

# Desafios e Aprendizados na Gestão de um Laboratório de Informática Educativa durante o Estágio Supervisionado: Um Relato de Experiência

Milly Xavier<sup>1</sup>, Marciana Lima Góes<sup>1</sup>, Claudir Oliveira<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto de Ciências da Educação – Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)

millyvitoriaxavier@gmail.com, [marciana.goes,  
claudir.oliveira]@ufopa.edu.br

**Abstract.** *This article is about an experience report during the supervised internship in the management of a computer lab in an educational setting. The report describes how the experience in lab management was, sharing the main challenges, learnings, and strategies used to deal with them and the results achieved. Planning was carried out, virtual platforms were used, and the activities developed during the internship were evaluated, highlighting the importance of proper management of a computer lab in the educational environment for the success of pedagogical practices.*

**Resumo.** *Este artigo trata-se de um relato de experiência durante a realização de estágio supervisionado na gestão de um laboratório de informática de um ambiente escolar. O relato descreve como foi a experiência no gerenciamento de laboratório, compartilhando os principais desafios, aprendizados e as estratégias utilizadas para lidar com elas e os resultados alcançados. Foram realizados planejamentos, utilização de plataformas virtuais e avaliação das atividades desenvolvidas durante o estágio, destacando a importância da gestão adequada de um laboratório de informática no ambiente escolar para o sucesso de práticas pedagógicas.*

## 1. Introdução

O estágio é uma etapa crucial na vida de um acadêmico, pois proporciona experiências únicas e contribui para a construção da carreira profissional. Além disso, é uma exigência da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (nº9394/96) e desempenha um papel indispensável na formação acadêmica e profissional do estudante. O objetivo principal é fornecer oportunidades para que os alunos estagiários possam aplicar suas habilidades de ensino e todo o conhecimento adquirido durante sua formação acadêmica [Oliveira, Eloisa e Cunha, 2006].

Conforme Bianchi, Alvarenga e Bianchi (2005), o estágio supervisionado permite que os alunos demonstrem sua criatividade, independência e caráter durante a formação. Essa experiência proporciona um contato direto com as demandas e desafios da profissão, permitindo aos estagiários desenvolver habilidades e competências específicas, além de adquirir uma visão mais abrangente e concreta sobre o campo de atuação.

Neste âmbito, os estudantes são supervisionados por um profissional responsável, que pode ser um professor orientador da instituição de ensino ou um supervisor designado pela empresa ou instituição onde o estágio está ocorrendo. Eles têm a responsabilidade de supervisionar, o que requer uma clareza conceitual baseada

em uma relação entre o supervisor e o estagiário, através de um processo de apoio, orientação e colaboração [Francisco 2001]. Essa supervisão é fundamental para garantir que o estagiário receba um acompanhamento adequado, tenha suas dúvidas esclarecidas, receba orientações e seja avaliado em relação ao seu desempenho ao longo do estágio.

Os Laboratórios de Informática de escolas são espaços nos quais os estudantes de cursos de Licenciatura têm a oportunidade de se envolver. O uso desses ambientes é de extrema importância como suporte no campo da educação, especialmente no contexto atual. As escolas estão atualmente seguindo as orientações estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual prevê o uso de tecnologias para o desenvolvimento de habilidades e competências no processo de ensino e aprendizagem [Brasil 2018].

O uso desses ambientes como apoio educacional é essencial para promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e alinhada às demandas da sociedade atual. Através do acesso a computadores, software educativo e internet, os alunos podem realizar pesquisas, criar projetos, colaborar em atividades online e adquirir competências digitais indispensáveis para sua formação acadêmica e profissional. No entanto, a gestão de um laboratório de informática educativa apresenta desafios específicos que exigem habilidades técnicas, organizacionais e pedagógicas dos responsáveis.

Segundo Ferreira (2008), é fundamental que haja uma capacitação contínua dos profissionais envolvidos na área da educação para que essa transformação ocorra de maneira efetiva. Abandonar preconceitos, resistências e a simples informatização requer esforço, porém é essencial. O estágio de Gerenciamento de Laboratório proporciona aos alunos a oportunidade de vivenciar essa mudança e desenvolver habilidades no uso de tecnologias educacionais, preparando-os para enfrentar os desafios da sala de aula de maneira inovadora e eficaz.

Diante disso, este artigo propõe relatar a experiência vivenciada durante o Estágio de Gerenciamento de Laboratório, realizado em uma escola pública de Ensino Médio, localizada na cidade de Santarém - Pará, com foco nos desafios enfrentados e nos aprendizados adquiridos ao gerir um laboratório de informática educativa. O estágio foi desenvolvido por estudantes do Curso de Licenciatura em Informática Educacional, vinculado ao Instituto de Ciências da Educação, da Universidade Federal do Oeste do Pará (ICED/UFOPA), no ano de 2022, correspondente ao período acadêmico de 2021.2, os quais tiveram o desafio de ajustar suas práticas pedagógicas às necessidades educacionais e limitações do ambiente escolar.

Através desse relato, espera-se compartilhar as práticas e aprendizados obtidos, contribuindo para a discussão e o aprimoramento das estratégias de gestão de laboratórios de informática no ambiente escolar.

As próximas seções apresentam a metodologia empregada no desenvolvimento deste estudo e as atividades desempenhadas, a seleção de conteúdos e recursos tecnológicos adequados, assim como a implementação das atividades e a reflexão dos resultados alcançados.

## **2. Metodologia**

Este artigo apresenta uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva, realizada no contexto das experiências vivenciadas durante a disciplina de Estágio de Gerenciamento de Laboratório de informática no ensino médio, oferecida pelo curso de Licenciatura em Informática Educacional, vinculado ao Iced/Ufopa. A abordagem adotada prioriza a perspectiva dos participantes envolvidos, sem buscar representatividade numérica ou generalizações estatísticas [Guerra 2014]. O método descritivo é utilizado para compreender a complexidade e os contextos relacionados a um fenômeno específico, conforme definido por Gil (2002). O relato de experiência em questão, portanto, baseia-se na observação participante do estagiário e em suas próprias reflexões e percepções durante o período de estágio no ambiente escolar.

Segundo as pesquisas de Lima (2006) e Pimenta (2005), é fundamental adquirir uma compreensão da prática do estágio como uma abordagem investigativa de pesquisa, a fim de desenvolver as atividades. Isso requer reflexões sobre a instituição escolar, os professores, os alunos e a sociedade.

Durante o período de estágio, foram realizadas atividades de administração e uso eficiente de um laboratório de informática, com foco na aplicação de atividades para os professores e alunos do ensino médio. A fase prática da disciplina ocorreu em várias etapas, que incluíram a revitalização do laboratório e a realização de duas oficinas. Uma das oficinas foi oferecida para professores e a outra para alunos, abordando o uso de tecnologias no desenvolvimento de conteúdos para o ensino médio. Essas etapas foram realizadas nos turnos da manhã e da tarde, com a participação de professores de diferentes disciplinas e alunos na faixa etária de 15 a 17 anos, matriculados em uma das turmas de 1º ano do ensino médio.

A seguir, são descritas as principais características do ambiente escolar em questão, bem como do público-alvo envolvido nessa experiência.

### **3. Caracterização da Escola e dos participantes do estágio.**

A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio São Raimundo Nonato está localizada no Bairro Aldeia, no município de Santarém - Pará. Sua localização é próxima à Orla da cidade, uma unidade Básica de Saúde e a praça Tiradentes. Essa área é predominantemente habitada por uma população de classe média alta. A escola atende estudantes com idades entre 11 e 18 anos, provenientes de diversos bairros urbanos de Santarém. Além disso, também recebe alunos de algumas regiões rurais, como São Brás, Alter do Chão, Cucurunã e outras. Veja a fachada da escola na Figura 1.



**Figura 1. Imagem da Fachada da Escola, na Cidade de Santarém-Pa.**

Essa escola é uma instituição educacional que opera sob a administração da Congregação das Irmãs Adoradoras do Sangue de Cristo, que cederam o espaço por meio de um convênio com a Secretária de Educação (SEDUC).

A escola foi fundada em 1957 e está localizada em um terreno cedido pela Congregação das Irmãs Adoradoras do Sangue de Cristo. Com 66 anos de história, a instituição possui um prédio de tamanho médio composto por quatro pavilhões. O primeiro pavilhão abriga diversas dependências, incluindo a secretaria, sala da direção, sala da coordenação pedagógica, laboratório multidisciplinar, biblioteca, entre outras. Um destaque especial é dado ao laboratório de informática, que desempenhou um papel importante durante uma das etapas do estágio, conforme descrito posteriormente (ver Figura 2).



**Figura 2. Laboratório de Informática da Escola São Raimundo Nonato.**

Os pavilhões dois e três compreendem um conjunto de salas de aula, totalizando atualmente 12 salas. Entre essas salas, encontra-se uma sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), além de três banheiros (um masculino, um feminino e um adaptado para alunos portadores de necessidades educacionais especiais). Também há um laboratório de informática nessas instalações. O quarto pavilhão da escola abriga uma cozinha, uma despensa e uma cantina, oferecendo refeições aos alunos. Na área externa, encontra-se uma quadra de esportes coberta, utilizada pelos alunos para atividades físicas.

Além dessa apresentação geral do espaço físico, é relevante conhecer as informações acerca do ambiente referência da escola destinado ao acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), ou seja, o Laboratório de Informática.

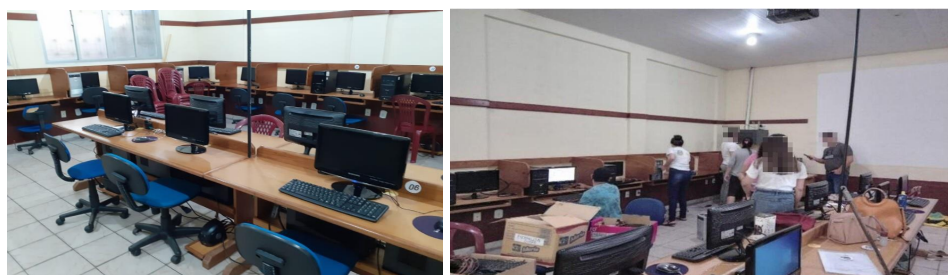
O Laboratório de Informática, na época, por iniciativa da direção, havia passado por uma revitalização para melhorar sua estrutura e, assim, torná-lo minimamente adequado para acesso. Embora o espaço físico fosse espaçoso, com ambiente climatizado e boa iluminação, observou-se que a disposição das cadeiras e bancadas não favorece a interação entre alunos e professores quando utilizado para o desenvolvimento de aulas.

Durante a etapa de revitalização no estágio, foram identificadas algumas limitações nos computadores. Dos 12 computadores disponíveis, alguns apresentavam restrições em seu funcionamento. A maioria dos mouses e teclados estavam operacionais, porém as entradas dos gabinetes referentes a esses periféricos estavam danificadas, assim como os cabos de vídeo. Além disso, alguns monitores ligavam, mas

não exibiam imagens devido a defeitos nas entradas dos cabos. Foi constatado que o Sistema Operacional instalado nas máquinas era o Windows 10 Pro e os computadores não possuíam programas básicos instalados, como o navegador *Google Chrome* e leitor de PDF.

Dois computadores estavam sem acesso à internet devido a problemas com o cabo de rede, e os fios dos periféricos estavam todos emaranhados. O responsável pelo laboratório, com formação superior em biologia, supervisionou os estagiários durante o período da manhã. No entanto, o laboratório permanecia fechado durante a tarde, pois não havia um responsável designado para tal turno.

Nessa etapa, foram substituídas as baterias e realizada a limpeza dos gabinetes. Também foi feita a organização dos cabos soltos. Todos os dispositivos que não estavam funcionando ou estavam danificados, como teclados, mouses, estabilizadores, cabos e discos rígidos, foram guardados em caixas e identificados adequadamente. Além disso, os softwares para tarefas básicas foram instalados. Ao final, 14 computadores estavam funcionando perfeitamente, restando apenas 1 sem acesso à internet. Na Figura 3, é possível visualizar os momentos durante a revitalização (imagem à esquerda) e após a conclusão (imagem à direita).



**Figura 3. Laboratório de Informática da Escola São Raimundo Nonato, em Santarém-Pa.**

A seguir, apresenta-se a descrição das atividades realizadas durante esta experiência prática de estágio.

#### **4. Atividades desenvolvidas**

As atividades realizadas no ambiente escolar foram divididas em cinco etapas distintas: observação, revitalização do laboratório de informática, planejamento, realização de oficinas e execução do projeto de intervenção.

Na etapa inicial, foi realizada uma observação minuciosa do ambiente escolar e do Laboratório de Informática. Durante essa avaliação, foram analisados os computadores, monitores, teclados e periféricos presentes no laboratório. Identificou-se que diversos equipamentos apresentavam problemas, como monitores que não ligavam, teclados com teclas soltas e computadores sem cabos ou placas de rede.

Ao longo do estágio, foi observado que o laboratório de Informática era principalmente utilizado pelos alunos para acessar redes sociais e jogos *online*, sendo pouco utilizado para atividades de pesquisa. Durante esse período, também foi notado que poucos professores consideravam o laboratório como uma extensão da sala de aula.

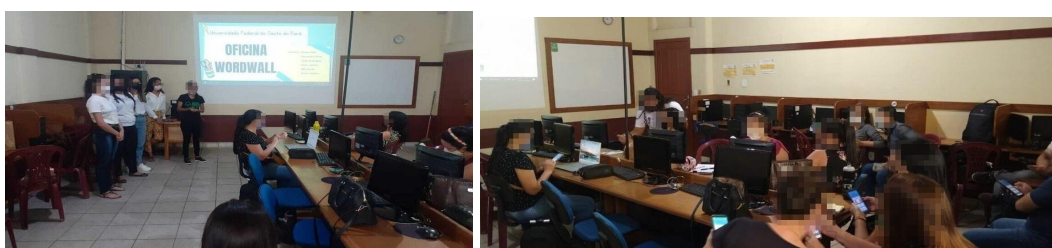
Após a verificação do estado do laboratório, passou-se para a segunda etapa, que consistiu na manutenção dos equipamentos, incluindo a limpeza dos computadores,

verificação das conexões e substituição de componentes quando necessário. Também foi criado um inventário dos equipamentos disponíveis e realizada a organização dos cabos e periféricos, visando garantir um ambiente de trabalho minimamente adequado para os usuários, além de materiais de identificação das máquinas e de informativos sobre o uso do espaço.

Na terceira etapa, foi elaborado o planejamento da oficina destinada aos professores da escola. Inicialmente, uma pesquisa foi realizada com esse público para avaliar seu conhecimento e dificuldades no uso de ferramentas digitais educacionais. Com base nos resultados, a plataforma *Wordwall* foi escolhida devido à sua praticidade e facilidade de uso. Ao selecionar essa plataforma, foram identificados seus pontos fortes e fracos para garantir um processo de ensino e aprendizagem eficaz.

Um tutorial foi criado para abordar as funcionalidades da plataforma. Durante a oficina, uma atividade de teste foi desenvolvida para que os professores pudessem compreender como compartilhar as atividades com os alunos e a logística para realizá-las, além de receber *feedback* sobre seu desempenho. Slides foram organizados e brindes foram produzidos como forma de incentivo. Além disso, um questionário foi elaborado para que os participantes pudessem avaliar a contribuição que a ferramenta poderia oferecer em uma eventual aplicação em suas aulas.

Na quarta etapa, foi realizada uma oficina com o objetivo de destacar o potencial do uso da ferramenta *Wordwall* no desenvolvimento de atividades escolares. A oficina teve duração de 2 horas e 30 minutos e foi ministrada no laboratório de informática da escola, contando com a participação de 14 professores de diferentes disciplinas, do 1º ao 3º do ensino médio. A Figura 4 mostra dois momentos dessa etapa. O objetivo principal da oficina foi mostrar aos participantes como utilizar a plataforma *Wordwall* como uma metodologia ativa para criar atividades personalizadas, utilizando o modelo de gamificação, visando capacitar os professores a aplicarem essa metodologia em suas aulas com os alunos.



**Figura 4. Momentos da oficina sobre a ferramenta *Wordwall* com professores da Escola São Raimundo Nonato de Santarém-Pa.**

De acordo com Cavadas et al. (2017), a gamificação pode ser descrita como uma abordagem de aprendizagem que emprega elementos mecânicos e de design de jogos. Estudos têm mostrado evidências de que a sua aplicação no contexto educacional pode promover o processo de ensino, aumentando a motivação dos estudantes e capturando sua atenção na sala de aula [Souza Junior et al. 2018].

Durante a oficina, foram enfrentados desafios de conectividade devido à falta de Wi-Fi na escola, o que exigiu o uso da conexão de dados móveis de um dos estagiários

para permitir o acesso à plataforma Wordwall. Os professores participantes utilizaram seus próprios planos de dados móveis para acessar as atividades e materiais propostos, que incluíram jogos e tutoriais. Diversos recursos tecnológicos, como *notebook*, projetor, *celular*, *Google Drive*, *Canva* e *Wordwall*, foram explorados para tornar a oficina mais atraente.

A oficina foi dividida em três momentos distintos. No primeiro momento, os facilitadores e a ferramenta utilizada foram apresentados. Durante essa fase, os professores puderam se familiarizar com os ministrantes e receber informações sobre a ferramenta. No segundo momento, uma dinâmica especial foi realizada, permitindo que os professores experimentassem uma atividade criada no *Wordwall*. O objetivo dessa atividade foi oferecer aos participantes uma perspectiva de como os alunos visualizam o *link* de acesso à plataforma e interação com os jogos. Os professores demonstraram grande interesse nessa abordagem, reconhecendo o potencial da plataforma para a criação de atividades mais interativas e envolventes.

No terceiro momento, os professores receberam um tutorial detalhado sobre como utilizar a plataforma e criar suas próprias atividades gamificadas. Foi evidente o alto nível de engajamento de todos os participantes, que utilizaram seus celulares e seguiram as instruções dos estagiários. Observou-se o empenho dos professores em aprender a utilizar a plataforma, e alguns deles até se aventuraram na criação de jogos rápidos para testar suas habilidades.

Durante a apresentação do tutorial, foram abordadas as limitações da plataforma e as diversas maneiras de compartilhar as atividades. Um dos professores levantou dúvidas sobre a gratuidade da plataforma, e essa questão foi esclarecida. Ao final da oficina, foram distribuídos brindes e entregue aos professores um questionário impresso para avaliar a oficina e fornecer sugestões para eventuais melhorias.

Após a conclusão da oficina, os estagiários foram designados para implementar um projeto de intervenção com um dos professores que participaram da capacitação. A escolha do professor foi feita pela direção da escola, e foi designada à professora de língua portuguesa, que trabalharia com uma turma de 1º ano do ensino médio no período vespertino. Para planejar essa intervenção, a professora disponibilizou alguns materiais relacionados aos tópicos a serem abordados durante o período de implementação do projeto.

No dia 21 de junho de 2022, ocorreu a sessão de intervenção, com início às 15h. A atividade foi desenvolvida na sala de aula devido aos direcionamentos da diretora em não usar o laboratório de Informática. O conteúdo sobre figuras de linguagem foi abordado nesse momento.

No início da aplicação do projeto de intervenção, ocorreram alguns imprevistos, como problemas de conexão à internet e a falta de acesso dos alunos à senha do *Wi-Fi* da escola, uma vez que a atividade aconteceu dentro da sala de aula. Alguns alunos precisaram utilizar sua internet de dados móveis, enquanto outros contaram com o *Wi-Fi* dos dados móveis disponibilizado por um dos estagiários. Apesar desses contratemplos, a turma inicialmente agitada demonstrou um comportamento mais calmo e concentrado assim que a atividade proposta teve início.

Após a explicação sobre a realização da atividade, os alunos receberam um *QR code* para acessar e resolver as tarefas planejadas. Aqueles que não possuíam um celular foram encorajados a se juntar a um colega para responder às questões. Ao final da execução do projeto de intervenção, o tempo gasto e as pontuações de cada aluno foram projetados no *DataShow*. Os três alunos com melhor desempenho foram chamados à frente da turma para receber reconhecimento pelo ranking de acertos. Enquanto isso, os demais alunos aplaudiram os três primeiros colocados e expressaram gratidão pela realização da atividade, demonstrando que apreciaram essa nova dinâmica de atividades.

A professora agradeceu a participação e colaboração dos estagiários na elaboração conjunta da atividade, demonstrando entusiasmo em utilizá-la com maior frequência nas próximas aulas.

## **5. Resultados e Discussões**

Durante o planejamento das atividades do estágio, realizou-se extensivas pesquisas visando a preparação dos estagiários para as etapas seguintes. Os estagiários dedicaram-se a um tempo inicial para a pesquisa, a fim de direcionar os temas a serem abordados, levando em consideração as necessidades do público-alvo. Dessa forma, o planejamento desempenhou um papel essencial na condução do projeto das intervenções.

De acordo com Moran e Bacich (2018), o planejamento é um instrumento fundamental para envolver os alunos no processo de construção do conhecimento. Assim, é evidente a importância de um planejamento cuidadoso e bem embasado, que propicie uma experiência de aprendizado significativa aos estudantes.

A etapa de revitalização do Laboratório de Informática evidenciou a importância de ter um profissional responsável pela administração e coordenação do espaço durante os horários de atividades escolares. Esse profissional desempenha um papel fundamental na garantia do funcionamento adequado dos equipamentos, na manutenção da infraestrutura tecnológica e na orientação dos alunos e professores no uso dos recursos disponíveis. Sua presença contribui para otimizar o aproveitamento do laboratório, promovendo um ambiente propício ao desenvolvimento de habilidades digitais e ao enriquecimento das práticas pedagógicas por meio das tecnologias educacionais.

A seleção e manuseio adequados dos recursos tecnológicos desempenharam um papel crucial ao longo dessa experiência, tanto na condução e acompanhamento dos participantes durante a oficina, como na execução do projeto de intervenção. A utilização adequada desses recursos contribuiu para o engajamento dos professores, facilitou a compreensão das atividades propostas e permitiu uma experiência mais interativa e envolvente para os alunos. Além disso, a correta escolha dos recursos tecnológicos garantiu a plena aplicação das atividades planejadas.

A utilização de plataformas que possibilitam atividades interdisciplinares, como o *Wordwall*, é um recurso didático promissor na educação contemporânea. Conforme destacado por Savi e Ulbricht (2008), os jogos educacionais surgem como uma ferramenta pedagógica com características que trazem benefícios inspiradores para as



práticas de ensino-aprendizagem. Essas plataformas oferecem a oportunidade de integrar diferentes disciplinas, promovendo a conexão de conhecimentos e estimulando a participação ativa dos alunos.

Conforme observado por Kishimoto (1996), os jogos podem ser vistos como uma plataforma que facilita a transferência de conhecimento em um contexto educacional, permitindo a aquisição e o desenvolvimento de informações por meio da ação lúdica. Portanto, ao adotar essas plataformas, os educadores estão explorando estratégias inovadoras que potencializam o desenvolvimento das habilidades dos alunos e enriquecem o ambiente educacional.

A utilização do *Wordwall* proporcionou uma abordagem envolvente e dinâmica para avaliar o conteúdo abordado. Os jogos educacionais criados na plataforma contribuíram para o engajamento dos participantes, oferecendo uma abordagem interativa e estimulante no processo de aprendizagem. Além disso, a variedade de atividades disponíveis na plataforma oferece uma ampla gama de opções para enriquecer as práticas educacionais. O uso dessa ferramenta em sala de aula trouxe uma nova perspectiva, tornando o ensino mais divertido e significativo, ao mesmo tempo em que permite aos educadores acompanharem o progresso dos alunos de forma eficiente.

Foi perceptível que, mesmo havendo interesse por parte dos professores em utilizar as tecnologias, ainda existe um receio em explorar plenamente as ferramentas disponíveis, optando muitas vezes pelo uso tradicional do livro didático e do quadro branco. No entanto, o interesse demonstrado tanto pelos professores quanto pelos alunos durante os momentos da oficina e do projeto de intervenção indicou um caminho assertivo para incentivar a integração da tecnologia no dia a dia da sala de aula.

De acordo com os resultados do questionário aplicado aos professores, a satisfação dos participantes em relação à oficina foi alta. Dos 14 participantes, 100% avaliaram a oficina como satisfatória. Esse *feedback* positivo demonstra a valorização dos professores em relação ao conteúdo abordado, às atividades práticas realizadas e à relevância da plataforma para suas práticas pedagógicas.

Esse resultado reforça a efetividade da oficina em atender às necessidades e expectativas dos professores, além de evidenciar o valor que eles atribuem à utilização da plataforma como uma ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

## **6. Considerações finais**

Este trabalho relatou a experiência vivenciada em uma disciplina de estágio, cujo foco foi o Gerenciamento de Laboratório de Informática em uma escola pública do ensino médio, em Santarém - Pará.

A condução de formação em tecnologias, por meio de recursos tecnológicos interdisciplinares, resultou em aprendizados significativos. O planejamento cuidadoso, a seleção adequada das ferramentas e a compreensão das necessidades do público-alvo foram elementos cruciais para o sucesso das capacitações. Além disso, a presença de um profissional dedicado à administração do Laboratório de Informática desempenha um papel fundamental para garantir o pleno funcionamento do espaço e fornecer orientações adequadas aos usuários.

A introdução das tecnologias nas aulas proporcionou aos alunos a oportunidade de explorar e se familiarizar com ferramentas digitais, ampliando suas competências e preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo. Essa abordagem visa não apenas promover a aprendizagem, mas também desenvolver habilidades essenciais para o futuro, como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração.

Diante dos resultados promissores e do *feedback* positivo dos participantes, é encorajador seguir avançando na implementação de tecnologias educacionais, buscando sempre aprimorar as práticas pedagógicas e proporcionar uma educação mais dinâmica e contextualizada. O uso da tecnologia como ferramenta enriquecedora do processo de ensino-aprendizagem é uma realidade que deve ser cada vez mais explorada e potencializada, visando preparar os estudantes para um mundo digital e em constante evolução.

## **Referências**

- Bianchi, A.C.M.; Alvarenga, M.; Bianchi, R. (2005). Orientação para o estágio em licenciaturas. São Paulo: Pioneiras Thomson Learning.
- Brasil. (2018). Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC.
- Cavadas, C.; Godinho, W.; Machado, C. T.; Carvalho, A. A. (2017). Quizzes as an active learning strategy A Studywith students of Pharmaceutical Sciences. IEEE Xplore.
- Ferreira, V. (2008). Escola e informática. Revista Profissão Mestre.
- Francisco, C. M. (2001). Contributos da Supervisão para o Sucesso do Desempenho do Aluno no Estágio. Dissertação de Mestrado. UC-FCEF.
- Gil, A.C. (2008). Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 5ª ed. São Paulo: Atlas.
- Guerra, E. L. A. (2014). Manual de Pesquisa Qualitativa. Belo Horizonte – MG, Grupo
- Kishimoto, T.M. (1996). Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e Educação. São Paulo: Cortez. Anima Educação, 48p.
- Moran, J. Bacich, L. (2018). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso.
- Oliveira, E.S.G.; Cunha, V. L. (2006). O estágio Supervisionado na formação continuada docente à distância: desafios a vencer e Construção de novas subjetividades.
- Pimenta, Selma G.; Lima, M.S.L. (2005/2006). Estágio e docência: diferentes concepções. Revista Poiesis. Vol. 3, n. 3 e 4, Catalão - GO.
- Savi, R.U.; Vania, R. (2008). Jogos Digitais Educacionais: benefícios e desafios. UFRGS. Porto Alegre.
- Souza, J, J. C. de; Figueiredo, M. P. S. de; Monteiro, Y.; Cysneiros, G. A. de. (2018). A Realidade Virtual, Gamificação e Interdisciplinaridade, os norteadores para inovar a aula de História e de Geografia -Uma experiência vivenciada no Colégio CBV. V Congresso Nacional de Educação–CONEDU.