



SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

EIXO 04 – Currículo e Formação de Professores(as)

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE JACOBINA-BA

SILVA, Iara Reis da. IFBA
reisirs874@gmail.com

SILVA, Alcione Alves da. IFBA
alcione.silva@ifba.edu.br

Este relato de experiência tem por intencionalidade contar esse momento vivido da Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia de Jacobina, em Estágio Supervisionado em Computação II, em uma escola pública Municipal do Ensino Fundamental II localizada no município de Jacobina-BA. O estágio supervisionado concilia a teoria adquirida ao longo do processo formativo da Licenciatura em Computação com a prática profissional, mostrando ao aluno o comprometimento da profissão docente, assim como, sua aptidão pela carreira escolhida, sendo uma etapa fundamental para a docência. Logo, a experiência aconteceu com três turmas do 9º ano no componente curricular de Geografia, visto que ainda não há a materialização do ensino da Computação nas Rede Pública Municipal de Jacobina-BA. O objetivo foi desenvolver atividades compatíveis com o perfil profissional da Licenciatura em Computação a partir das observações das atividades escolares na instituição pública e nas atividades docentes na área de Geografia. Para conciliar essas duas áreas distintas, o grande viés foi trazer elementos da Computação para a Geografia através do Pensamento Computacional, e metodologias ativas (Bacich e Moran, 2018 p.16), como sala de aula invertida e gamificação, buscando engajar os alunos e facilitar a compreensão dos conteúdos e o uso de celulares e internet. O uso do Pensamento Computacional (Wing, 2016) ajudou a entender os fluxos migratórios na América Latina, decompondo os principais eventos em uma linha do tempo, o que facilita a compreensão e a identificação das causas e padrões que ainda influenciam a imigração. Além disso, estimulamos os alunos a pensar e discutir sobre os países que recebem imigrantes, os motivos das migrações e as políticas migratórias que limitam a entrada de imigrantes. Também, durante uma aula dinâmica, os alunos usaram seus celulares para realizar uma pesquisa em grupo sobre migração em um país da América Latina. Eles analisaram e discutiram se o país escolhido tinha tendência da sua população emigrar ou imigrar e a abordagem de suas políticas migratórias. Embora o uso de celulares seja geralmente proibido, essa atividade demonstrou como esses recursos podem ser eficazes na aula, desde que usados de maneira direcionada e controlada. A metodologia gamificação foi utilizada em um quiz com perguntas objetivas de



SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

todo conteúdo trabalhado, ao longo desse período, que foram: diversidade e dinâmica da população mundial e local, características da população brasileira, integração mundial e suas interpretações: globalização e mundialização. Nesse quiz os estudantes respondiam em uma placa que podia ser escrita com giz a alternativa que eles achavam corretas, mostrando também que podemos mesmo sem a tecnologia, utilizar de atividades desplugadas (Brackmann, 2017) que se relacionam com computação. A experiência de estágio foi desafiadora, exigindo determinação, comprometimento e planejamento, e foi marcado por dificuldades, como a falta de equipamentos adequados e a necessidade de atuar em outras áreas do conhecimento. Mesmo enfrentando momentos de insegurança e dúvidas sobre a própria capacidade de dar aula, o estágio foi essencial para o crescimento profissional, ajudando a lidar com rejeições, se portar em sala de aula e adquirir experiência no ambiente escolar, reconhecendo-se como futura profissional da educação.

Palavras-Chave: Estágio; Licenciatura em Computação; Geografia.

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. [S. l.]: Penso Editora Ltda, 2018. ISBN 978-85-8429-116-8. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf. Acesso em: 10 set. 2024.

BRACKMANN, C. P. **Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica**. Tese (Doutorado em Informática na Educação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2017.

WING, Jeannette. PENSAMENTO COMPUTACIONAL—Um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 9, n. 2, 2016.