

V SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA UPE
UPE CAMPUS MATA NORTE e SUL – PERNAMBUCO
11 a 13 de junho de 2025

OBSERVAÇÃO DA IMPLEMENTAÇÃO DA BNCC DE COMPUTAÇÃO – RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO I

Ian Correia do Nascimento¹
Cristina Leite de Brito (Orientadora)²

Resumo

O Estágio Supervisionado I, vivenciado no 5º período do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, da Universidade de Pernambuco UPE - Campus Mata Norte, cumpre a função de aproximar o discente da prática docente, *in lócus*, mais especificamente na Escola de Referência em Ensino Médio Joaquim Olavo. Fundamentos nosso olhar no aporte teórico do componente curricular, enquanto metodologia com viés para observação da escola buscando compreender sua funcionalidade, estrutura, construindo a diagnose da escola campo em investigação, trouxemos em maior detalhe com relação aos recursos digitais disponibilizados para alunos e professores uma vez que a Base Nacional Comum Curricular BNCC Computação é obrigatória sua implementação na Educação Básica a partir da Lei: 14.533/2023. Inicialmente realizamos uma leitura do Projeto Político Pedagógico (PPP) e planejamentos de aula dos professores que estavam no dia do estágio que acontecia semanalmente com 2h de duração no período de cinco meses. Como resultado, podemos refletir com relação aos aspectos teóricos-metodológicos, os enfrentamentos diante da realidade da escola o que vem ampliar a visão dos saberes mobilizados envolvidos na formação docente, onde os recursos digitais que precisam estar integrados a comunidade escolar para promover mudanças nas dinâmicas escolares. Como também, se nosso perfil de egresso se aproxima da demanda da escola.

Palavras-chave: Estágio supervisionado. Observação. BNCC Computação.

Introdução

O estágio supervisionado se configura como uma etapa formativa essencial para a construção da identidade docente, permitindo articular teoria e prática no contexto escolar. Este relatório apresenta as experiências vivenciadas durante o componente Estágio Supervisionado I, componente curricular do curso de Licenciatura em Ciência da Computação da Universidade de Pernambuco – UPE Campus Mata-Norte, realizado na Escola de Referência em Ensino Médio (EREM)

¹ UPE Campus Mata Norte, graduando em Lic. em Ciência da Computação, ian.nascimento@upe.br

² UPE Campus Mata Norte, Doutoranda em Ciência da Linguagem, cristina.brito@upe.br

Joaquim Olavo. Vivência que iniciou em 24 de fevereiro e tem seu término em 4 de julho de 2025. Com o objetivo principal compreender a dinâmica e funcionamento da instituição escolar, com foco na observação e como não poderia faltar, em virtude do perfil do nosso egresso de formação, buscamos acompanhar a implementação da BNCC Computação, conhecendo os desafios enfrentados pela escola em sua implementação e as demandas relacionadas ao uso da computação no processo educativo. A observação da estrutura, das interações profissionais e da organização pedagógica permitiu uma compreensão aprofundada dos desafios e das nuances que permeiam o fazer docente, contribuindo significativamente para o desenvolvimento de uma visão e crítica sobre o futuro exercício profissional

Metodologia

O Estágio Supervisionado I está sendo vivenciado, desenvolvido por meio de observações semanais na escola, toda participação contamos com uma professora supervisora no campo de estágio que encaminha nossa permanência no estágio, estamos estabelecendo diálogos com membros da comunidade escolar. Registramos de forma descritiva, no *Google* documentos, compartilhado online com a professora e orientadora do estágio no curso para acompanhar o que está sendo realizado nessas vivências. A carga horária total de 90h foi dividida entre 30h de aula teórica presenciais, 30h de orientações presencial ou online pelo *Meet*, *WhatsApp* e visita a escola campo de estágio e 30h de práticas no campo de estágio. As visitas na escola têm a duração de 2h semanais, e neste estágio não temos a regência, mas podemos participar do calendário de eventos da escola.

A metodologia adotada priorizou a análise crítica da organização escolar e a identificação das políticas públicas presentes no cotidiano da instituição. Para compreender a implementação da BNCC de Computação no contexto escolar, utilizou-se uma abordagem qualitativa baseada na observação e em perguntas norteadoras. As questões aplicadas buscaram levantar informações sobre a realidade da escola e os desafios enfrentados. Perguntas: i) a comunidade escolar conhece a BNCC Computação? ii) A escola dispõe dos recursos tecnológicos? iii) Quais desafios acerca da implantação da BNCC Computação.

Caracterização do campo de estágio

Realizamos inicialmente uma diagnose da escola campo de estágio. O EREM Joaquim Olavo, situada em Carpina, funciona nos turnos manhã e tarde em tempo integral, começando das 7:30 até às 16:50 da tarde, tendo um quantitativo total de 586 alunos. Tem sua estrutura física com 15 salas referente aos 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio Regular, com turmas A, B, C, D e E.

Programa do Ministério da Educação - MEC que a escola é contemplada: Ensino Médio Inovador; PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência; Educação Conectada; Pé-de-Meia; Escola em Tempo Integral; PNAE Programa Nacional de Alimentação Escolar; PNLD Programa Nacional do Livro e do Material Didático; LabMoveI; PNATE Programa Nacional de Apoio ao Transporte do Escolar e o programa Juntos pela Educação visa melhorar a qualidade do ensino por meio de ações integradas e investimentos conjuntos entre União, estados e municípios.

Figura 1: Sala dos professores e biblioteca



Fonte: própria autoria

A sala dos professores é um ambiente espaçoso, climatizado, tendo várias mesas e cadeiras, sofá, armários, e um pequeno refeitório com lanches e geladeira. biblioteca grande, climatizada, possui várias mesas e cadeiras, um quadro de aviso, balcão, e uma área de projeção usada quando tem seção de filmes.

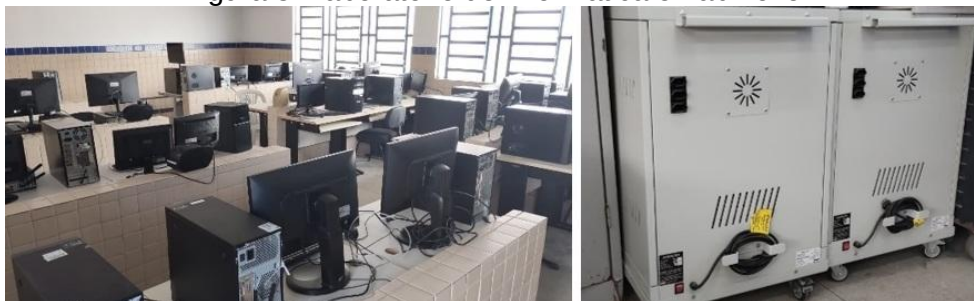
Figura 2: Auditório e refeitório



Fonte: própria autoria

O Auditório tem capacidade de comporta 80 pessoas, climatizado, e com área própria para projeção, e a escola possui um pequeno refeitório que fica no centro da escola, com uma cozinha para preparação de merenda, com mesas e cadeiras a disposição.

Figura 3: Laboratório de informática e LabMoveI



Fonte: própria autoria

O laboratório de informática possui um espaço amplo, climatizado, com um quadro negro e várias mesas, possuindo aproximadamente 27 computadores de desktop com Windows 7 e 10, que no momento da imagem ainda não foram instalados. Os notebooks do projeto LabMoveI são guardados em duas caixas de ferro que possuem sistema elétrico, possui 44 laptops com Windows 10, sendo útil para desenvolver projetos fora da escola.

Além de espaços como quadra de esportes ainda em reforma, cinco salas de coordenação, diretoria, sala do apoio pedagógico, sala do AEE, sala da secretaria e uma estrutura abandonada dentro da escola que antes era a residência do porteiro. A escola possui acesso a água tratada, esgoto e energia fornecida pela rede pública.

Com relação aos recursos educacionais disponíveis na escola, todos os alunos utilizam livros didáticos emprestados pela biblioteca. Ao final de cada trimestre, esses livros devem ser devolvidos para que possam ser repassados a outras turmas.

Temos toda documentação do componente curricular ancorados em dois Classroom do Núcleo de Apoio ao Estágio (NAE) e o Classroom da disciplina. Estamos também sendo orientados a participar do V Seminário de Estágio da Universidade de Pernambuco – *Campus* Mata Norte e Sul³, com o tema esse ano “Centralidade do Estágio Supervisionado na Formação Profissional: Reflexões sobre Concepções, Práticas e Avaliações com realização nos dias 11, 12 e 13 de junho de 2025 de forma gratuita a participação com as opções de Poster; Proposta de Minicurso

³ <https://www.even3.com.br/v-seminario-de-estagio-da-upe-campus-mata-norte-e-sul-571942/>

e oficinas; Relato de Experiência; Resumo Expandido e Resumo Simples, onde trago esse Resumo Expandido em pauta.

Análise e discussão

Durante o Estágio Supervisionado I, tive a oportunidade de observar de perto o funcionamento da escola, a dinâmica entre os profissionais da educação e a estrutura organizacional, além de realizar uma leitura crítica do Projeto Político Pedagógico (PPP). Em parceria com outros colegas de estágio, também refletimos sobre a implementação da BNCC de Computação, homologada em 2023, que determina a inclusão dos conteúdos e habilidades da área no currículo da Educação Básica em todas as escolas até 2026, seja de forma direta como componente curricular, ou de maneira transversal a outras matérias.

Para compreender o processo de implementação da BNCC de Computação no contexto escolar, retomamos as três questões iniciais, a fim de trazer a percepção da comunidade escolar, os recursos disponíveis, as dificuldades enfrentadas e o nível de preparo da instituição para integrar a Computação ao currículo, conforme as diretrizes estabelecidas pela BNCC.

Segundo Freitas *et al.* (2024, p. 4777) “A utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula pode mostrar sua importância no que se diz respeito à aprendizagem do aluno. Mas parece que na prática, algumas escolas não estejam preparadas para a implementação dessas ferramentas”.

Durante as primeiras visitas à escola campo de estágio, o foco principal foi a coleta de informações para a elaboração de uma diagnose da instituição. iniciamos a observação pela infraestrutura da escola, além disso, buscando compreender também o funcionamento administrativo e pedagógico, bem como o seu regimento escolar. Nesse contexto, solicitamos o Projeto Político-Pedagógico (PPP), que nos foi disponibilizado em versão impressa com cerca de 21 páginas, datada de 2021. A análise do documento evidenciou sua desatualização, não contemplando ainda as diretrizes da BNCC de Computação, homologada em 2023.

A coordenação de apoio pedagógico, perguntada sobre a BNCC de Computação, falou que não conhecia como também os outros membros da equipe escolar em sua maioria desconheciam o documento. Os que afirmaram ter

conhecimento sobre ele nunca haviam lido com profundidade. Esse cenário revela um distanciamento entre a formulação das políticas públicas e sua efetiva implementação no ambiente escolar.

O contato com os estagiários acabou funcionando como um ponto de partida para despertar o interesse da equipe pedagógica sobre a BNCC de Computação, demonstrando que a aproximação entre universidade e escola pode favorecer a circulação de saberes e o fortalecimento da prática docente. Essa experiência reforça a importância do estágio não apenas como um espaço de aprendizagem para o licenciando, mas também como oportunidade de diálogo e transformação na escola, contribuindo para que diretrizes como a BNCC de Computação sejam efetivamente compreendidas, apropriadas e implementadas.

Acerca dos recursos tecnológicos disponíveis na escola, com apoio do vice-diretor. A instituição possui um laboratório de informática com 27 computadores conectados à internet, com sistemas operacionais Windows 7 ou 10. Conta com 9 projetores e 7 caixas de som disponível para uso pedagógico. A escola também possui um kit de robótica básico, voltado para crianças, com poucas possibilidades de aplicação em contextos mais complexos. Além disso, identificamos a existência do projeto LabMove!, composto por dois módulos contendo 44 notebooks, que, apesar do potencial, nunca foram utilizados, evidenciando um desafio na integração efetiva da tecnologia ao processo educacional.

Um dos principais desafios identificados durante o estágio foi a ausência de atualização PPP a fim de contemplar as diretrizes da BNCC Computação. A versão do documento disponível, datada de 2021, revela um distanciamento entre as exigências legais e a prática escolar atual. Além disso, observou-se a falta de conhecimento por parte da equipe gestora e docente sobre a obrigatoriedade da inclusão da Computação no currículo, o que compromete a implementação efetiva da proposta. Esses fatores indicam a necessidade urgente de formação continuada, revisão do PPP e maior articulação entre políticas públicas e ações institucionais.

A escola EREM Joaquim Olavo traz como princípios da instituição o ensino focado em conteúdo do Ensino Médio e formação de caráter com as modalidades presentes dos itinerários formativos. Por mais que a escola possua recursos tecnológicos básicos, não há muito interesse em trazer conteúdos de computação

para as aulas justamente pelo o PPP da escola e nem a malha curricular compreender conteúdos de computação, portanto passa a ser um facultativo dos professores terem interesse, ou não, de aplicar aulas conteúdos de computação seja de forma direta ou transversal a outras matérias.

A escola conta com um total de 30 docentes, sendo 26 efetivos e 4 contratados temporariamente. Todos possuem formação inicial ou continuada em licenciatura, conforme sua área de atuação. No entanto, nenhum professor possui formação específica em Licenciatura em Computação ou áreas diretamente ligadas à tecnologia e inovação. Devido às limitações no tempo, não foi possível realizar entrevistas individuais com os professores para aprofundar a análise sobre suas experiências em Computação, deixando esse aspecto em aberto como sugestão para investigações futuras.

Com base nas dinâmicas observadas em sala aula durante minhas visitas de observação do estágio supervisionado I, não há um interesse tão forte para a implementação de aulas inovadoras usando tecnologias, pois muitos dos professores optam pelas aulas tradicionais expositivas feitas utilizando o quadro e atividades no papel para a passagem de conteúdo da grade curricular. O que também justifica o fato do projeto LabMovel não ter sido aplicado de forma prática. Entretanto, os professores têm a possibilidade de criar dinâmicas diferentes, como exemplo uma das atividades que estive presente onde os próprios estudantes desenvolveram apresentações de trabalho de usando o projeto de slide no auditório da escola. Minha hipótese, é que por decorrências da grade curricular rígida do Ensino Médio, além das dificuldades de aprendizagem que geralmente os estudantes apresentam, o direcionamento dos professores está em reforçar conteúdo programático da grade curricular para que alunos possam realmente aprender, do que aplicar aulas de assuntos que não são diretamente de sua área de formação

Conclusão

A experiência vivenciada no Estágio Supervisionado I permitiu não apenas a observação do cotidiano escolar, mas também a análise crítica do distanciamento entre as diretrizes da BNCC de Computação e a realidade prática da escola. Apesar da existência de recursos tecnológicos, a ausência de formação específica dos

docentes e a falta de atualização do PPP revelam um cenário ainda despreparado para a efetiva implementação da Computação como componente curricular. Observou-se que a iniciativa para trabalhar com conteúdo de tecnologia parte, majoritariamente, do interesse individual de alguns professores, o que reforça a necessidade de políticas de formação continuada e maior articulação entre as instituições formadoras e as escolas. Assim, a vivência no estágio evidenciou não apenas os desafios estruturais e pedagógicos, mas também o potencial transformador do diálogo entre universidade e escola para a construção de uma educação mais alinhada às exigências contemporâneas.

Agradecimentos

Agradecemos à Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Joaquim Olavo pela receptividade e pela colaboração durante a realização do Estágio Supervisionado I, cuja vivência foi fundamental para a formação acadêmica e profissional no curso de Licenciatura em Ciência da Computação da UPE, Campus Mata-Norte.

Referências

ALVES, Pietro Matheus Bompert Fontoura; DE MORAIS, Pauleany Simões; ALVES, Rejane de Oliveira. O pensamento computacional no Ensino Fundamental I: saberes articulados entre computação e artes visuais. **Revista Contexto & Educação**, [S. l.], v. 36, n. 114, p. 166–178, 2021. DOI: 10.21527/2179-1309.2021.114.166-178.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Computação na BNCC. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/computacao-na-bncc>.

FREITAS, Francislene Amorim de; SANTOS, Ecrisciomara de Souza; SOUZA, Marcilene Rodrigues de; LIBÓRIO FILHO, João da Mata; BARBOSA, Luiz Sérgio de Oliveira. O uso de *software* educativo no estágio supervisionado I do curso de licenciatura em computação: relatos de experiências. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 10, p. 4774–4781, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i10.12897.