



## **O ESTÁGIO SUPERVISIONADO E AS SUAS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS ATRAVÉS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS E DO FACEBOOK**

Francisca Tamires Alves da Silva<sup>1</sup>; João Alves de Amorim Neto<sup>2</sup>; Simone Pereira Camboim<sup>3</sup>; Pablo Henrique Rodrigues Jaruzo<sup>4</sup>; Marília Felix da Silva<sup>5</sup>

*<sup>1</sup>Universidade Estadual da Paraíba/Campus VII, ftamires.as@hotmail.com; <sup>2</sup> Universidade Estadual da Paraíba/Campus VII, symonnecamboim@gmail.com; <sup>3</sup> Universidade Estadual da Paraíba/Campus VII, joaoamorim.uepb@gmail.com; <sup>4</sup> Universidade Estadual da Paraíba/Campus VII, pablojaruzo@gmail.com; <sup>5</sup> Universidade Estadual da Paraíba/Campus VII, mari.felix.silva@gmail.com*

### **RESUMO**

Este artigo apresenta uma pesquisa intervenção realizado em uma ação supervisionada no curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB. Tal experiência teve como objetivo discutir as possibilidades pedagógicas do Facebook utilizando os dispositivos digitais móveis no ensino médio. Intentou-se também verificar se a utilização dessas ferramentas pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem. O estudo realizado para a elaboração deste artigo, foi desenvolvido pelas características de uma pesquisa de intervenção, na medida em que foi fundamentada em uma tendência das análises colaborativas que buscam investigar a existência de coletividades nas suas diversidades qualitativas do Estágio Supervisionado em Computação. Assim, foram organizadas oficinas sobre ferramentas de pesquisa explorando o site Google e o Facebook, com uso de instrumentos de coleta de dados como observação participante, registro das atividades realizadas e aplicação de questionários com uma turma de 15 alunos do 3<sup>a</sup> ano de uma escola pública de ensino médio na cidade de Patos. Os dados indicam que o uso da rede social facilitou o processo de ensino-aprendizagem dos alunos na escola-campo, e a partir disto, pode-se constatar que experiências como esta são positivas na perspectiva de que o uso das ferramentas digitais são possibilidades de interação e construção de sujeito cognitivo.

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado; Facebook; Ferramenta Pedagógica.

### **INTRODUÇÃO**

As redes sociais vêm invadindo seu espaço na busca de transformações na prática pedagógica do professor, e de modo particular, dos professores, que podem trabalhar nas suas aulas, não de forma linear, mas ampliando a sua visão de mundo, objetivando proporcionar espaços para a construção do saber, no processo de aprendizagem dos alunos para que possam construir, trocar experiências e relatos das mais variadas práticas de ensino em sala de aula e à produção de significados no período da regência de classe.



O objetivo deste artigo é relatar uma experiência pedagógica desenvolvida na disciplina de Estágio Supervisionado IV do Curso de Licenciatura em Computação, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Dionísio da Costa, durante o período de 11 de maio de 2015 a 01 de junho de 2015.

Nessa unidade educativa o uso do Facebook é apresentado como uma ferramenta pedagógica para apresentação de aulas com os alunos do ensino médio e educação profissionalizante das turmas do ensino médio da referida escola.

O estágio supervisionado IV no curso de Licenciatura em Computação teve como objetivo integrar o processo de ensino, pesquisa e aprendizagem utilizando recursos digitais, como a rede social Facebook (FERREIRA; CORRÊA; TORRES, 2012). De forma a proporcionar aos alunos da escola-campo a oportunidade de explorar conhecimentos e habilidades desenvolvidas durante a aula.

Também buscou propiciar ao acadêmico a integração entre a teoria e a realidade observada, podendo adquirir experiências sobre o ambiente profissional no qual atuará além de poder discutir as críticas ao sistema educativo a fim de elaborar ações de mudanças no quadro educacional.

Vivenciar a prática no ambiente escolar é uma atividade essencialmente importante no Estágio Supervisionado, além de promover a integração entre o estagiário e seu futuro ambiente de trabalho, também pode proporcionar a construção de habilidades, que integradas ao modelo educacional no qual são explorados os dispositivos móveis e os recursos da Web 2.0 (O' REALLY, 2007), é capaz de criar um novo perfil de profissional educador. Profissional esse voltado para conectar a escola ao mundo digital.

Nesse sentido, o Licenciado em Computação bem qualificada precisa exercer o papel do profissional da educação que atue como um mediador de conhecimentos contribuindo para a formação de sujeito para atuar na sociedade contemporânea, no contexto da cibercultura (LEVY, 1999).

O estágio, então, deixa de ser considerado apenas um dos componentes e mesmo um apêndice do currículo e passa a integrar o corpo de conhecimentos do curso de formação de professores. Poderá permear todas as suas disciplinas, além de seu espaço específico de análise e síntese ao final do curso.

Cabe-lhe desenvolver atividades que possibilitem o conhecimento, a análise, a reflexão do trabalho docente, das ações docentes, nas instituições, a fim de compreendê-las em sua historicidade, identificar seus resultados, os impasses que apresenta as dificuldades. Dessa análise



crítica, à luz dos saberes disciplinares, é possível apontar as transformações necessárias no trabalho docente, nas instituições (PIMENTA; LIMA, 2004, p. 54).

Assim, durante o estágio o licenciando tem-se oportunidade de realizar ações pedagógicas que integram teoria e prática através de pesquisas, a fim de contribuir também no processo de ensino-aprendizagem dos alunos na escola-campo, inclusive com experiências que permitam vivenciar o uso das ferramentas digitais para aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

Os aspectos metodológicos de uma pesquisa científica são necessários, pois norteiam o caminhar do pesquisador ao tentar responder ou buscar explicações para determinados problemas ou interrogações que surgem em sua trajetória. Assim, lembra-se de Pádua (2004, p. 31) ao afirmar: “pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas”.

A pesquisa ocorreu na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Dionísio da Costa, localizada na cidade de Patos (PB) durante o período de 11 de maio de 2015 a 01 de junho de 2015. Relata-se o processo de intervenção das aulas de informática utilizando os recursos tecnológicos para apresentação de aulas interativas com os alunos do ensino médio e educação profissionalizante das seguintes turmas: 2ºA, 2ºB, 3º A do ensino médio.

Durante o estágio o licenciando tem-se oportunidade de realizar ações pedagógicas que integram teoria e prática através de pesquisas, a fim de contribuir também no processo de ensino-aprendizagem dos alunos na escola-campo, inclusive com experiências que permitam vivenciar o uso das ferramentas digitais para aprendizagem.

O processo do estágio supervisionado ocorrido na escola campo no Município de Patos-PB na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Dionísio da Costa (PREMEN), observou que os recursos tecnológicos tais como: Computadores, Data Show, Laboratório de Hardware eram usados assiduamente por alunos e professores, existia um feedback imediato na prática de ensino. A dúvida frequente entre os alunos era acerca de conteúdos ministrados em sala de aula, dúvidas sobre o manuseio dos recursos tecnológicos não eram especificamente questionados.

Nesta experiência, caracterizada como uma pesquisa intervenção, na medida em que foi fundamentada em uma tendência das pesquisas colaborativas que buscam investigar a existência de coletividades nas suas diversidades qualitativas assumindo assim uma intervenção de caráter sócio analítico (AGUIAR, 2003; ROCHA, 1996, 2001).



As oficinas de estágio supervisionado foram ministradas no laboratório de informática, utilizando também dispositivos móveis e a rede social Facebook. Foi organizado em forma de projeto didático, explorando temas e práticas propostas também pela escola-campo ou pelas demandas dos alunos desta, como o caso do conteúdo modernismo, explorado pelos licenciados e solicitado pela professora da turma na qual estava sendo realizada a pesquisa intervenção.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

As redes sociais são fruto da Web 2.0, em que os usuários também participam de grupos ou comunidades virtuais, buscando interesses em comum com objetivos específicos.

Para melhor compreender o advento Cíbercultura, é preciso percorrer a história da informática. A Cíbercultura deriva diretamente das implicações socioculturais do desenvolvimento da microeletrônica.

Segundo Breton (1991), o progresso informático não depende somente de critérios científicos e técnicos. É necessário observar a confluência dos avanços técnico-científicos associados aos fatores de transformação cultural, social e ideológica, provocados desde aparecimento dos primeiros computadores.

O autor aponta três fases importantes do desenvolvimento da informática: a primeira fase ocorreu entre 1945-1960 e possui forte ligação com a teoria cibernética; a segunda foi de 1960 a 1970, caracterizada pelo surgimento de sistemas centralizados. Já a terceira e última fase, de acordo com Breton, surgiu após 1970, é identificado pelo surgimento dos microcomputadores e pelas redes temáticas.

Para Marc Prensky, em entrevista concedida à Revista Época em julho de 2010.

Nativos digitais e imigrantes digitais são termos que explicam as diferenças culturais entre os que cresceram na era digital e os que não. Os primeiros, por causa de sua experiência, têm diferentes atitudes em relação ao uso da tecnologia. Hoje, há muito mais adultos que migraram e, nos Estados Unidos, quase todas as crianças em idade escolar cresceram na era digital. Pode ser que em alguns lugares os nativos sejam separados dos imigrantes por razões sociais. (*apud* GUIMARÃES, p.1, 2010).

Neste sentido, Prensky (2010) ressalta que os Nativos digitais e os Imigrantes Digitais podem ter uma diferença cultural, pois um grupo cresceu em um ambiente tecnológico, podendo assim ser chamada de Nativo digital e por outro lado os Imigrantes digitais, que, por terem nascidos



antes dessa revolução tecnológica chamada por alguns de avanço da Web 2.0. No entanto, diferentes gerações convivem na cultura digital, que direciona as vivências na contemporaneidade, inclusive para o mercado de trabalho.

A escola também tem sua função alterada na medida em que os saberes estão disponíveis para a sociedade no ciberespaço. Logo, a formação dos sujeitos da atualidade deve ser voltada para uma nova lógica. Aprender a interagir, a pesquisar, a localizar fontes seguras de informações, a inter-relacionar saberes são novas habilidades relacionadas às tecnologias digitais para a aprendizagem.

Neste sentido, os avanços tecnológicos impõem a necessidades de novas organizações curriculares e estruturas escolares. Neste contexto, foi criado o Programa Ensino Médio Inovador (ProEMI), instituído pela Portaria nº 971, de 9 de outubro de 2009. Diante dessa ação instituída pelo Governo Federal a fim de induzir a reestruturação dos currículos do Ensino Médio.

O ProEMI tem como objetivo buscar novas soluções apoiando e fortalecendo o desenvolvimento de propostas curriculares inovadoras nas escolas de ensino médio, diversificando os currículos com atividades integradoras ampliando o tempo dos estudantes na escola e buscando garantir a formação integral com a inserção de atividades que tornem o currículo mais dinâmico, atendendo também as expectativas dos estudantes do Ensino Médio e às demandas da sociedade contemporânea.

Essa integração está relacionada às áreas do conhecimento, que são Linguagens, Códigos, Ciências da Natureza, Matemática e Ciências Humanas e suas Tecnologias. Essa abordagem proposta pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), vem definindo orientações curriculares que permitam o trabalho educativo dos jovens da atualidade a partir de conteúdos, metodologias e projetos voltados para melhorar a qualidade da educação oferecida nessa fase de ensino e torná-la mais significativa.

Desta forma, os PCN+ tem o propósito de levar até as escolas os pressupostos fundamentais da nova lei da LDB/96 que assegura a mudança nas práticas educacionais até então correntes. As Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Médio (DCNEM) são obrigatórias, e os PCN e PCN+ se apresentam como um subsídio teórico-metodológico para a implementação das propostas na sala de aula.

Em conformidade com o contexto digital e com as preocupações anunciadas, uma das áreas de trabalho pedagógico para o ensino médio apontado nos PCN+ é a Informática, considerando que as demandas sociais e do mercado de trabalho do contexto atual apontam para as habilidades do



sujeito para vivenciar a Cibercultura, que tem avançado e o uso dos dispositivos móveis tem popularizado o acesso ao mundo virtual para a aprendizagem. Considerando esta possibilidade Behrens (2005, p.68) comenta que:

O processo de mudança paradigmática atinge todas as instituições e em especial a educação e o ensino em diversos níveis inclusive e principalmente nas Universidades. O advento dessas mudanças exige da população uma aprendizagem constante. As pessoas precisam estar preparadas para aprender ao longo da vida podendo intervir, adaptar-se e criar novos cenários.

Nesta perspectiva Pellanda (2009) ressalta que à medida que os dispositivos móveis começam a incorporar mais funcionalidades, tornam-se mais parecidos com computadores e possuem grande relevância para o processo de inclusão digital, devido ao fato de serem mais baratos e possuírem a condição ubíqua.

Com isso os meios de comunicação não estão sendo substituídos. “Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias” (JENKINS, 2008, p.40). Referindo-se a esta questão, os dispositivos móveis estão sendo aprimorados de forma a facilitar o uso, com interfaces atrativas para diferentes faixas etárias, estimulando a interatividade, por meio de ferramentas e funções que possibilitem uma crescente inserção no universo digital.

Isso mostra que os meios de comunicação através da revolução móvel é uma tendência na atualidade. Portanto, o papel do professor na atualidade é organizar seu trabalho de forma a explorar as tecnologias digitais, inclusive as móveis, no processo de ensino-aprendizagem. A escolha de tecnologias que possibilitam a interação entre alunos por meio de ambientes virtuais de aprendizagem permitem a prática de construção compartilhada e colaborativa do conhecimento, por meio de *chats*, fóruns, espaços para compartilhamento de projetos, ferramentas disponibilizadas por aplicativos e redes sociais, como o Facebook, que podem ser exploradas para a construção do conhecimento.

A Rede Social *Facebook* é considerada um fenômeno mundial por sua visibilidade, acessada por milhões de pessoas (FERREIRA; CORRÊA; TORRES, 2012). A rede social apresenta uma forma de estabelecer relação entre os usuários, que reflete executando ações de forma simultânea tais como divulgação de notícias, fotos, textos, compartilhamentos de vídeos e entretenimento, por meio de diferentes ferramentas.



Nesta perspectiva, o *Facebook* pode ser utilizado como ferramenta para aprender a aprender e aprender com o outro, em um processo interativo pedagógico comunicacional que emerge no ciberespaço (FERREIRA; CORRÊA; TORRES, 2012). Essa rede social pode, então, facilitar o processo de ensino-aprendizagem e a busca pelo conhecimento, na medida em que possibilita a exploração de aplicativos que sejam integrados mostrando as possibilidades da *Web 2.0*. Atualmente existem vários aplicativos que podem ser utilizados, segundo as referidas autoras:

**Quizzes:** É um tipo de aplicativo que possibilita ao usuário a construção de questionários com várias questões e com opções de marcar, para depois mostrar em forma de algum relato.

**Flashcards:** tipo de jogo de conhecimento que permite produzir vários termos e seus conceitos. O sistema automaticamente gera testes para relacionar o nome com o seu conceito, perguntas de V ou F, perguntas objetivas e de respostas escritas.

**Podclass:** Aplicativo que permite compartilhar vários tipos de informação de diversos tipos e semelhante ao ambiente virtual de aprendizagem Moodle.

**Slides are:** compartilha apresentações do PowerPoint.

**Docs:** Este aplicativo proporcionar gerenciar os arquivos do Office, além dos mais conta com arquivos específicos para fazer fichas de aprendizagem ou realizar outros programas através da utilização do Facebook.

**Udutu Teach:** É um conjunto de ferramentas juntamente com o Udutu Learn que o professor pode utilizar para trabalhar com os alunos objetos de aprendizagem produzidos com a ferramenta Udutu.

Pode-se ver que os aplicativos disponíveis no *Facebook* podem contribuir para o trabalho do docente, mostrando a importância dos recursos didáticos utilizados em sala de aula. Diante de isso, o professor precisa conhecer bem os aplicativos que irão facilitar sua prática pedagógica.

Com esta preocupação, organizou-se um estudo de caso, nas atividades de estágio supervisionado, explorando a rede social Facebook com alunos do Ensino Médio Inovador, em uma escola da cidade de Patos-PB.

De acordo com Pimenta e Lima (2004), o estágio, por meio da pesquisa e investigação abre possibilidades para o futuro professor compreender as situações vivenciadas e observadas nas escolas e seus respectivos sistemas de ensino.

Neste sentido, o estágio caracteriza-se pelas diversas possibilidades de desenvolvimento de atividades, capaz de promover situações que valorizem as atividades de diálogo, reflexão, pesquisa, investigação do futuro docente.



O estágio supervisionado é, sem dúvidas, uma parte imprescindível do processo de formação pois à medida que os licenciando tem contato com a realidade escolar e no laboratório de informática que o estágio proporciona, começam a relacionar com muitas das reflexões e saberes que aprendem durante sua formação. Neste momento o futuro educador está sendo preparado para enfrentar os desafios da carreira docente.

Considera-se o estágio supervisionado IV indispensável na construção da identidade profissional do futuro licenciado, pois a experiência vivenciada leva a perceber a importância de formar profissionais qualificados, com domínio de conteúdo voltado para o uso dos recursos digitais e capazes de trabalhar com desafios educacionais que existem no cotidiano da escola.

A vivência do estágio possibilitou descobrir a enorme responsabilidade que tem um professor ao educar alunos considerando seus diferentes comportamentos, bem como compreender a influência que exerce na formação do aluno.

Diante das dificuldades do uso da internet no laboratório de informática da escola-campo, impossibilitando a realização de algumas atividades planejadas, averiguou-se a necessidade de ser flexível para organizar novas experiências e descobertas, de fundamental importância para a formação profissional.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O referido estágio teve como objetivo complementar a formação do discente, possibilitando uma experiência acadêmica-profissional através de vivências nos campos de prática do licenciado em computação no ambiente escolar. Estabelecer relações entre a teoria e a prática profissional, refletindo sua aprendizagem com reflexões sobre o trabalho dia a dia do licenciado no serviço de educação.

O estágio supervisionado é sem dúvidas, uma parte imprescindível do processo de formação pois à medida que os licenciados têm contato com a realidade escolar e com o laboratório de informática da escola-campo, começam a aprender muitas das reflexões e saberes que apreendem durante sua formação. Afinal, neste momento o futuro educador está sendo preparado para enfrentar os desafios da carreira docente.

A vivência na escola campo foi de fundamental importância para a formação do futuro discente proporcionou ao estagiário a oportunidade de analisar e entender a realidade do ambiente escola, bem como o comportamento dos alunos do Ensino Médio Inovador e a interação entre eles.



Apesar das dificuldades encontradas no laboratório de informática da escola-campo, impossibilitando a realização de algumas atividades planejadas, averiguou-se a necessidade de ser flexível para organizar novas experiências e descobertas, de fundamental importância para a formação profissional.

Quanto a essa questão, Pimenta (2006) comenta que os saberes adquiridos durante a vida acadêmica podem colaborar para as práticas ocorridas no estágio, especificamente ao se deparar com situações inesperadas, não só em saberes técnicos, mais em saberes pedagógico.

Um profissional qualificado é aquele que está preparado para que disponha de técnicas diferenciadas para encaminhar suas atividades pedagógicas.

A vivência do estágio possibilitou descobrir a enorme responsabilidade que tem um professor ao educar alunos considerando seus diferentes comportamentos, bem como compreender a influência que exerce na formação do aluno.

Para trabalhos futuros sugere-se então um estudo teórico sobre possibilidades do uso de redes sociais com uso de dispositivos digitais móveis, de forma a contribuir para a exploração da Web 2.0 para a aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

BEHRENS, Marilda Aparecida. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. In: MORAN, Jose Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. ed. 12. São Paulo: Papirus, 2005. p. 67-132.

BRETON, Philippe. **A utopia da comunicação**. Lisboa: Instituto Piaget, 1992. (Coleção Epistemologia e Sociedade).

FERREIRA, J.de L; CORREA, B. R. do P. G; TORRES, P. L.O **Uso Pedagógico da Rede Social o Facebook**. 2012.

GUIMARÃES, Camila. Marc Prensky: “o aluno que virou o especialista” Revista Época. Disponível em :<<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca>. Acesso em: 16/08/2013.



**III CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MARCON, K; MACHADO, J.B; CARVALHO, M. J. S. **Arquiteturas Pedagógicas e Redes Sociais: Uma experiência no Facebook**. Rio de Janeiro, 2012.

PELLANDA, Eduardo Campos, Comunicação móvel no contexto brasileiro. In: LEMOS, A, JOSGRILBERG, F. (orgs), Comunicação e mobilidade aspectos socioculturais das tecnologias moveis de comunicação no Brasil, Salvador: EDUFBA, 2009. P. 11-18

PRENSKY, Marc. “Não me atrapalhe, mãe-estou aprendendo”: Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI ... e como você pode ajudar! São Paulo-SP: Editora Phorte, 2010. 320p.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e Docência**. São Paulo: Cortez, 2004.