



SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

EIXO 04 – Currículo e Formação de Professores(as)

GAMIFICAÇÃO E PENSAMENTO COMPUTACIONAL: APLICAÇÕES PRÁTICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA – RELATO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

SILVA, Natiane Rios. IFBA
natianerios@gmail.com

MOURA, Bianca Silva Santos. IFBA
bianncamourabm@gmail.com

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

Este relato aborda as atividades realizadas durante o Estágio Supervisionado no curso de Licenciatura em Computação no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia – Campus Jacobina. O estágio é uma disciplina obrigatória nos cursos de Licenciatura. Tardif (2014) destaca a importância do estágio para a aprendizagem e para o contato com a teoria e a prática. Além disso, o estágio visa proporcionar a vivência escolar por meio da prática, desenvolver habilidades docentes e trazer maior segurança na regência. Os conhecimentos pedagógicos não se limitam ao conteúdo curricular, sendo construídos na prática e nas vivências diárias, a partir de experiências reais de ensino e noções do espaço educativo. Assim, a formação docente se desenvolve com base na complexidade da sala de aula, onde o professor aprende a lidar com os desafios cotidianos. Dessa forma, os estudantes conseguem compreender o planejamento e sua aplicação em sala de aula. Conforme (Nóvoa, 2000) promove assim, uma construção contínua do conhecimento. O papel do estágio é, portanto, desenvolver competências pedagógicas essenciais para a formação e construção da identidade docente. Este relato destaca as atividades de observação e coparticipação realizadas na Escola Municipal Núbia Maria Mangabeira Guerra, no Município de Jacobina-BA. Este estágio ocorreu de 12 de abril a 23 de agosto de 2024, período em que acompanhamos as aulas de Geografia do 6º ano e realizamos observação e coparticipação com a professora supervisora. Também foi possível observar os aspectos físicos e tecnológicos da escola e analisar o Projeto Político Pedagógico. Além disso, conhecemos a gestão escolar, participamos das rotinas semanais e dos alinhamentos das Atividades Complementares, totalizando 30 horas de observação. Por fim, elaboramos um plano de aula com a professora regente, no qual integramos pensamento computacional e gamificação de forma desplugada na disciplina de geografia. No Ensino Fundamental II, a introdução do Pensamento Computacional pode ser realizada sem o uso de computadores, tornando essa abordagem inclusiva. Valente (2016) destaca



SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

que o Pensamento Computacional não se limita a habilidades técnicas, mas aprimora a capacidade de resolver questões sociais e colaborar com outros, sendo uma habilidade criativa e estratégica aplicada em diversas áreas. Iniciamos a aula revisando o conteúdo anterior da disciplina, em seguida, aplicamos uma atividade de fixação usando uma versão desplugada do Kahoot, com cartinhas. Os alunos foram divididos em grupos, e cada grupo recebeu uma plaquinha com os padrões do Kahoot, e um quiz foi projetado, desafiando-os a pensar logicamente e resolver problemas. As cartinhas ajudaram na abstração e decomposição dos problemas, contribuindo para o entendimento do conteúdo e o desenvolvimento de habilidades digitais. Segundo Kapp (2012), a gamificação utiliza elementos de jogos, como regras e competição, fora do contexto dos jogos para motivar e promover a aprendizagem, destacando a importância de saber aplicar essas técnicas para melhorar a retenção do conhecimento. Totalizando assim, 10 horas de coparticipação. Conclui-se assim, que o estágio na Escola Municipal Núbia Maria Mangabeira Guerra proporcionou uma experiência importante, permitindo a vivência das práticas docentes e a integração do pensamento computacional à disciplina de geografia de forma lúdica.

Palavras-Chave: estágio supervisionado; prática docente; gamificação; pensamento computacional; geografia;

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC Computação-Complemento**. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Disponível em: <https://bit.ly/42ihWJy> Acesso em: 08 de set. 2024.

KAHOOT. Disponível em: <http://www.kahoot.it>. Acesso em 09 set. 2024

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

NÓVOA, Antônio. **Professores: Imagens do Futuro Presente**. Lisboa: Educa, 2000.

TARDIF, Maurice. **Saberes Docentes e Formação Profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

VALENTE, José Armando. **Pensamento computacional na educação: aplicações e possibilidades**. São Paulo: Editora X, 2016.