



## O ESTÁGIO SUPERVISIONADO CURRICULAR NA FORMAÇÃO DOCENTE COM A UTILIZAÇÃO DOS SOFTWARES LIVRE

Amélia Maria Rodrigues Oliveira (1); Lidiane Rodrigues Campelo da Silva (1).

Universidade Estadual da Paraíba; [computeroliveira.am@gmail.com](mailto:computeroliveira.am@gmail.com), [lidianecampelo@gmail.com](mailto:lidianecampelo@gmail.com)

### RESUMO

Este artigo relata uma experiência vivenciada por meio da disciplina de Estágio Supervisionado II, onde foi possível fazer uso dos softwares livres, as aulas foram ministradas pela acadêmica Amélia Maria Rodrigues Oliveira do Curso de Licenciatura em Computação pela Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, campus VII de Patos-Paraíba, as aulas aplicadas no estágio aconteceram na Escola Municipal "Zefinha Mota" na cidade de Patos-Paraíba, por meio dessa experiência através dos softwares livres foi possível analisar o seu uso de maneira educativo e pedagógico, e o quanto contribuiu para o desenvolvimento e raciocínio lógico dos educandos. As aulas práticas com o auxílio das ferramentas livres, assim abordou-se a história do computador, componentes físicos (Hardwares), Softwares, Sistema Operacional Linux, Open Office, e por fim apresentação e utilização da ferramenta Scratch. A aplicação das aulas foi com intuito de aproximar os educandos na utilização dos softwares livres, como um instrumento auxiliador no sentido de melhorar as habilidades educativas, assim serem usados em outros momentos em um ambiente educacional pelos os alunos. As atividades se basearam na ludicidade e entretenimento que as ferramentas possuem, e assim fazendo com que os alunos aprendessem de forma fácil e de maneira positiva na construção do processo ensino-aprendizagem, e assim com isso colaborou na formação acadêmica da discente ministrante das aulas. No final das aulas aplicadas no Estágio Supervisionado II, os educandos poderão salientar a importância dos conhecimentos ganhos através das aulas, para sua formação escolar e, como também, expressaram-se o interesse em outros encontros para aprofundar seus conhecimentos através dos softwares livres e da programação educativa.

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado. Ensino Fundamental. Softwares Livres.

### INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é um momento em que o futuro licenciado irá obter experiências através da disciplina curricular, que na maioria é ofertada pelas universidades, pois é através da disciplina que o discente irá ter uma aproximação da teoria com a prática, e com isso contribuindo para sua formação acadêmica.

Sendo assim, o estágio supervisionado é uma determinação da LDB – Lei de diretrizes e bases da Educação nacional nº 9394/96 nos cursos de formação de professores.

Segundo as autoras Pimenta e Lima (2004):

"O estágio é o eixo central na formação de professores, pois é através dele que o profissional conhece os aspectos indispensáveis para a formação da construção da identidade e dos saberes do dia-a-dia" (PIMENTA E LIMA, 2004).

O Estágio Supervisionado II faz parte do projeto pedagógico do curso de Licenciatura Plena em Computação, da UEPB, *campus VII* de Patos, neste



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

sentido, a disciplina é obrigatória para o curso, à carga horária definida no Estágio é estabelecida como um elemento indispensável para resultar na aprovação e obtenção do diploma dos graduandos da Universidade.

As atividades foram desenvolvidas voltadas para o Ensino Fundamental I, especificamente para a turma do 5ª ano da Escola “Zefinha Mota”, assim para a realização das aulas a participação e contribuição do educador da turma foi fundamental.

O Estágio Supervisionado II, do Curso de Licenciatura Plena em Computação da UEPB, foi realizado no período de 2015.1 entre o período de 17 de abril a 06 de junho, com carga horária de 30 horas, assim a disciplina Estágio Supervisionado II que além dos momentos da própria observação na Escola Municipal “Zefinha Mota” constitui-se também em encontros de estudo através de seminários para a preparação dos graduandos, assim prestarem um bom desempenho na referida Escola e discussão em sala de aula na universidade (UEPB) com a presença da professora e orientadora Rosangela Medeiros Silva.

O Estágio teve por objetivo para ir muito além de um simples cumprimento de exigências acadêmicas, é uma oportunidade de crescimento pessoal e profissional. Além de ser um importante instrumento de integração entre universidade, escola e comunidade (FILHO, 2010). Por isso, o presente estudo foi desenvolvido a fim de trazer a público a importância do Estágio Supervisionado no processo de formação do profissional docente. Também relata a importância da experiência prática aliada aos conhecimentos teóricos na vida de um acadêmico de graduação.

O presente estudo foi desenvolvido a fim de trazer a público a importância do Estágio Supervisionado no processo de formação do profissional docente, assim como relata a importância da experiência prática com os alunos e, bem como, da ferramenta Scratch e entre outros softwares livres utilizados em momento educativo.

Sendo assim, foram importantes as aulas aplicadas no Estágio Supervisionado II na Escola Municipal “Zefinha Mota”, pois possibilita o aperfeiçoamento da prática com junção da teoria, e assim, adquirindo conhecimentos alcançados em sala de aula e no Laboratório de Informática.

## **1.1 SOFTWARES LIVRES**

Segundo o site do GNU definem os softwares livres como:

“O software livre apresenta os critérios utilizados para definir se um programa de computador em particular se qualifica como software livre ou





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

não. De tempos em tempos nós revisamos essa definição, para clarificá-la ou para resolver questões mais sutis.”

Sendo assim, os softwares livres são aqueles que possuem a liberdade de expressão em que os usuários podem usar e modificar, e, bem como, muitos deles são gratuitos disponíveis em computadores ou serem instalados.

Nesse sentido, os softwares livres são usados com intuito educacional por serem a maioria gratuitos e de fácil acesso, e muitos deles são instalados nos computadores das escolas, já muitas instituições utilizam nas máquinas o sistema operacional Linux.

## **1.2 PRE-REQUISITO DE UM SOFTWARE LIVRE**

Um software é considerado livre se atender a quatro pré-requisitos:

1. A liberdade para executar o programa qualquer que for o propósito;
2. A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades, sendo liberado o acesso ao código-fonte;
3. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo;
4. A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie, sendo o acesso ao código-fonte um pré-requisito para esta liberdade.

A maioria dos Softwares Livres é licenciada por uma licença de Software Livre, como a GNU GPL (a mais conhecida).

## **2. PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS**

O presente trabalho desenvolvido parte dos procedimentos técnicos, assim dividido em duas partes, tendo em vista na realização do artigo: a primeira constituiu em um levantamento bibliográfico, assim realizado com base em documentos eletrônicos técnicos e artigos acadêmicos sobre esse tema, e como também, com o auxílio do computador na utilização dos softwares livres.

O Estágio Supervisionado II, do Curso de Licenciatura Plena em Computação da UEPB, envolveram atividades momentos de observação da escola e encontros de estudo e discussão em



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

sala de aula na universidade. As atividades foram realizadas na Escola Municipal do Ensino Fundamental Zefinha Mota, localizada no bairro 07 casas na cidade de Patos-Paraíba.



**Figura 1:** Escola Municipal de Ensino Fundamental “Zefinha Mota”.

O Estágio Supervisionado foi dividido em 04 encontros realizados no período da manhã. A vivência foi bastante proveitosa e a escola que foi desenvolvida as atividades foi bastante acolhedora. A instituição de ensino foi à mesma em que foi realizada o Estagio Supervisionado I, o que facilitou ainda mais a interação com funcionários e alunos, bem como a organização das atividades de intervenção que foi elaborada para ser trabalhada na escola diante das atividades inseridas no estágio.



**Figura 2:** Laboratório da Escola “Zefinha Mota”.

As aulas aconteceram no laboratório do ProInfo da referida escola, onde foram explorados os jogos educativos e criação de textos por meio de recursos tecnológicos digitais. O roteiro das aulas foi repassado para o professor durante o decorrer do estágio que foi aplicado com os alunos. Houve encontros para o planejamento do que seria trabalhado, que foram abordados nas aulas como: vídeos, músicas e os softwares livres (*Scratch*, *openoffice* e o *Tux paint*).

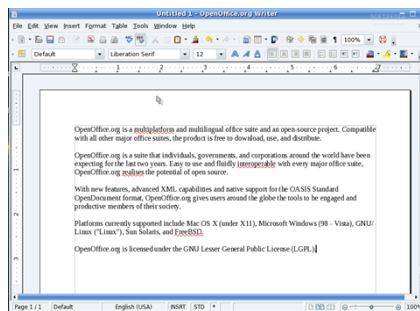




**Figura 2:** *Scratch* foi usada no Estágio com a finalidade de aproximar a programação em um ambiente educativo.



**Figura 3:** Tux Paint utilizado com o objetivo dos alunos desenvolvessem a coordenação motora com o dispositivo no *mouse*.



**Figura 4:** *OpenOffice – Write* foi usado nas aulas do Laboratórios na construção na construção da história criada pelos os alunos.

Diante das aulas realizadas na escola, foi feito um estudo de pesquisa que visa os procedimentos metodológicos, assim foi realizada em três partes:



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

A primeira parte foi feita uma revisão bibliográfica com base em documentos eletrônicos - técnicos e artigos acadêmicos no planejamento das aulas aplicado no Laboratório de Informática.

- A segunda parte foi através da observação nas aulas do professor da turma do 5º ano, acerca disso foi realizado anotações e conversas com professor.
- A terceira parte foi planejada como seria as aulas direcionadas aos alunos, através de encontros com a orientadora e com a participação do professor da turma do 5º ano.
- A quarta parte foi aplicado às aulas seguido de um cronograma seguidos de uma sequencia de aulas/atividades voltadas para a turma do fundamental I.

## REAULTADOS E DISCURSÕES

Com isso, por meio do que era exibido no Data Show, trabalhava-se a questão dos conhecimentos gerais, linguagem, escrita e operações matemáticas de um jogo criado para os alunos trabalhado com os alunos. Foi usado o software Libre Office uma vez que os próprios alunos produziam seus textos sobre o seguinte tema “Quem sou eu?” na ferramenta e ao final todos apresentaram sua história.



**Figura 5:** Alunos da Escola “Zefinha Mota” nas atividades com os softwares livres.







**Figura 6:** Alunos da Escola “Zefinha Mota” e estagiária nas atividades desenvolvidas no Laboratório de Informática.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estágio é a fase em que os alunos de licenciatura aplicam um papel fundamental através das teorias aprendidas em sala de aula e levar para prática a ser exercida em um ambiente de ensino educacional, vale ressaltar que a disciplina de Estágio Supervisionado II, ofereceu o contado direto á prática pedagógica, em sua proposta fornecer aulas práticas que mediante disso traçando conhecimentos e aprendizados ao estudante de licenciatura.

O Ensino fundamental é uma etapa importante para a criança, pois ela está em constante fase de aprendizado, sendo assim o educador deve-se se apropriar de seu ensino e leva-lo de maneira significativa, com isso, o Estágio serviu de aperfeiçoamento de conhecimentos contínuos em nossa formação acadêmica, em que deparamos com uma nova visão, que um educador possa contribuir para educação, em que se consiste a formação de um cidadão crítico, criativo e capaz de enfrentar os desafios da atualidade e de transformar a realidade em direção a uma sociedade mais justa, solidária e igualitária.

Como aprendizado único dessa experiência, assim fica satisfação da realização de um fruto de bom trabalho exercido na Escola “Zefinha Mota”, e visto que o presente trabalho atingiu os propósitos almejados, e que fica a lição da melhora no que foi que foi observado e no cotidiano da referida escola.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PIMENTA S. G. L; LUCENA, M. S. **Estágio e Docência**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

ALARCÃO, Isabel (Org.). **Formação reflexiva de professores: estratégias de supervisão**. Porto: Porto Editora, 1996.

PIAGET, J. **Para Onde Vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olympo, 9ª edição, 1988.

FERREIRO, Emília. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999. 102pv. 2.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

**GNU.** Disponível em : <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>> Acesso em: 19/08/2016

**Sebrae.** Disponível em : <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-e-software-livre-e-quais-as-vantagens-em-usa-lo-na-sua-empresa,2928d53342603410VgnVCM100000b272010aRCRD>> Acesso em: 19/08/2016

**Scratch.** Disponível em : <<https://scratch.mit.edu/>> Acesso em: 25/08/2016