

## EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO OBRIGATÓRIO II DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

*Luiza Angelina Prigol Young*  
UFMS  
*luiza.young@ufms.br*  
0000-0001-7161-0664

*Sonia Maria Monteiro da Silva Burigato*  
UFMS  
*sonia.burigato@ufms.br*  
0000-0001-8403-6032

### RESUMO

O presente trabalho é resultado da ação desenvolvida na disciplina de Estágio Obrigatório II ocorrida durante o período de isolamento social, em decorrência da pandemia causada por um novo coronavírus. Este evento também assolou escolas, professores e alunos, fazendo com que as atividades que seriam desenvolvidas nesta disciplina tivessem que ser adaptadas. O Estágio Obrigatório II é uma disciplina obrigatória do curso de Matemática – Licenciatura, que tem como objetivo aproximar o licenciando da escola. Normalmente, ele ocorre em três etapas, que são: observação, participação e regência, em turmas de oitavos e nonos anos do Ensino Fundamental. Porém, durante o segundo semestre de 2020 a disciplina foi realizada de um modo atípico, em que a professora orientadora adaptou as atividades propostas. Dentre as mudanças que ocorreram cito: a elaboração e apresentação de duas aulas no Google Meet e uma aula em forma de vídeo; para a observação o acadêmico deveria escolher duas aulas, ministradas por seus colegas de turma, para fazer seu relato; a participação foi vivenciada auxiliando um colega na elaboração de uma aula, apresentada via *Meet*, a ideia era propor uma aula diferenciada utilizando algum recurso e incluindo a produção de um tutorial do material utilizado. Destaco que a regência foi a atividade que teve a mudança mais significativa, uma vez que ela seria ministrada para os próprios colegas da disciplina e que teríamos de usar o espaço do Google *Meet*. As aulas realizadas pelos colegas de turma usaram diferentes recursos tecnológicos, visto que a proposta da professora orientadora era que experienciássemos o momento atípico que estávamos vivendo. Por meio desses momentos, também tivemos a oportunidade de elaborar um tutorial para a aula, a fim de despertar o interesse do aluno. Eu participei da elaboração de um tutorial para explicar como usar um material manipulável para explorar o Teorema de Pitágoras, ele foi desenvolvido utilizando o *Jamboard*. Desta experiência, pude observar que o professor detém mais tempo para produzir um material de qualidade e, que esteja ligado ao conteúdo da aula e ainda, integrado à aula. Para Bittar (2011, p.43) “o professor integrou a informática em suas aulas quando esta for usada para contribuir com o processo de aprendizagem [...] e permitir o alcance dos objetivos do professor, relativamente ao conhecimento em cena.”. Ressalto aqui também que além das práticas propiciadas pelo estágio, me deparei com dúvidas que apareceram durante as regências dos meus colegas e que foram interessantes, na minha perspectiva, para pensar de que forma eu responderia a dúvida de um

aluno, no contexto normal da sala de aula. É o que comumente chamamos de refletir sobre a prática docente. E este repensar foi bastante difundido pela professora orientadora, pois ela quis nos aproximar ao máximo das vivências da escola, no caso, na elaboração e aplicação de uma aula pensando nos estudantes (MIZUKAMI, 2005-2006). Posso concluir que esta disciplina de estágio oportunizou o uso de ferramentas para auxiliar o modo de ensino que temos experienciado durante essa pandemia, com o ensino remoto. Além disso, o Estágio Obrigatório é fundamental para que os discentes experimentem outras possibilidades de prática, como foi no caso da aula elaborada com o uso do *Jamboard*.

#### Referências

BITTAR, Marilena. A informática nas aulas de matemática. In: SANTOS, Rafael Monteiro dos; SANTOS, João Ricardo Viola dos (org.). **Instrumentação para a Pesquisa e Prática de Ensino de Matemática IV**. Campo Grande: UFMS, 2011. Cap. 2. p. 39-62.

MIZUKAMI, M. G. N. **Aprendizagem da Docência: Professores Formadores**. Revista E-Curriculum, São Paulo, v. 1, n. 1, dez. – jul. 2005-2006.