



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE CIÊNCIAS EXATAS
CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL**

CARLOS CLEIVSON FERREIRA DA SILVA

**ESTÁGIO SUPERVISIONADO COM USO DAS TIC'S EM TEMPOS DE PANDEMIA:
UM RELATO DA EXPERIÊNCIA NO COLEGIO BATISTA DE SANTARÉM**

**SANTARÉM-PA
2022**

CARLOS CLEIVSON FERREIRA DA SILVA

**ESTÁGIO SUPERVISIONADO COM USO DAS TIC'S EM TEMPOS DE PANDEMIA:
UM RELATO DA EXPERIÊNCIA NO COLEGIO BATISTA DE SANTARÉM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Informática Educacional do Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA) como requisito para obtenção do título de Licenciado em Informática Educacional.

Orientadora: Profa. Dra. Tânia Suely Azevedo Brasileiro

**SANTARÉM-PA
2022**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas (SIBI) da UFOPA Catalogação de Publicação na

Fonte. UFOPA - Biblioteca Unidade Rondon

Silva, Carlos Cleivson Ferreira da.

Estágio supervisionado com uso das TIC'S em tempos de pandemia:
um relato da experiência no Colégio Batista de Santarém / Carlos
Cleivson Ferreira da Silva. - Santarém, 2022.
26f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC. Universidade Federal do
Oeste do Pará - UFOPA. Instituto de Ciências da Educação- ICED,
Licenciado em Informática Educacional.
Orientadora: Tânia Suely Azevedo Brasileiro.

Elaborado por Selma Maria Souza - CRB-2/1096

CARLOS CLEIVSON FERREIRA DA SILVA

**ESTÁGIO SUPERVISIONADO COM USO DAS TIC'S EM TEMPOS DE PANDEMIA:
UM RELATO DA EXPERIÊNCIA NO COLEGIO BATISTA DE SANTARÉM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Informática Educacional do Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA), como requisito para obtenção do título de Licenciado em Informática Educacional.

Conceito: 9,5

Data de aprovação: 18/02/2022

Prof. Dra. Tânia Suely Azevedo Brasileiro – Orientadora/Presidente
Universidade Federal do Oeste do Pará - UFOPA

Prof. Dr. Claudir Oliveira - Membro Interno
Universidade Federal do Oeste do Pará - UFOPA

Prof. Me. Adriane Panduro Gama –Membro Externo

“Sem a direção dada por Deus, a conclusão deste trabalho não seria possível. Por causa disso, dedico esta monografia a Ele e a minha família. Com muita gratidão no coração”.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente a Deus, por nos ter guiado durante todo nosso percurso acadêmico.

Agradeço a Professora Tânia Suely Azevedo Brasileiro, por sua orientação.

Ao Grupo LIE-UFOPA pelas contribuições acerca do trabalho.

Ao Curso de Licenciatura em Informática Educacional do Instituto de Ciência da Educação-ICED, e a todas as pessoas que fizeram parte desta jornada.

Agradeço ainda pela oportunidade de ter vivenciado a experiência de uma produção acadêmica compartilhada com tantas pessoas diferentes e ao mesmo tempo com os mesmos sonhos, o que tornou essa uma das melhores experiências da nossa formação acadêmica. “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Paulo Freire)

ESTÁGIO SUPERVISIONADO COM USO DAS TIC'S EM TEMPOS DE PANDEMIA: UM RELATO DA EXPERIÊNCIA NO COLEGIO BATISTA DE SANTARÉM¹

Carlos Cleivson Ferreira da Silva²
Tânia Suely Azevedo Brasileiro³

RESUMO

O trabalho apresenta as atividades realizadas durante a prática de estágio supervisionado numa escola particular na Cidade de Santarém Pará e tem como objetivo descrever as experiências vivenciadas ao longo do Estágio Supervisionado III - Gerenciamento de Laboratório de Informática Educativa do Infantil ao Ensino Médio, do Curso de Licenciatura em Informática Educativa da Universidade Federal do Oeste do Pará. Estas ocorreram no laboratório de Informática da Escola Batista de Santarém, localizada em Santarém/PA, no período 01 de fevereiro à 09 de abril de 2021. No âmbito didático, foi elaborado um plano de trabalho com os professores da escola e também com o corpo pedagógico, para se definir quais seriam as formas de auxiliar e integrar os recursos tecnológicos nas atividades de regência e uso dos espaços disponíveis para as atividades, no caso o ambiente virtual pois, estávamos em uma Pandemia. Essa pesquisa descritiva desenvolvida em três etapas: observação, gerenciamento de laboratório de Informática e regência com as turmas da referida escola. Tendo referencial bibliográfico que aborda a utilização das ferramentas digitais usados no laboratório de Informática para desenvolver atividades com o auxílio uso dos *softwares* e ferramentas educacionais no ensino aprendido. De forma a potencializar o uso das TICs no processo do ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Práticas Pedagógicas. Tic's. Cultura Macker. Laboratório de Informática. *Softwares* Educacionais.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito final para obtenção do grau de Licenciado em Informática Educativa junto ao Instituto de Ciências da Educação (ICED) Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA), sob orientação da Profª Drª Tania Suely Azevedo Brasileiro. E-mail: brasileirotania@gmail.com

² Graduando do 8º período de licenciatura em Informática Educativa, Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: cleivsoncarlos2014@gmail.com

³ Graduando do 8º período de licenciatura em Informática Educativa, Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: cleivsoncarlos2014@gmail.com

ABSTRACT

The work presents the activities carried out during the practice of supervised internship in a private school in the city of Santarém Pará and aims to describe the experiences during the Supervised Internship III - Management of Educational Computer Laboratory from Infant to High School, from the Degree in Educational Informatics at the Federal University of Western Pará. These took place in the computer laboratory of School Baptist of Santarém, located in Santarém/PA, from February 1 to April 9, 2021. In the didactic context, a work plan was prepared with the school's teachers and also with the pedagogical, to define what would be the ways to assist and integrate technological resources in the regency activities and use of the spaces available for activities, in this case the virtual environment because, we were in a pandemic. This descriptive research was developed in three stages: observation, management of a computer laboratory and conducting with the classes of the aforementioned school. Having a bibliographic reference that addresses the use of digital tools used in the computer lab to develop activities with the help of software and educational tools in teaching and learning. In order to enhance the use of ICTs in the teaching-learning process.

Keywords: Pedagogical practices. tic's Macker Culture. Computer lab. Educational Software

SUMÁRIO

1. Introdução.....	02
2. Revisão Bibliografica	03
3. Metodologia.....	05
4. Experiência do Estágio III no laboratório de Informática	06
4.1 Caracterização da Escola.....	07
4.2 Descrição do laboratório de Informática da Escola: <i>lócus</i> do Estágio.....	10
5. Atividades desempenhadas no Estágio III.....	10
5.1 Robótica no Ensino Infantil ao Ensino Fundamental I	10
5.2 Capacitação dos Docentes	12
5.3 Amostra do Curso de Licenciatura em informática Educacional e do Aplicativo Zello como meio de Comunicação de Voz	13
6. Considerações Finais	13
Referências.....	16

1 INTRODUÇÃO

A contribuição didática para uma pedagogia voltada para o sujeito requer assumir, entre outras coisas, o uso das mídias e das tecnologias da educação. O professor deve ser capaz de utilizar aparatos tecnológicos não apenas para seu uso próprio, mas trabalhar com esses recursos em sala de aula, em favor da aprendizagem dos alunos (SILVA, 2010, p. 06).

A Escola Batista de Santarém foi o Campo de Estágio em que foi realizado o Estágio supervisionado III – Ambientes Virtuais de Aprendizagem/Ambientes não Escolares⁴, de forma colaborativa, com a intervenção nas turmas de Robótica Educacional da Profa. Maria Djelma Bezerra Brito deste o Ensino Infantil até o Ensino Fundamental I e II, Médio, e com auxílio da Profa. Mestranda Franciellen Tapajós Ribeiro (PPGE/UFOPA) e os alunos estagiário Carlos Cleivson e Raimundo Waro.

Contudo, o Colégio Batista de Santarém está oferecendo no momento aos santarenos e regiões vizinhas do Oeste do Pará, uma educação remota e semipresencial (ensino híbrido - de acordo com o bandeiramento em relação ao Covid-19). Este colégio dispõe de Ensino Infantil, Ensino Fundamental I e II, bem como o Ensino Médio. Oferta também atividades Extraclases como: Ballet, Karatê, Projeto de Música: Flauta e Banda Fanfarra e Sala de Robótica.

Com a realidade da Pandemia do Covid-19, a Escola de modo geral teve que passar por algumas adaptações e foi necessário a utilização da Plataforma “TEAMS” (PLANTAFORMA CORPORATIVO DA MYCROSOFT- PACOTE CORPORATIVO DIGITAL).

Ressaltamos, com base em Thoaldo (2010, p 25), que a educação hoje precisa atender as novas demandas da realidade tecnológica e diz que:

A educação no mundo de hoje tende a ser tecnológica, por isso, exige entendimento e interpretação, tanto dos professores quanto dos alunos em relação a essas novas tecnologias. Através do uso da tecnologia no ambiente escolar, ficam claros os diversos sentimentos em relação a postura dos professores frente a novos desafios, como a satisfação de estar participando de uma realidade tecnológica ou a ansiedade por enfrentar novas mudanças. E em relação aos alunos também ocorrem transformações, pois passam a ficar mais motivados para estudar e aprender, e as aulas não ficam tão expositivas.

⁴ Tendo o Prof Dr Hergos Couto e a Profª Drª Tania Suely Azevedo Brasileiro como docentes responsáveis por este componente curricular da LIE.

Quanto à metodologia aplicada, o presente relato de experiência foi feito através de um estudo de caso descritivo, que objetivou a compartilhar vivências ocorridas no Estágio III do curso de Licenciatura em Informática Educacional, da Universidade Federal do Oeste do Pará – UFOPA. As atividades foram realizadas com crianças de quatro anos da turma do pré-escolar, organizadas em quatro etapas, as quais foram: observação, coparticipação, regência e projeto de intervenção, seguindo um cronograma pré-elaborado em conjunto com a educadora da turma.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O Estágio Supervisionado III em Ambientes Virtuais de Aprendizagem/ Ambientes não Escolares nos remete a realidade da educação voltada para as tecnologia digitais, as quais o Colégio Batista de Santarém (local de estágio) integram o ensino voltado para as TICS, visto que, segundo Kenski (2007, p.46), “*não há dúvida* de que as *novas tecnologias* de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação [...]”. Devemos atentar, para que as novas tecnologias possam dar resultado os professores, alunos e colegas, precisam se dedicar e identificar os objetivos específicos para cada tecnologia, conhecimentos que foram adquiridos do professor e como também dos alunos, irão ajudar a encontrar novos caminhos e a definir bem esses objetivos, ajudando na melhoria do processo e na qualidade da educação.

Segundo Kenski (2007, p.44), “A maioria das tecnologias podem auxiliar no processo educativo [...]”. Todos esses novos recursos ajudam no processo de busca de uma educação exemplar, seguindo modelos com boas estruturas e se espelhando naqueles de bons resultados para sociedade. Oliveira (2006, apud Melo, 2013, p.128) afirma:

Aqueles cidadãos que não estiverem qualificados para o uso das TIC terão altas possibilidades de ser marginalizados culturalmente na sociedade do século XXI. Este analfabetismo tecnológico provocará, seguramente, maiores dificuldades no acesso e promoção no mercado de trabalho, indefesa e vulnerabilidade diante da manipulação informativa e incapacidade para utilização dos recursos de comunicação digitais.

O Colégio Batista trabalha com a Robótica Educacional nas turmas de Ensino Infantil, Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio, a qual através das (TICs), segundo Melo (2013, p. 130), “se faz necessária uma constante atualização, para o domínio de novas habilidades e entendimentos, que possam ser alcançados e disseminados, despertando a sociedade ao

interesse e a mobilização sobre as novas tecnologias”. Sendo assim, estas mudanças têm proporcionado uma revolução, ocasionada pelo uso das (TICs), isso tem levado ao ser humano a se comportar de uma maneira diferente do que já era de costume, desencadeando uma série de reformulações, tanto na sociedade contemporânea como também nas escolas, principalmente quanto a utilização dessas novas práticas no modo de aprender e a ensinar.

Sabe-se que o uso das TICs na educação desenvolve e prepara o aluno, para um futuro melhor no mercado de trabalho, vivemos em um mundo competitivo e só os mais atualizados com as novas tecnologias terão um bom emprego. Portanto, a obtenção de conhecimentos é de suma importância, novas ferramentas estimulam a interação entre os professores, alunos e colegas, proporcionando melhorias no processo de ensino e aprendizado. Melo (2013, p.128).

Cabe mencionar que com a Pandemia da Covid 19, a escola teve que passar por algumas adaptações e foi necessário a utilização da Plataforma “TEAMS” (PLATAFORMA CORPORATIVO DA MYCROSOFT- PACOTE CORPORATIVO DIGITAL) para continuar com o desenvolvimento das atividades educativas. Nesse sentido, Cordeiro (2020, p.23) afirma que “reaprender a ensinar e reaprender a aprender são desafios em meio ao isolamento social na educação do país”. De fato, a pandemia fez com que profissionais aprendessem a ministrarem suas aulas de forma diferente das que eram realizadas presencialmente. Os educadores tiveram que se reinventar para conseguir dar aula à distância através do ensino remoto e os alunos a vivenciarem novas formas de aprender, sem o contato presencial e caloroso da figura do professor.

De forma emergencial e com pouco tempo de planejamento e discussão (o que levaria meses em situação normal, professores e gestores escolares, público e privado, da educação básica a superior, tiveram que adaptar in real time (em tempo real) o currículo, atividades, conteúdos e aulas como um todo, que foram projetadas para uma experiência pessoal e presencial (mesmo que semipresencial), e transformá-las em um Ensino Remoto Emergencial totalmente experimental. Fazendo um recorte desse processo, podemos afirmar que nunca a educação foi tão inovadora. Foi a transformação digital mais rápida que se tem notícia num setor inteiro e ao mesmo tempo. (GOMES, 2020, p. 10).

Assim, conforme Gomes (2020), a área da Educação não teria como escapar desses enormes desafios, os quais mostram o despreparo de toda a comunidade escolar para um cenário em que a tecnologia pode ser um instrumento facilitador do processo de aprendizagem.

Nessa perspectiva, faz-se necessário que as escolas estabeleçam mecanismos visando a recuperação do ensino mediante a tal realidade, no sentido, a instigar a presença do aluno na escola, para tal procedimento com eficácia, requer a parceria dos agentes escolares, pais e

sociedade em geral no processo de ensino aprendizagem, cuja a necessidade da reestruturação das diretrizes curriculares nacionais parte do princípio democrático, constando ações e participação dos mais interessados no crescimento escolar, social e pessoal dos alunos, os pais e professores, que juntos com toda a comunidade escolar, estarão favorecendo a realização de uma qualidade na educação e enriquecimento de uma sociedade crítica.

3 METODOLOGIA

O referido artigo foi elaborado a partir de relatos de experiência do Estágio Supervisionado III - Ambientes Virtuais de Aprendizagem/Ambientes não Escolares, realizado no Colégio Batista de Santarém na turma de Robótica da instituição.

O estudo pauta-se na metodologia de abordagem qualitativa, que é profícua para se compreender os estudos sociais. Nesse sentido Minayo (2009, p. 21) enfatiza que:

[...] este tipo de pesquisa trabalha com um universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.

Vale ressaltar que a abordagem qualitativa está relacionada em um cenário que concebe o conhecimento como sendo um processo que vai se construindo pelos sujeitos em suas interações diárias.

Este trabalho de conclusão de curso (TCC) tem como escopo o relato de experiências vivenciadas no decorrer do estágio III no Colégio Batista de Santarém, apoiado na vivência suas atividades, dentre elas a de observação na turma de robótica e a confecção de materiais recicláveis nas turmas de ensino fundamental, visto que segundo Mercado (2006, p. 23), “[...]o aumento do número de ambientes informatizados de aprendizagem exige transformação pedagógica na educação, levando-se em consideração as novas necessidades inerentes a esses ambientes”. Portanto, seja qual for a tecnologia usada, uma nova forma de trabalho se cria, ocasionado impactos que deverão ser tratados de acordo com a demanda a ser aplicada no processo educacional.

4 EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO III NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

As atividades junto ao Colégio Batista foram desenvolvidas pelo Ensino Remoto Emergencial (ERE), a partir da demanda do componente curricular Estágio Supervisionado III - Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Ambientes não Escolares, do curso de Licenciatura em Informática Educacional (LIE) da Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). O estágio teve como finalidade capacitar os discentes da LIE a partir dessa experiência para o mercado de trabalho. Dessa forma, as ações foram realizadas a partir do conhecimento dos alunos atendendo as necessidades da escola, naquele momento utilizando o ensino híbrido.

O Ensino Híbrido é uma abordagem que promove integração entre o ensino presencial e propostas on-line, valorizando as melhores formas de oferecer diferentes experiências de aprendizagem aos estudantes. Valoriza a avaliação para a aprendizagem por meio da obtenção de dados e da personalização. A programação e a robótica são propostas em que parte do conceito de educação “mão na massa” (ou cultura maker), cujo propósito é oferecer experiências de aprendizagem aos estudantes com o foco no “fazer para aprender”, compreendendo o funcionamento das coisas e buscando soluções criativas para problemas existentes.

A Cultura maker é inspirada no movimento “faça você mesmo”, cujo objetivo é propor experiências de aprendizagem “mão na massa”, produzindo artefatos a partir do interesse e da necessidade das propostas. Sua origem esta relacionada a ideia da sustentabilidade e da reutilização de objetos, bem como do conhecimento da engenharia das coisas, ou seja, a possibilidade de recriar determinadas mecânicas e aprender sobre seu funcionamento, de forma a aproximar a ciência e engenharia do cotidiano das pessoas. (Diretrizes de Formação de Professores para o Uso de Tecnologias, p. 4). Dessa forma, as atividades do estágio III, considerou as observações de métodos e tendências pedagógicas efetivadas na escola, de maneira ao uso das ferramentas tecnológicas fornecidas nesse contexto.

O Estágio III teve a imersão dos estagiários no campo durante os meses de fevereiro a abril de 2021, com uma carga horária total de 100 horas, sendo 49 delas desenvolvidas na Escola Batista, com a supervisão da Prof^a. Maria Djelma Bezerra Brito (docente responsável pelo LABIN da escola) e Prof^a. Jaderlina Márcia Laurido (coordenadora pedagógica da escola). No quadro 1, a seguir, encontra-se o cronograma das atividades do referido estágio nesta escola.

Quadro 1 – Cronograma de atividades desenvolvidas no estágio.

DIA	DISCIPLINA	HORÁRIO	TURMA	RESPONSÁVEL	
SEMANA DE PROVA 22 a 26/03	---	---	--	--	
QUINTA 25/03	CAPACITAÇÃO	14h-18h:	PROFESSORES	RAIMUNDO/CARLOS	
SEGUNDA 29/03	ROBÓTICA	8h-8h40:	8ºB	RAIMUNDO	
		8h40-9h20:	7ºA	RAIMUNDO	
		9h20-10h00:	1ºA	CARLOS	
		10h15-10h55:	8ºA	RAIMUNDO	
		10h55-11h35:	7ºB	RAIMUNDO	
		14h-14h40:	8ºC	RAIMUNDO	
		14h40-15h20:	3ºB	RAIMUNDO	
		15h20-16h00:	2ºB	CARLOS	
TERÇA 30/03	ROBÓTICA	16h15-16h55:	1ºB	CARLOS	
		8h-8h40:	9ºB	CARLOS	
		8h40-9h20:	5ºA	CARLOS	
		9h20-10h00:	2ºA	CARLOS	
		10h15-10h55:	6ºB	RAIMUNDO	
QUARTA 31/03	ROBÓTICA	10h55-11h35:	6ºA	RAIMUNDO	
		8h-8h40:	9ºA	RAIMUNDO	
	ADMINISTRATIVO	9h-12h:	FRANK	CARLOS/Rádio	
RECESSO DE PÁSCOA 01 e 02/04	----	----	----	---	
SEGUNDA 05/04	ROBÓTICA	8h-8h40:	8ºB	CARLOS	
		8h40-9h20:	7ºA	CARLOS	
		9h20-10h00:	1ºA	RAIMUNDO	
		10h15-10h55:	8ºA	CARLOS	
		10h55-11h35:	7ºB	CARLOS	
		14h-14h40:	8ºC	CARLOS	
		14h40-15h20:	3ºB	CARLOS	
		15h20-16h00:	2ºB	RAIMUNDO	
TERÇA 06/04	ROBÓTICA	16h15-16h55:	1ºB	RAIMUNDO	
		8h-8h40:	9ºB	RAIMUNDO	
		8h40-9h20:	5ºA	RAIMUNDO	
		9h20-10h00:	2ºA	RAIMUNDO	
QUINTA 08/04	ROBÓTICA	10h15-10h55:	6ºB	CARLOS	
		10h55-11h35:	6ºA	CARLOS	
		9h20- 10h:	4ºA	RAIMUNDO	
		10h-10h55:	3ºA	CARLOS	
SEXTA 09/04	ADMINISTRATIVO	14h-17h:	ALESANDRO	CARLOS/Rádio	
		ED. FÍSICA	10h15-10h55	1ºA E.Méd.	CARLOS/RAIMUNDO
			10h55-11h35	2ºA E.Méd.	CARLOS/RAIMUNDO
11h35-12h15	3ºA E.Méd.		CARLOS/RAIMUNDO		

Fonte: Arquivo do Estágio III (2021).

4.1 Caracterização da escola

O Colégio Batista de Santarém⁵ foi fundado em 1948. Há 73 anos vem contribuindo na formação de crianças, adolescentes e jovens com a marca da excelência no ensino. Durante as sete décadas de sua existência, se tornou tradicional no município na Educação Infantil,

⁵ Está localizado na Av. Mendonca Furtado, 1779- Santa Clara, Santarém - PA.

Ensino Fundamental I e II, assim como Ensino Médio. A figura 1 ilustra a fachada da escola Batista em Santarém.

Figura 01 – Frente do Colégio Batista de Santarém



Fonte: Print do celular da Profa. Franciellen Tapajós (21/04/2021), com base no obtido no site da escola.

Ao passar por algumas mudanças, foi criado em 2001 a COOPSÓSTENES (Cooperativa de Trabalho em Educação "Sostenes Pereira de Barros"), que é a mantenedora atual do colégio e seus docentes, oferecendo toda a estrutura necessária para o conforto e desenvolvimento educacional dos seus alunos, como por exemplo: Banda Larga, Biblioteca, Quadra Esportiva, Quadra Esportiva Coberta, Laboratório de Informática, Pátio Coberto, Pátio Descoberto, Área Verde, Sala do Professor e Internet. Dessa forma é bem avaliado pelos pais, alunos e funcionários da instituição, reflexo do comprometimento com um ensino de qualidade que a escola oferece. A seguir, apresentamos no quadro 2 dados de suma importância para conhecermos melhor a questão estrutural desta instituição, mostrando um panorama geral dos espaços e serviços que a escola disponibiliza para seus usuários.

Quadro 2 – Estrutura Física e Pedagógica do Colégio Batista de Santarém

ESTRUTURA FÍSICA E PEDAGÓGICA DO COLÉGIO BATISTA DE SANTARÉM	
DADOS:	QUANTIDADES:
1- Quantidade dos alunos matriculados?	581 alunos matriculados.
2 - Quantidade de sala de aulas?	18 salas, mais uma sala de ballet e mais uma sala de Robótica- total de 20 salas.
3 - Quantidade biblioteca?	01
4 - Laboratório informática?	Não tem mais, foi transformado em sala de aula normal.
5 - Secretaria?	01

6 - Refeitório?	01
7 - Diretoria?	01
8 - Sala coordenação pedagógica	03 (coordenação da educação infantil e Fundamental I, outra do ensino fundamental II, e outra do Ensino Médio).
9 - Sala de projetos?	Não
10 - Sala de instrumentos musicais?	01
11- Reprografia?	01
12 - Sala de vídeo e um laboratório multidisciplinar?	Não
13 - Sala de robótica?	01
14 – Brinquedoteca?	01
15 - Sala de atendimento psicólogo e alunos especiais?	01
16 - Sala de Suporte Tecnológico e Internet?	01
17 - Quantidade de Professores?	32 docentes
18 - Quantidade de pavilhões?	04 (03 em baixo e 1 no segundo andar).
19 - Quantidade banheiro?	11
20 - Sala dos professores?	01
21 - Quadra de Esportes?	04 (quadro poliesportiva, campo Society, quadra de vôlei de areia, campo aberto).
22 – Quadra de Esporte/ área coberta?	01
23 - Auditório?	Não
24 - Sala de Ed. Física?	Somente para guardar os materiais.
25 - Estúdio da rádio?	01
26 - Cantina?	01
27 - Fax?	Não
28 - Laboratório de Química?	01
29 – Tesouraria?	01
30 - Cozinha dos professores?	01

31 - Sala da Presidência da Cooperativa Sóstenes (mantenedora do Colégio Batista)?	01
--	----

Fonte: Elaboração própria (2021), com base em informações concedidas pela Profa mestranda Franciellen Tapajós.

4.2 Descrição do Laboratório de Informática da Escola: *lócus* do estágio

O laboratório de Informática foi transformado em sala e atualmente é o laboratório de Robótica; os alunos fazem o uso desse ambiente para as atividades das turmas de acordo com o que é programado. Mas, de acordo com informações, será instalado uma sala específica de Informática. E assim, será um grande passo no desenvolvimento e aplicações das atividades pedagógicas dos referidos discentes e também dos docentes, e da comunidade escolar de modo geral.

Nesta sala de robótica existem mobiliários e recursos tecnológicos, dentre outros a saber: 20 cadeiras, 12 jogos de cadeiras e mesas para atender o público infantil, lousa, data show, ar-condicionado, além de materiais pedagógicos e também matérias que são utilizados nas aulas de robótica como também nas aulas de biologia.

5 ATIVIDADES DESEMPENHADAS NO ESTÁGIO III

As atividades foram realizadas com alunos das turmas da Pré-escola ao Ensino Médio, organizadas em quatro etapas, as quais foram: observação, coparticipação, regência e projeto de intervenção, seguindo um cronograma pré-elaborado em conjunto com a educadora da turma. Dessa forma, a Escola Batista necessita dos professores de Informática Educacional para desenvolver atividades e assim colaborar para o desenvolvimento positivo dos discentes e docentes da instituição de ensino.

5.1 Robótica no Ensino Infantil ao Ensino Fundamental I

Foi ministrada na disciplina de Robótica as atividades como a construção do carrinho de garrafa pet movido a ar e construção do caminhão de rolo de papel higiênico. Devido à necessidade de que é importante que os alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental

I se apropriem do conhecimento e compartilhamento dos trabalhos, de acordo com seus projetos propostos.

As ações tiveram como objetivos apresentar novas maneiras de reutilização dos materiais recicláveis, ajudar os alunos a distinguir seu potencial na construção de seus projetos e foram utilizadas como base vídeos de instrução no *Youtube*. Além disso, mobilizar o pensamento ambiental, estimular o entendimento da Prática Pedagógica nos discentes e docentes.

A metodologia aplicada no Laboratório de Informática e nas salas de ensino remoto adotou o *software* “TEAMS”, sendo utilizado também o celular/computador dos próprios alunos. Levando em conta que nem todos os alunos possuem celulares, as atividades eram auxiliadas por um adulto ou responsável pelo aluno. Primeiramente, explicou-se através de *Slides* como realizar as atividades. Em seguida, foi solicitado que os alunos iniciassem as atividades propostas com uso de materiais recicláveis. Com a ajuda do projetor, eram espelhados os projetos e como os mesmos deveriam ser construídos. As aulas tinham uma duração de 4h em cada encontro/semanalmente. Os recursos utilizados eram: computador, celulares, projetor, canal do YouTube, Plataforma “TEAMS”, e também alguns materiais pedagógicos, tais como: 01 garrafa pet de 500 ml ou 600 ml; 04 tampinhas de garrafa pet; 01 prego grosso; 01 tubo de caneta ou palito de pirulito; 02 palitos de churrasco; 01 bexiga (bola de soprar); fita crepe.

Os materiais utilizados para construir o carrinho de rolo de papel higiênico foram: palito de churrasco; tampinhas de garrafas pet, papelão, cartuchos de rolos de papel higiênico, e.v.a, tesoura e cola. Ao final da construção dos projetos, foi produzido um vídeo de dois minutos (mostrando que seu projeto deu certo). Nas imagens a seguir, ilustram-se os *slides* das atividades desenvolvidas:

Figura 2 – Slide de atividades desenvolvidas.



Fonte: Acervo do autor (2021).

Figura 2 – Slide de atividades desenvolvidas.



Fonte: Acervo do autor (2021)

5.2 Capacitação aos docentes

Na capacitação em Metodologias Ativas para docentes, foram apresentados os recursos tecnológicos digitais Google Forms, Socrative, Jogos Virtuais Educacionais, entre outras ferramentas virtuais para interatividade em sala de aula remota. Essa capacitação ocorreu

no Laboratório de Informática para os professores, coordenação pedagógica e administrativa. Na escola, algumas ferramentas já são trabalhadas como Microsoft Teams, Zoom e Meet, Instagram e Facebook.

Na oportunidade, foram compartilhadas com toda a escola de modo geral ferramentas que possam contribuir no ensino e aprendizagem dos alunos e professores. De forma que, esses possam utilizar em suas aulas remotas contribuindo de maneira dinâmica.

Em todas as capacitações foi utilizada a plataforma do Google Meet como ferramenta de comunicação e videoconferência. Foram apresentados *Slides* mostrando e comentando sobre os aplicativos e foram disponibilizadas frequências e um questionário sobre a avaliação dos aplicativos no *Google Forms*. Os participantes receberam certificados de participação na capacitação. Os acadêmicos do estágio II como mediadores tiveram um papel significativo na realização dessa vivência, que é uma experiência enriquecedora, pois foram trocados relatos que demonstraram ser positivo a experiência neste campo de estágio e também para a escola.

5.3 Amostra do curso de Licenciatura em Informática Educacional e do Aplicativo Zello como meio de comunicação de voz

Este encontro aconteceu virtualmente com as turmas do Ensino Médio do turno matutino, durante o horário da disciplina de Educação Física, abordando como acontecem as aulas deste componente curricular na aldeia do discente da LIE - Raimundo Mundurukum - e em seguida a apresentação do curso de Licenciatura em Informática Educacional, compartilhando as experiências vivenciadas e, posteriormente, a apresentação do aplicativo Zello, que é um aplicativo de comunicação de voz em alta definição.

O objetivo desse encontro foi relatar as experiências já vivenciadas em campos diferentes pelos estagiários, mostrando de forma educativa a construção do novo momento através das ferramentas de comunicação e aprendizagem. Sabemos que as turmas do Ensino Médio já estão se preparando para viver a realidade acadêmica.

Dessa forma, foi socializado com os alunos das turmas do ensino Médio todas as experiências, e a possibilidade de inserção na UFOPA e nas demais instituições de ensino superior existentes em nosso município. O relato da experiência e vivência do estagiário Raimundo Waro na sua aldeia foram significativos, relacionando o antes e depois da disciplina de educação física, bem como as experiências com professores brancos. Foi mostrado para os alunos, através desses relatos, que o curso de LIE é híbrido e o que é o “curso do momento”, citando o fato das aulas serem remotas, além de explicar que há um mercado de trabalho

promissor para essa área. Através de *Slides* foi apresentado aos alunos o App Zello e sua finalidade, que é a comunicação de voz em alta definição e simultânea, e suas formas de uso, como ilustra a figura 3, a seguir.

Figura 3 – Slide das atividades.



O que é o aplicativo Zello?

- Zello é um aplicativo móvel walkie-talkie gratuito desenvolvido em Austin, Texas. Ele usa push-to-talk para sua operação e está disponível para Android, iOS, Blackberry, Windows Phone, PC com Windows.
- O Zello atua como uma alternativa aos rádios bidirecionais tradicionais, oferecendo recursos adicionais como histórico, repetição da última mensagem, notificações e compatibilidade com dispositivos Bluetooth. Funciona em redes GPRS / EDGE em 2G, 3G, 4G E 5G.

Fonte: Acervo do autor (2021).

O compartilhamento do APP de Comunicação Zello como ferramenta de aprendizagem educativa tem contribuído de forma significativa para estes alunos, haja vista que este App tem acesso gratuito na Plataforma do Play Store. Nas figuras 4 e 5, encontram-se imagens de cursos aplicados pelo autor deste TCC.

Figura 4 – Intervenção realizada pelos estagiários.



Fonte: Acervo Franciellen Tapajós (2021).

Figura 5 – Intervenção realizada pelos estagiários.



Fonte: Acervo Franciellen Tapajós (2021).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O curso de Licenciatura em Informática Educacional (LIE), dentro da Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa), apesar de ser um curso relativamente novo, traz novos ideais que podem alavancar a educação. Como acadêmico da instituição, pode-se falar com propriedade sobre os benefícios que se pode levar para dentro das instituições de ensino, sejam elas públicas ou privadas.

Enquanto discente do Curso de Licenciatura em Informática Educacional e também como estagiário no Colégio Batista de Santarém, ressalta-se as dificuldades durante a realização do Estágio III, pois o instrumento de trabalho não foi o giz de cera, não foi quadro branco, não foi um Pincel, nem Lousa Digital. Em tempos de Pandemia causada pela Covid-19, em necessidade a realização do estágio, a ferramenta de trabalho foi o próprio Celular, instrumento que auxiliou nas atividades desempenhadas, como também na elaboração e culminância dos projetos, os quais foram propostos aos alunos.

Dessa forma, algumas dificuldades foram superadas, tais como: o acesso e utilização da Plataforma Digital “MICROSOFT TEAMS”, sem acesso ao computador; dificuldades com a internet local, ressaltando que durante o estágio fiquei doente, além de outras situações complexas que surgiram neste período. Ademais, os conhecimentos adquiridos durante o curso de LIE, foi possível compartilhar com os alunos e professores do Colégio Batista, participando de uma realidade educacional que no momento atual precisou ser ajustada ao contexto do ensino remoto, compreendendo-se a responsabilidade que tem um docente dentro e fora da sala de aula.

O profissional de Informática Educacional tem a capacidade de contribuir para uma educação de qualidade, introduzindo ao processo de ensino e aprendizagem ferramentas que viabilizam a atividade lúdica promovendo o desenvolvimento crítico do aluno oportunizando mudanças em sua realidade.

Destaca-se que o trabalho desenvolvido sob a coordenação do Prof. Dr. Hergos Couto e Profa. Dra. Tânia Brasileiro, com auxílio da estagiária de docência Franciellen Tapajós e da supervisão de estágio, a professora Maria Djelma Brito, primeira egressa da LIE, em companhia do amigo discente da LIE, Raimundo Waro, possibilitaram a construção de saberes e conhecimentos.

Conclui-se que o Processo de Ensino Aprendizagem em relação à Modalidade de Ensino Remoto Emergencial (ERE), o qual fomos inseridos para a elaboração e colaboração pelo estágio III, foi de extrema relevância no contexto educacional ao qual tivemos a oportunidade de participar intensamente no Colégio Batista de Santarém.

REFERÊNCIAS

ACOT, Pascal. **História da Ecologia**. RJ: Ed. Campus, 2a. ed., 1990.

ACSELRAD, Henry. Sustentabilidade e Democracia. **Proposta**, ano 25, n. 71, 11 - 16, 1997.

ALMEIDA, José Maria. Desenvolvimento ecologicamente auto-sustentável: conceitos, princípios e implicações. **Humanidades**, v. 10, n. 14, 284 - 299, 1995.

ANDREOLA, Balduino A. **Carta-prefácio a Paulo Freire**. In: FREIRE, Paulo. *Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

ARAÚJO, Emanuela Suassuna De. SANTOS, Vanessa da Silva. O uso do cinema como recurso didático na educação infantil. **Anais I CONAPESC...** Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/18129>. Acesso em: 22/07/2021.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDBEN. Lei nº 9.394/96. Brasília, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CICORUM, Katya Elise. A estimulação infantil e o papel do professor nesta etapa de desenvolvimento. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 04, Ed. 01, Vol. 03, pp. 129-147, Janeiro de 2018. ISSN: 2448-0959

DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez, 1998.

Diretrizes de Formação de Professores para o Uso de Tecnologias ARTIGOS: O ensino de conteúdos de clima e tempo a partir da aprendizagem criativa em um espaço maker. Dayane Lucio Rodrigues, Layanne Almeida de Souza e Juliana Ramalho Barros. Disponível em: <http://www.abclima.ggf.br/>

FANTIN, Mônica. Cinema e imaginário infantil: a mediação entre o visível e o invisível. **Educação e Realidade**. 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoe realidade/article/view/9357> Acesso: 19/07/2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura)

FREIRE, **Professora sim, tia não cartas a quem ousa ensinar**. Editora Olho d'Água

GOMES, N. Endemia, epidemia e pandemia. **InfoEscola: navegando e aprendendo**. [S. l.], c2006-2020. Disponível em: <http://www.infoescola.com/doencas/endemia-epidemia-epandemia/>. Acesso em: 13 abr. 2020.

FLICK.; JANISSEK, R. **Análise Léxica e Análise de Conteúdo**: Técnicas complementares, sequenciais e recorrentes para exploração de dados qualitativos. Porto Alegre: Sagra Luzatto, 2009.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.

KALINOWSKI Andressa Costa de Souza. Crianças Professores e Filmes: Educação Infantil. Lajeado, novembro de 2016. **Monografia**. Centro Universitário Univates, 2016.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007

KUHLMANN JUNIOR, Moisés. **Infância e educação infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LEITE, Ligia S. **Tecnologia educacional descubra suas possibilidades em sala de aula**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

MELO, D. T., **TICs na educação: Um estudo de caso**. Mococa-SP: Ed. Do Autor, 2013.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo (Org.). **Novas tecnologias na educação: Reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002.

MINAYO, Vani Moreira. **Normas acadêmicas**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2009.

MACHADO, Márcia Regina. A INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. XI. Congresso Nacional de Educação. **EDUCERE**. 2013. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9701_5615.pdf. Acesso em 20 set. 2020.

MARQUES Jacqueline de Oliveira Carvalho Pinto – Educação Infantil – Ambiente Alfabetizador. São Gonçalo. 2008. **Monografia**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.

MELO Keylla Rejane. BRITO Antônia Edna- Paranaíba, v.5, n.15, p.67-90, 2014. Leitura e Escrita Na Educação Infantil. **Revista Interfaces da Educação**. Disponível em: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/index>. Acesso em 21 jul.2021

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

O LORÁX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA. Chris Renaud, Kyle Balda. *Universal Pictures*. Estados Unidos. 2012. **Recurso Online**. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/dr-seuss-the-lorax> Acesso em: 30 de jul. 2021.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Cidade: editora, ano.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, A.R. As novas tecnologias e a educação. V Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, Curitiba. **Anais do V Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul**. Editora da PUC 1:1-7. 2010.

PORTAL EDUCAÇÃO. Objetivos gerais da educação infantil. **Artigo Pedagogia**. 2014. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/turismo-e-hotelaria/objetivos-gerais-da-educacao-infantil/54300>. Acesso em 18 set. 2021

Resolucao_SE_n_28_2017_Escolas_Polo. Disponível em: https://educacao.saobernardo.sp.gov.br/images/editais_resolucoes/resolucoes/2017/Resolucao_SE_n_28_2017_Escolas_Polo.pdf. Acesso em 31/08/2021

SILVA, Adriana Santos da. **A tecnologia como nova prática pedagógica**. Monografia apresentada ao curso de pós-graduação em Supervisão escolar. Vila Velha, 2011.

SOARES, Darleide Andrade; AZEVEDO, Edenuza de; PINTO, Evani Santos; ANDRADE, José Luciano Pereira Santos. 2016. Motivação nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Quando a Aprendizagem ganha sentido - **Artigo Científico**. 2016.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2003.

THOALDO, D.L.P.B. **O uso da tecnologia em sala de aula**. Trabalho de Monografia apresentado na pós-graduação em Gestão Pedagógica da Universidade Tuiuti do Paraná 1: 1-35. 2010.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. 2ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.