

Práticas Pedagógicas e Tecnológicas no Estágio Supervisionado em Computação: Um Relato de Experiência

Eduardo Witkowski Martins¹, Samuel Müller Forrati¹,
Karlise Soares Nascimento¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IFFar)
Campus Santo Ângelo – CEP 98.806-700 – Santo Ângelo – RS – Brasil

eduardo.2023017100@aluno.iffar.edu.br

{samuel.forrati, karlise.nascimento}@iffarroupilha.edu.br

Abstract. Introduction: Supervised internship is essential for merging theory and practice in Computer Science Education. **Objective:** To report the experiences and methodological adaptations in Supervised Internship I within a full-time public school in Santo Ângelo, RS, Brazil. **Methodology or Steps:** The 38-hour workload was divided into observation (11h), shared teaching (10h), and teaching practice (17h), encompassing plugged and unplugged computing. **Results:** Activities involving virtual reality, podcasts, graphic design, and an unplugged sticker album were conducted, overcoming severe infrastructure limits and consolidating the pre-service teacher's flexibility and professional identity.

Keywords: Supervised Internship, Computer Science Education, Experience Report, Computing in Schools, Accessibility.

Resumo. Introdução: O Estágio Supervisionado é um espaço formativo indispensável para aliar teoria e prática na Licenciatura em Computação. **Objetivo:** Relatar as vivências e adaptações metodológicas no Estágio Supervisionado I em uma escola pública estadual de tempo integral em Santo Ângelo - RS. **Metodologia ou Etapas:** Com carga horária de 38 horas, as atividades dividiram-se em observação (11h), docência compartilhada (10h) e prática docente (17h), unindo computação plugada e desplugada. **Resultados:** Realizaram-se práticas lúdicas de realidade virtual, podcasts e álbum de figurinhas, superando severas limitações de infraestrutura e moldando a resiliência e identidade docente do licenciando.

Palavras-Chave: Estágio Supervisionado, Licenciatura em Computação, Relato de Experiência, Computação na Escola, Acessibilidade.

1. Introdução

O presente artigo tem como objetivo relatar a prática de estágio I do curso de Licenciatura em Computação, realizada no contexto de uma escola de tempo integral de ensino fundamental e médio. O estágio constitui uma oportunidade de vivenciar o cotidiano escolar, permitindo colocar em prática os saberes desenvolvidos na academia. Segundo [Souza 2023], este momento é fundamental na construção docente, pois alia conhecimentos teóricos aos práticos. Nessa vivência, o estágio produz um campo de

conhecimento próprio [Pimenta and Lima 2017], indispensável na quebra da estrutura de estudante para o papel de professor [Machado and Costa 2023].

Ao realizar as atividades propostas, evidenciaram-se paradigmas educacionais. O aluno não é uma “tábula rasa” [Becker 2012], possuindo conhecimentos prévios que devem ser considerados. No entanto, na Licenciatura em Computação, esbarra-se no desafio de que muitos alunos não possuem contato prévio com tecnologias tradicionais. Embora a conectividade tenha aumentado, há carência de dispositivos, aprofundando desigualdades educacionais [CETIC.br 2023].

Enquanto docente da área tecnológica, é necessário compreender os diversos ambientes dos alunos, contextualizando o ensino. Com a inserção do Complemento de Computação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) [Brasil 2022], surgem desafios de infraestrutura e limitações metodológicas [Sociedade Brasileira de Computação 2025]. Diante disso, este relato descreve como as atividades foram adaptadas para estimular o lúdico e a criatividade no ambiente de uma escola pública.

O restante deste artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta a metodologia e o contexto em que o estágio foi desenvolvido; a Seção 3 descreve detalhadamente as atividades realizadas nas etapas de observação, docência compartilhada e prática docente; por fim, a Seção 4 traz as considerações finais e reflexões obtidas a partir da experiência vivenciada.

2. Metodologia e Contexto do Estágio

O Estágio Supervisionado I foi desenvolvido em uma escola de tempo integral de ensino fundamental e médio, no município de Santo Ângelo, Rio Grande do Sul, no período de agosto a dezembro de 2025. Trata-se de uma escola pública que atende, majoritariamente, estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica. Embora a rotina escolar seja estruturada por documentos oficiais, como o Projeto Político Pedagógico (PPP), destaca-se que, durante o período de regência, o licenciando não teve acesso a esse material. Consequentemente, não foi possível verificar a data de sua última atualização ou analisar se a escola possui um referencial curricular específico e atualizado para o uso de tecnologias.

No que tange à infraestrutura, a escola conta com projetores e televisores em algumas salas, além de um laboratório de informática composto por computadores *desktops* obsoletos, adquiridos em licitações antigas. Com o intuito de viabilizar um funcionamento mínimo e mitigar temporariamente a obsolescência do maquinário, essas máquinas receberam a instalação do sistema operacional *ChromeOS Flex*; contudo, as condições de uso permanecem precárias. Complementarmente, a escola disponibiliza *Chromebooks* portáteis, que são armazenados em uma sala específica em bases de recarga, sendo transportados até os alunos apenas quando demandados pelas atividades pedagógicas. Essa realidade logística e estrutural evidencia os desafios práticos de suporte e as limitações cotidianas enfrentadas na gestão tecnológica da escola pública.

A Figura 1 apresenta algumas salas de aula e o laboratório de informática onde ocorreu as atividades do estágio.

A carga horária totalizou 38 horas, distribuídas em: Observação (11 horas),



Figura 1. Montagem fotográfica das dependências da escola.

Docência Compartilhada (10 horas) e Prática Docente (17 horas). As intervenções ocorreram de forma transdisciplinar [Pais 2010], integrando a computação a disciplinas base e eletivas do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental e aos 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio, conforme orienta o Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação [PPC 2023], que determina o tema do Estágio Supervisionado I como Inclusão Digital.

3. Desenvolvimento das Atividades

As atividades foram estruturadas nas três etapas exigidas pelo currículo de formação, cada uma focada em compreender e intervir na realidade escolar.

3.1. Observação

As 11 horas de observação permitiram mapear a dinâmica da escola e o perfil das turmas. Observou-se a atuação dos professores em disciplinas eletivas, como “Cores, Sabores e Transformações” e “Projeto de Vida”. Destacou-se o forte entrosamento entre os docentes na condução de aulas expositivas e dialogadas, bem como o desafio de lidar com turmas agitadas. A prática observacional confirmou que a flexibilidade é essencial: em vários momentos, as aulas precisaram ser readequadas devido a imprevistos na rotina escolar. Registros de algumas dessas aulas observadas podem ser visualizados na Figura 2.



Figura 2. Montagem fotográfica das aulas observadas durante o estágio.

3.2. Docência Compartilhada

A etapa de docência compartilhada centrou-se na cooperação entre o estagiário e os docentes titulares, sob a supervisão do professor de ciências biológicas. Destacam-se duas ações principais neste período: o acompanhamento dos estudantes na Mostra Científica e a elaboração de um material pedagógico fundamentado na Computação Desplugada [Grebogy et al. 2024]. Durante a Mostra, os alunos apresentaram projetos como um sensor de luminosidade desenvolvido com *micro:bit* e vassouras ecológicas feitas a partir de garrafas PET. Nessa ocasião, o estagiário auxiliou na organização dos grupos e no desenvolvimento da postura investigativa e expositiva dos discentes. Registros dessas apresentações podem ser visualizados na Figura 3.

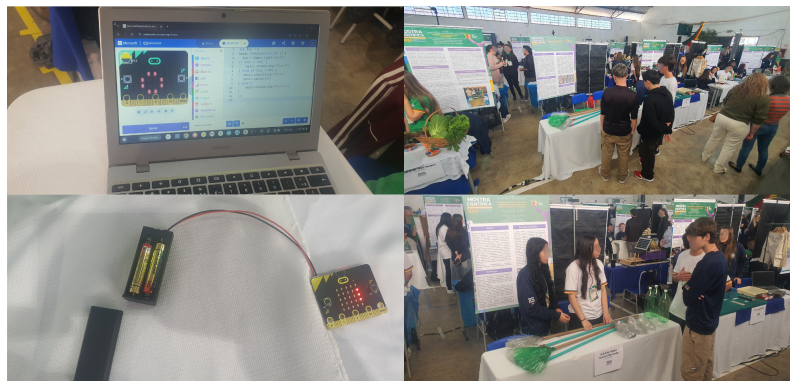


Figura 3. Apresentação dos projetos dos alunos durante a Mostra Científica.

A segunda ação consistiu no desenvolvimento de um recurso pedagógico voltado à Computação Desplugada, materializado em um álbum de figurinhas sobre o Sistema Solar. A concepção do material ocorreu em uma etapa prévia conduzida inteiramente pelo estagiário, que utilizou a plataforma Canva [Canva 2025] e a Inteligência Artificial generativa Gemini [Google 2025] para a criação das imagens. O projeto foi estruturado com uma sequência lógica com o objetivo de ensinar conceitos científicos e estimular habilidades fundamentais do pensamento computacional, como abstração e raciocínio lógico, de forma lúdica e desplugada. A elaboração deste material evidenciou a possibilidade de engajar os discentes por meio de metodologias ativas que independem de laboratórios conectados. A Figura 4 apresenta uma amostra do material desenvolvido.



Figura 4. Álbum de figurinhas desenvolvido como recurso desplugado.

3.3. Prática Docente

A etapa de prática docente totalizou 17 horas e englobou o uso de tecnologias variadas em turmas únicas de cada ano letivo. A primeira atividade utilizou óculos de realidade virtual, especificamente o modelo Meta Quest 2, com os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental e do 1º ao 3º ano do Ensino Médio. Segundo [Ramos and Borges Júnior 2024], a realidade virtual proporciona experiências imersivas e tridimensionais. Devido à instabilidade da internet na escola, a atividade precisou ser adaptada para rodar *offline*. A imagem gerada pelos óculos foi espelhada em uma *Smart TV* para que a turma toda pudesse acompanhar e interagir simultaneamente, democratizando a experiência. A imersão gerou fascínio e alto engajamento entre os estudantes, permitindo-lhes vivenciar na prática conceitos de Interação Humano-Computador (IHC). Um registro dessa prática pode ser observado na Figura 5.



Figura 5. Estudantes interagindo durante a prática com óculos de realidade virtual.

Nas turmas do Ensino Médio, especificamente nas disciplinas de “Práticas Experimentais de Matemática” (com o 1º ano) e “Corresponsabilidade” (com o 2º ano), utilizou-se a plataforma Canva [Canva 2025] para que os alunos elaborassem *slides* reflexivos acerca dos conteúdos apreendidos. Essa prática fomentou a autoria criativa e o letramento visual, competências essenciais para a cultura digital previstas na BNCC. Uma amostra dos momentos em que esses *slides* foram produzidos pelos estudantes pode ser visualizada na Figura 6.



Figura 6. Aplicação da atividade de desenvolvimento de slides reflexivos com alunos do Ensino Médio.

Por fim, na turma do 7º ano do Ensino Fundamental, foi realizada uma atividade de roteirização e gravação de *podcasts* sobre temas de interesse dos alunos, estimulando a síntese de ideias, a oralidade e o letramento digital. Para a captação audiovisual,

utilizou-se um *smartphone* acoplado a um tripé, posicionado frontalmente aos alunos. O material gravado foi posteriormente editado utilizando o *software* Movavi Video Editor [Movavi 2025]. Apesar de alguns contratemplos, como o esquecimento de materiais por parte de alguns grupos e a ausência de estudantes em determinadas aulas, a atividade teve um impacto altamente positivo na aprendizagem. Evidenciou-se um alto engajamento por parte dos alunos proativos, que assumiram protagonismo na criação, demonstrando que a superação das dificuldades técnicas fortalece o trabalho colaborativo e a criatividade. O desenvolvimento dessa prática pode ser observado na Figura 7.



Figura 7. Estudantes do 7º ano durante a atividade de roteirização e gravação de podcasts.

4. Considerações Finais

A experiência do Estágio Supervisionado I evidenciou que a inserção na escola é um elemento indispensável na formação do futuro docente de Computação, consolidando-se como um verdadeiro campo de conhecimento próprio [Pimenta and Lima 2017]. Ao aliar os fundamentos acadêmicos à vivência da sala de aula [Souza 2023], ficou clara a realidade desafiadora das escolas públicas: a infraestrutura limitada, a oscilação de internet e as especificidades socioemocionais dos alunos exigem do professor em formação uma alta capacidade de flexibilização metodológica e resolução rápida de problemas.

Explorando a relação entre a formação pedagógica da Licenciatura em Computação e os desafios escolares, as práticas desenvolvidas demonstraram que o domínio tecnológico deve estar impreterivelmente alinhado à sensibilidade pedagógica. A articulação de estratégias como a Computação Desplugada, a realidade virtual e a produção audiovisual proporcionou não apenas a aquisição de habilidades técnicas e do pensamento computacional, mas também promoveu o letramento digital de forma contextualizada. O licenciando deixa de ser apenas estudante e assume a postura de professor investigador e adaptador de realidades [Machado and Costa 2023].

Por fim, este relato reforça a importância vital do profissional de Licenciatura em Computação no atual cenário educacional brasileiro, especialmente frente às demandas da BNCC. Torna-se imperativa a abertura de mais concursos públicos e a valorização voltada especificamente a estes licenciados, evitando que o ensino de tecnologias seja delegado a profissionais sem a formação técnica e pedagógica adequada. O estágio, portanto, cumpriu seu papel transformador, sendo uma ponte que não apenas aproxima a teoria da prática, mas que molda a identidade crítica e resiliente do educador em Computação.

5. Declaração sobre uso de Inteligência Artificial

Em atendimento ao Código de Conduta da SBC, declaramos que a ferramenta de Inteligência Artificial generativa Gemini [Google 2025] foi utilizada na preparação

deste manuscrito como suporte para a revisão gramatical e síntese de parágrafos. Adicionalmente, informamos que a mesma ferramenta também foi empregada para a geração das ilustrações do material didático (álbum de figurinhas) aplicado nas aulas do estágio, conforme relatado na Seção 3.2 e exemplificado na Figura 4.

Referências

- Becker, F. (2012). *Educação e construção do conhecimento*. Penso, Porto Alegre, 2 edition.
- Brasil (2022). Resolução CNE/CEB n. 1, de 4 de outubro de 2022. institui as normas sobre computação na educação básica – complemento à BNCC. Diário Oficial da União, Brasília, DF. Acesso em: 12 mar. 2026.
- Canva (2025). Canva: Ferramenta de design gráfico online. Acesso em: 12 mar. 2026.
- CETIC.br (2023). Conectividade nas escolas brasileiras aumenta após a pandemia, mas faltam dispositivos para acesso à internet pelos alunos, revela tic educação 2022. Acesso em: 14 nov. 2025.
- Google (2025). Gemini. Modelo de Inteligência Artificial generativa. Acesso em: 12 mar. 2026.
- Grebody, E. C., Castilho, M. A., and Santos, I. (2024). Computação desplugada: Um recurso para o estímulo de habilidades relacionadas ao pensamento computacional nos anos iniciais do ensino fundamental. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 32:359–389.
- Machado, A. M. d. A. and Costa, G. M. d. (2023). Estágio curricular supervisionado e a importância no processo de formação docente. *Revista Insignare Scientia - RIS*, 6(2):361–379.
- Movavi (2025). Movavi video editor. Software de edição de vídeo.
- Pais, L. C. (2010). *Educação escolar e as tecnologias da informática*. Autêntica, Belo Horizonte, 1 edition.
- Pimenta, S. G. and Lima, M. S. L. (2017). *Estágio e docência*. Cortez, São Paulo, 8 edition.
- PPC (2023). *Projeto Pedagógico de Curso: Licenciatura em Computação*. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IFFar) - Campus Santo Ângelo, Santo Ângelo.
- Ramos, R. C. and Borges Júnior, W. L. (2024). Realidade virtual na educação: fundamentos, dispositivos, aplicações e inovação no ensino. *RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber*, 1(1).
- Sociedade Brasileira de Computação (2025). *Grandes Desafios da Educação em Computação no Brasil 2025-2035*. Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre.
- Souza, M. B. d. (2023). Contribuições do estágio supervisionado docente para a formação colaborativa de professores. Master's thesis, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG.