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

Ao concluir este relato de experiência busca-se reconhecer que as vivências no decorrer do estágio proporcionaram na prática conhecer o futuro ambiente de trabalho, e perceber o quanto a formação do licenciado em Informática educacional é imprescindível no ambiente escolar e o quanto pode colaborar e agregar valor positivo na sua formação profissional, ao ensino aprendido dos alunos nas escolas ou até mesmo em espaços não escolares.

Em relação ao uso do laboratório como “interligação” entre sala de aula e laboratório de Informática, foi de fato bastante produtiva, proporcionando pontos positivos no ensino e aprendizado dos alunos, tornando as aulas mais interativas, “prendendo” a atenção dos alunos aos conteúdos ministrados nas aulas; essa interatividade é indispensável para ensinar novos aspectos e estimular a aprendizagem. Como afirma Freire (1996), tem-se plena percepção de que somos conscientes do nosso inacabamento, visto que estamos constantemente em formação.

## REFERENCIAS

BIANCHI, A. C. M., et al. **Orientações para o Estágio em Licenciatura**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

BORGES NETO, H. Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola. In: **Revista Educação em Debate**, ano 21, v. 1, n. 27, p. 135-138, Fortaleza, 1999.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/civil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/civil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em: 26 fev. 2018.

BRASIL. MEC, **Implantação do Proinf nas escolas Brasileiras**, Ministério da Educação, 1998.

RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar. ISSN 2594-8806

FERREIRA, Vanja. **Escola e informática**. Profissão Mestre. Disponível em <  
[http://www.profissaoemestre.com.br /php/ver matéria.php?cod=1662](http://www.profissaoemestre.com.br/php/ver_mat%C3%A9ria.php?cod=1662). Acesso em 01  
dez.2008.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ILHA, F.R. da S.; SILVA, A.R.; BASEI, A.P.; MASCHIO, V.; KRUG, H.N. Estágio Curricular Supervisionado em Educação Física: significado e importância sob a ótica dos acadêmicos do curso de Licenciatura. **Boletim Brasileiro de Educação Física**, Brasília, n.73, p.1-9, fev./mar., 2009.

**INTERNET NO BRASIL**. Disponível em:  
<https://brasilecola.uol.com.br/informatica/internet-no-brasil.htm> Acesso em: 04 dez. 2019.

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

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (Org.). **Novas tecnologias na educação: Reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002.

NOVAIS, Vera Lúcia Duarte de. **As TIC chegam à escola**. Como entrar pela porta da frente? Texto produzido para o Curso de Gestão Escolar e Tecnologia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2004.

**O SURGIMENTO DA INFORMÁTICA E SUA CHEGADA AO BRASIL**. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/o-surgimento-da-informatica-e-sua-chegada-ao-brasil/47410> Acesso em : 29 nov.2019.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mércia. **Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de Software e educativos**. Campinas: Papyrus, 2001.

PIMENTA, Selma Garrido e LIMA, Maria Socorro Lucena. Estágio e docência: diferentes concepções. **Revista Poiesis**, Volume 3, Números 3 e 4, pp.5-24, 2005/200;

PIMENTA, Selma G.; LIMA, Maria S. L. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2012.

**PROGRAMA NACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**, Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/programa-nacional-de-informatica-na-educacao/53816> Acesso em: 25 nov. 2019.

*RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar.* ISSN 2594-8806

**PROINFO** Disponível em: <https://www.fnde.gov.br/programas/proinfo/sobre-o-plano-ou-programa/sobre-o-proinfo>. Acesso em: 27 nov. 2019.

SANTANA, S. L. C. **Utilização e Gestão de Laboratórios Escolares**. 2011. 196f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) – Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2011.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

**TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR: POSSIBILIDADES**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades> Acesso em: 20 nov. 2019.

**TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO**. Disponível em: <https://informaticaaplicada.webnode.com.br/products/tecnologia%20na%20educa%3%a7%c3%a3o/>. Acesso em: 04 dez. 2019.

**TECNOLOGIA EDUCACIONAL**. Disponível em: <https://tecnologia.educacional.com.br/blog-inovacao-e-tendencias/motivos-para-usar-a-tecnologia-na-educacao/>. Acesso em: 27 nov. 2019.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP, 1993.

**VANTAGENS DO USO DAS TECNOLOGIAS** Disponível em: <https://novosalunos.com.br/7-vantagens-do-uso-de-tecnologia-na-sala-de-aula/>. Acesso em: 27 nov. 2019

VALENTE, J. A. *Informática na educação no Brasil: análise e contextualização histórica*.

In: VALENTE, J. A. (Org.). **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas: UNICAMP / NIED, 1999.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 1998.

**Recebido: 13/4/2020.**

**Aceito: 20/5/2020.**

**Sobre os autores e contato:**

**Jerry Campos Silva** - Graduando do 8º período de licenciatura em Informática Educacional, Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: [Jerryifpa2014@gmail.com](mailto:Jerryifpa2014@gmail.com)

**Tânia Suely Azevedo Brasileiro**- Professora titular do Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Oeste do Pará (ICED/UFOPA). Pós doutora em Psicologia (IP/USP) e Doutora em Educação (URV-ES/FE/USP). Docente permanente dos Programas de pós-graduação em Educação (PPGE) e Doutorado em Rede EDUCANORTE – Educação na Amazônia. Coordenadora do Curso de Licenciatura em Informática Educacional do ICED/ UFOPA. Orientadora do estudo. E-mail: [brasileirovania@gmail.com](mailto:brasileirovania@gmail.com)