



EIXO 09 – Sertão Professoras(es): Formação e Qualificação do Trabalho Docente

CONSTRUINDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA: RELATO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

SILVA, Jailza Gomes da. IFBA
gomes.jailza10@gmail.com

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

O estágio supervisionado I do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA foi realizado em uma escola municipal, na cidade de Jacobina–Bahia, no período de 01/04/2024 a 20/06/2024, nas turmas de 7º do ensino fundamental II, da disciplina de Matemática. De acordo com Leonel (2021, p. 129) o período de estágio é muito importante para a formação docente, pois, é o momento em que o estudante tem a oportunidade de sistematizar conhecimentos estudados anteriormente considerando o contexto em que se dá essa experiência, desenvolvendo competências essenciais para a formação docente através da observação, planejamento e execução de atividades no âmbito educacional. A experiência de estágio foi marcada por uma aprendizagem contínua, dividida em algumas fases: foi inicialmente realizado um período de observação do funcionamento da unidade escolar, além de observação da prática pedagógica em sala de aula realizada de maneira crítica e atenciosa, permitindo identificar métodos utilizados, a dinâmica da relação professor-aluno e particularidades das turmas acompanhadas, essa etapa serviu para uma reflexão de como poderia contribuir para o processo de ensino - aprendizagem durante o estágio ademais houve momentos de acompanhamento de planejamento com o professor regente, possibilitando planejamento de ações a serem realizadas durante a coparticipação nas turmas. Apesar disso, o período de coparticipação foi desafiador, proporcionando uma experiência enriquecedora para a minha formação docente, onde pude estar em contato direto com alunos e perceber como os diferentes tipos de metodologias impactam a aprendizagem e o nível de interesse de cada um na disciplina, durante esse período pude trazer para os estudantes atividades que faziam link entre a matemática e a computação de modo a trazer um dinamismo para as aulas por meio da gamificação. Usamos Flemming (2005) e Brackmann (2017) como teóricos base para discutir os pilares do pensamento computacional, a gamificação no ensino-aprendizagem da matemática, além da concepção sobre a decomposição. A experiência de estágio foi bastante proveitosa e contribuiu significativamente para a minha formação como licencianda, trazendo uma compreensão sobre os desafios da prática



SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

docente, além de proporcionar oportunidade de aplicar conhecimentos adquiridos durante o curso em situações reais de ensino.

Palavras-Chave: Estágio; Licenciatura; Computação; Gamificação; Desplugada.

Referências

PhET Interactive Simulations. Disponível em: <<https://phet.colorado.edu/en/>>. Acesso em: 22 abr. 2024.

FIGUEREDO, D. **Números racionais.** *Ler e Aprender*, 4 jun. 2020. Disponível em: <<https://lereaprender.com.br/numeros-rationais/>>. Acesso em: 20 abr. 2024

Fractions and decimals maths games. Disponível em: <<https://www.topmarks.co.uk/maths-games/7-11-years/fractions-and-decimals>>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Computação Desplugada. Disponível em: <<https://desplugada.ime.unicamp.br/index.html>>. Acesso em: 30 jul. 2024.

ALVES, D. M.; CARNEIRO, R. D. S.; CARNEIRO, R. D. S. Gamificação no ensino de Matemática: Uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da aprendizagem. *Revista Docência e Cibercultura*, v. 6, n. 3, p. 146–164, 13 ago. 2022b.

TERRA, P. **Pensamento computacional e seus 4 pilares – MakerZine.** Disponível em: <<https://www.makezine.com.br/educacao/pensamento-computacional-e-seus-4-pilares/>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

BRACKMANN, C. P. Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica. www.lume.ufrgs.br, 2017.