

Área(s) do Subprojeto - Interdisciplinar: Não

- Computação

Curso(s) participante(s)

- (Computação) 1117715 - COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA
- (Computação) 1279275 - COMPUTAÇÃO

Etapas

- Ed. Infantil
- Ensino Médio
- Ensino Fundamental - Anos finais
- Ensino Fundamental - Anos iniciais

Modalidades

- Ensino Regular

Temáticas

- Cultura Digital e Tecnologia na Educação

Quantidade de Núcleo de iniciação a Docência Pretendido:

4

Contribuições do Subprojeto para o enriquecimento da formação dos licenciandos e fortalecimento do(s) curso(s).

O subprojeto “Formação de Professores em Computação: Integração dos Eixos da BNCC na Educação Básica” é voltado para bolsistas de iniciação à docência dos cursos de Computação e Informática - modalidade presencial e de Computação - modalidade à distância, da UFERSA, em consonância com leis e Resoluções que direcionam a computação na Educação Básica. A Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, define as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. A Lei Nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), foi criada para potencializar os padrões e os resultados das políticas públicas relacionadas ao acesso a recursos, ferramentas e práticas digitais, com prioridade para as populações mais vulneráveis, por meio de articulação entre programas e projetos entre diferentes agentes. O complemento à BNCC estabelece o desenvolvimento de currículos e a formação inicial e continuada de professores por meio da computação na Educação Básica, dividida em três eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. O Pensamento Computacional se baseia em fundamentos da computação para impulsionar e aprimorar a aprendizagem, além de fomentar o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento, por meio de um conjunto de habilidades capazes de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de maneira metódica e sistemática. O eixo Mundo Digital compreende artefatos digitais tanto físicos quanto virtuais, e diz respeito à informação, armazenamento, proteção, uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável. O eixo Cultura Digital se refere à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços tecnológicos na sociedade contemporânea, promovendo uma atitude crítica, ética e responsável em relação à diversidade de ofertas midiáticas e digitais, envolvendo o uso das diferentes tecnologias digitais e a avaliação dos conteúdos veiculados, além de promover a fluência no uso eficiente, contextualizado e crítico dessas tecnologias. A digitalização, a conectividade global, a explosão na produção de dados e a transformação deles em informação estão remodelando radicalmente a maneira como interagimos, trabalhamos, aprendemos e nos relacionamos. Em um ritmo acelerado, os avanços tecnológicos desafiam as estruturas tradicionais, permitindo que indivíduos com acesso à tecnologia tenham mais poder, influência e oportunidades sem precedentes. Ao mesmo tempo, surgem questões éticas, como privacidade de dados, segurança cibernética e a influência das grandes empresas de tecnologia sobre as nossas vidas. Estas transformações têm redefinido as estruturas sociais, econômicas e culturais em torno da tecnologia e do acesso à informação, logo, é preciso uma atualização mais rápida que os processos de atualização dos projetos pedagógicos dos cursos. A implementação metodológica do subprojeto segue o ciclo de ação-reflexão-ação que enfatiza que a práxis é uma atividade transformadora que une teoria e prática, sendo o processo pelo qual os sujeitos modificam a realidade objetiva e a si mesmos. Para isso, as ações significativas exigem reflexão e teoria, e a teoria está ligada à prática, enfrentando o desafio de avaliar seus acertos e desacertos. Portanto, este subprojeto se propõe a promover interações com os ambientes educacionais que forneçam subsídios para possibilitar atualizações constantes na formação dos licenciandos em computação, bem como a aplicação prática das metodologias, tecnologias e conhecimentos mais recentes em sala de aula. O subprojeto busca desenvolver um trabalho pedagógico criativo, reflexivo, crítico e inovador, considerando as diferenças por meio do Desenho Universal na Aprendizagem (DUA) em consonância com a BNCC. Por intermédio de quatro Núcleos de Iniciação à Docência (NID), sendo dois deles voltados para os licenciandos do curso na modalidade presencial e os outros dois do curso na modalidade a distância. Os NID atuarão em contextos escolares diversos, no que diz respeito a localidades, etapas de ensino, infraestrutura, entre outros, o que permitirá realizar observações transversais nas construções coletivas deste subprojeto e nas contribuições que ele poderá trazer para fortalecimento dos dois cursos de licenciatura em Computação, incluindo relatórios e dados que poderão sugerir atualizações curriculares. Além disso, as atividades desenvolvidas poderão fomentar estágios supervisionados, trabalhos de conclusão de curso e ações de pesquisa e extensão.

Articulação do Subprojeto com o(s) PPC(s) do(s) curso(s).

O subprojeto está integrado aos Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPC) de Licenciatura em Computação da UFERSA, tanto na modalidade presencial quanto à distância, em relação aos seus objetivos e perfil do egresso. Ambas as licenciaturas estão alinhadas com as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) dos cursos de graduação em Computação, que direcionam para a formação de profissionais aptos a atuarem na Educação Básica, combinando competências pedagógicas e tecnológicas. Na modalidade presencial, a estrutura curricular do PPC está organizada em quatro eixos principais: Formação Básica, Formação Tecnológica, Formação Complementar e Formação Humanística. O eixo de Formação Básica aborda os princípios fundamentais da Computação, Matemática, Física, Projeto de Computadores e os conhecimentos básicos ao desenvolvimento das Práticas de Ensino de Computação. A Formação Tecnológica aplica os conhecimentos básicos no desenvolvimento tecnológico da Computação. A Formação Complementar permite a interação dos egressos dos cursos com outras profissões. A Formação Humanística oferece uma perspectiva social, humana e ética. No curso à distância, a estrutura curricular é dividida em quatro eixos. O Tecnológico abrange disciplinas técnicas, como Educação e Computação, Linguagem de Programação. O de Formação Geral e Humanística inclui aspectos relacionados à educação, psicologia, sociologia e ética. Didático-Pedagógico foca na formação específica da Licenciatura, com Didática, Tecnologias Digitais em Espaços Escolares e Instrumentação para o Ensino da Computação. Formação Complementar e Optativas permite a escolha de disciplinas adicionais, como Programação de Jogos e Inteligência Artificial. O objetivo geral deste subprojeto é qualificar os licenciandos de Computação da UFERSA para atuar com tecnologias digitais de forma crítica, criativa e inovadora na Educação Básica, em consonância com a BNCC, tomando como referência a práxis pedagógica e o desenho universal na aprendizagem. Este objetivo está alinhado aos objetivos e perfil dos egressos de ambos os cursos, promovendo interdisciplinaridade e aplicação prática do conhecimento. As ações do subprojeto visam enriquecer o currículo dos futuros professores, aplicando conceitos de forma inovadora, priorizando a qualidade do ensino e a formação contínua dos professores da Educação Básica. Em conformidade com os PPC, as propostas de ações deste subprojeto visam a capacitação dos licenciandos em novas metodologias e tecnologias, bem como a elaboração de intervenções práticas nas escolas parceiras, relacionadas aos três eixos do complemento à BNCC. Tais ações visam colaborar com a qualificação para cidadania por meio da inclusão digital e do letramento digital no cotidiano de crianças, jovens e adultos, uso de recursos físicos e virtuais aplicadas ao ensino-aprendizagem, utilização da computação desplugada como abordagens algorítmicas sem computadores, o desenvolvimento de artefatos, desde diagramas a soluções em software, inclusive a partir de problemas do contexto escolar, leitura e discussões sobre questões da atualidade, incluindo como uso de Inteligência Artificial (IA) e seus impactos éticos, benefícios e desafios. Cada NID desenvolverá sua metodologia de acordo com os propósitos, desafios e objetivos específicos. Entretanto, o desenvolvimento das ações se apoiará fortemente em metodologia científica, na qual questões de pesquisa geram inquietações, que por sua vez são investigadas por meio do estado da arte da literatura para elaboração de hipóteses, as quais podem ser testadas por experimentações, estudos de casos, validações, entre outros. Muitas vezes o estado da arte é encontrado em inglês, bem como novas metodologias e tecnologias que precisam ser adaptadas para a realidade local, o que exigirá novos aprendizados e criatividade dos licenciandos. Outra habilidade que poderá ser adquirida ou reforçada nos licenciandos é aprender a coletar, analisar, criticar e interpretar dados e resultados de suas experimentações, bem como reportar por meio de relatórios técnicos, artigos científicos e trabalhos de conclusão de curso, de forma metodológica e cientificamente rigorosa. Tais competências e habilidades compreendem parte dos objetivos dos PPC dos cursos. Além disso, as ações do projeto fortalecem o perfil do egresso, no que diz respeito a conhecer questões sociais, reconhecer a importância do pensamento computacional na vida cotidiana e considerar os paradigmas da Ciência da Computação no processo de ensinar e do aprender. A práxis pedagógica é enfatizada, promovendo uma abordagem prática e reflexiva que contribui para a excelência educacional e o desenvolvimento regional. Portanto, as ações previstas neste subprojeto compreendem a pesquisa, elaboração de práticas adaptadas para o contexto de cada escola e execução de atividades para cada um dos eixos da computação na BNCC, auxiliando na formação de professores para o ensino de computação e informática na Educação Básica.

Ações de formação dos participantes em cultura digital e para o uso pedagógico de tecnologias.

As principais ações do subprojeto estão imersas na cultura digital e no uso de tecnologias educacionais digitais, e são propostas no intuito de contribuir para o atendimento de dois dos 18 objetivos do novo PNE, a saber: a) Promover a educação digital para o uso crítico, reflexivo e ético das tecnologias da informação e da comunicação, para o exercício da cidadania; e b) Garantir a qualidade e a adequação da formação às demandas da sociedade, do mundo do trabalho e das diversidades de populações e seus territórios na educação profissional e tecnológica. Este subprojeto trabalhará com objetos de aprendizagem, sejam físicos ou digitais, além dos objetos digitais de aprendizagem, os quais devem facilitar o desenvolvimento de habilidades no processo de interpretação de problemas e elaboração de propostas de soluções, podendo incluir um contexto interdisciplinar. Uma abordagem a ser utilizada é a Computação Desplugada, a qual é transversal em relação aos eixos do complemento à BNCC, sobretudo às habilidades relacionadas ao Pensamento Computacional e Mundo Digital. Em vez de computadores ou dispositivos eletrônicos, esta abordagem utiliza atividades práticas e interativas para transmitir princípios fundamentais da computação de maneira acessível e divertida, por meio de materiais simples como papel, caneta, cartões e objetos cotidianos. Além dessas habilidades, esta abordagem pode promover inclusão e equidade, independente de tecnologias menos acessíveis; engajamento e motivação; estímulo a habilidades sociais e emocionais, como trabalho em equipe; compreensão mais profunda dos conceitos, desassociando-os da programação; e facilidade para aprender programação logo em seguida. Atividades comuns nessa abordagem são algoritmos e sequências por meio de jogos; criptografia ou codificação da informação de forma simples; estrutura de dados com uso de cartões; e redes e comunicação, utilizando cordas e papéis para representar nós e pacotes de dados. Essa abordagem pode ser empregada em todas as etapas de ensino, contudo com uma imersão maior no ensino fundamental. Ainda relacionado ao Mundo Digital, diversas iniciativas dão suporte para o ensino de lógica de programação nas escolas e contam com o apoio de várias celebridades e grandes empresas de tecnologia. Uma delas é o “Code.org”, que organiza uma série de currículos, materiais didáticos e ferramentas voltadas para o ensino de lógica de programação para crianças e jovens, como o Scratch, um ambiente para criação de programas, jogos e animações de maneira natural e lógica. Também organiza a “Hora do Código”, um evento anual que acontece simultaneamente em todo o mundo, inclusive no Brasil. A Google mantém Blockly, uma linguagem de blocos da qual derivaram diversas plataformas, como o Scratch, OpenRoberta, para simulação de robôs, o ApplInventor, para desenvolvimento de aplicativos para smartphone, entre outras. Poderão ser utilizadas ferramentas lúdico-pedagógicas como CoSpaces, que estimulam a criatividade e expressão das crianças por meio de Realidade Virtual e Aumentada, por exemplo. Nas outras etapas de ensino, atividades práticas com Google Docs e Canva promoverão pensamento crítico e habilidades de pesquisa e criação de conteúdo. Essas iniciativas promovem, além das plataformas, materiais didáticos e fóruns de discussão, os quais são muito úteis na formação do licenciando que é desafiado a primeiramente elaborar suas próprias soluções e, em seguida, conduzir e apoiar a elaboração colaborativa das soluções dos próprios alunos da escola, mantendo seu engajamento. Dessa forma, tais mecanismos podem ser usados na elaboração de soluções de problemas propostos por várias disciplinas. Atividades como estas promovem a interação entre os professores da escola, agindo como co-formadores dos licenciandos. No que diz respeito à Cultura Digital, serão promovidas rodas de conversa, seminários e palestras sobre o uso de tecnologias, segurança e responsabilidade do uso de tecnologias, ferramentas computacionais disponíveis e seus impactos, cyberbullying, produção de conteúdo digital, redes sociais e segurança da informação, entre outros. Para tanto, é possível a utilização de filmes, textos, músicas e dos próprios serviços digitais disponíveis na web para incrementar os debates. O foco principal será sobre o uso da tecnologia no cotidiano doméstico e escolar, inclusive a Inteligência Artificial (IA), apresentando conceituações, ética e sociedade na era da IA, modelos generativos e processamento de linguagem natural e o potencial de transformação com IA.

Estratégias a serem adotadas para o trabalho coletivo no planejamento e na realização das atividades (no caso dos subprojetos interdisciplinares, acrescentar descrição detalhada de como será promovida a integração entre as áreas escolhidas).

Para assegurar um trabalho coletivo eficiente e produtivo ao longo do projeto, será adotada uma abordagem integrada que envolve planejamento e execução colaborativa entre todos os envolvidos. As atividades serão cuidadosamente planejadas pelos coordenadores de NID, em conjunto com os professores supervisores e os licenciandos. A colaboração entre esses profissionais será fundamental para o desenvolvimento de um plano de ação integrado, alinhado com as diretrizes da BNCC e adaptado às necessidades específicas de cada etapa do ensino. Em cada escola será realizado um diagnóstico sobre a estrutura física, incluindo salas de aula, espaços amplos como auditórios e/ou pátios e laboratórios de informática, levantamento sobre a metodologia de uso desses espaços, além de levantamento da demanda dos professores da escola para utilização dos computadores como ferramentas auxiliares, disponibilidade de horários para aplicação das atividades, bem como o diagnóstico a priori e a posteriori da proficiência tecnológica dos professores e da aprendizagem dos alunos no que se refere aos objetos de aprendizagem propostos no complemento da BNCC. O planejamento das ações será realizado por meio de reuniões para definir as atividades e a integração entre as áreas do conhecimento. Será elaborado um cronograma detalhado, com definição de metas e prazos para a execução de ações interdisciplinares de modo que contemple o currículo escolar. Como estratégias de trabalho colaborativo, poderão ser utilizadas metodologias ativas de aprendizagem, como resolução de problemas e a aprendizagem baseada em projetos, que serão implementadas para engajar os alunos de forma significativa. Além disso, seminários integradores serão realizados para discutir e compartilhar experiências, promovendo a troca de boas práticas e a identificação de estratégias bem-sucedidas. A formação contínua será garantida por workshops, palestras e capacitações que se alinham às práticas pedagógicas das diretrizes da BNCC, proporcionando aos envolvidos conhecimentos atualizados e estratégias pedagógicas inovadoras. Para a modalidade à distância, quando necessário, as abordagens serão adaptadas devido ao distanciamento geográfico dos participantes. Inicialmente, a equipe de coordenadores apresentará aos bolsistas os objetivos e a metodologia a ser aplicada, bem como a elaboração de um calendário de reuniões mensais entre coordenadores de área, supervisores e licenciandos. Seminários presenciais e virtuais serão organizados para discutir as atividades e trocar experiências entre os polos EaD, facilitando a integração de práticas e soluções, bem como a formação continuada dos supervisores. A divulgação das ações incluirá publicações em eventos científicos regionais e nacionais e participação em eventos promovidos pela instituição, bem como na criação de ambientes web para divulgar atividades e resultados dos bolsistas. Metodologias ativas como Aprendizagem Baseada em Equipes (ABE), Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), gamificação e metodologias ágeis como Scrum e Kanban serão adotadas conforme a necessidade. Essas estratégias garantem uma colaboração efetiva e uma integração bem-sucedida entre todas as partes envolvidas, assegurando que os objetivos da BNCC sejam alcançados de maneira eficiente e proporcionando uma experiência de formação enriquecedora para todos os participantes.

Descrição de como se dará o acompanhamento das atividades ao longo da execução do Subprojeto e como será feita a avaliação dos participantes.

A autoavaliação do subprojeto é crucial para garantir que os objetivos sejam alcançados e que as atividades planejadas contribuam efetivamente para a formação dos licenciandos, bem como buscar melhorar a qualidade do ensino nas escolas parceiras. A seguir, serão descritos o acompanhamento das atividades, o monitoramento de competências e indicadores de sucesso do Subprojeto de Computação, além das estratégias para potencializar a Computação na Educação Básica.

a. Avaliação do Acompanhamento das Atividades Planejamento Inicial: Antes das atividades, será realizado um planejamento detalhado com todos os participantes, definindo metas, cronogramas e responsabilidades, incluindo coordenadores, supervisores e licenciandos bolsistas. Reuniões Periódicas: Reuniões periódicas com os bolsistas avaliarão o andamento das atividades, serão discutidos desafios e propostos ajustes e ideias de ciclos formativos. Esses encontros serão essenciais para feedback contínuo e colaboração. Nos NID 03 e 04, especificamente, será adotada a estratégia de encontros semanais entre os licenciandos e o supervisor na escola. Os encontros entre os coordenadores do subprojeto e os supervisores e bolsistas acontecerão mensalmente, na UFERSA e nas escolas, alternadamente, ou por meio de ferramentas de videochamada. Diário de Bordo e Registros de Atividades: Cada licenciando manterá um diário de bordo para registrar atividades, observações e aprendizados. Esses registros ajudarão na autoavaliação e na documentação do processo. Avaliações Formativas: Serão usadas observações diretas, feedback contínuo e avaliações somativas para monitorar o progresso dos licenciandos, abordando a aplicação das diretrizes da BNCC, o desenvolvimento do Pensamento Computacional, o uso eficaz de ferramentas digitais no Mundo Digital e a promoção de uma Cultura Digital responsável. Coordenadores e supervisores acompanharão as atividades dos licenciandos, observando a aplicação de metodologias pedagógicas, a interação com os alunos e o uso de recursos tecnológicos. Feedback imediato será fornecido para a melhoria contínua das práticas. As avaliações somativas incluirão relatórios periódicos, seminários integradores, questionários, entrevistas e autoavaliação para captar percepções e identificar melhorias.

b. Avaliação do Monitoramento de Competências e Indicadores de Sucesso do Subprojeto de Computação na Educação Básica Para garantir o sucesso do subprojeto de Computação, é crucial monitorar três aspectos: o desenvolvimento de competências dos licenciandos, o impacto nas escolas parceiras e o fortalecimento do curso de Licenciatura em Computação e Informática da UFERSA.

1. Desenvolvimento de Competências dos Licenciandos: Avaliação do desenvolvimento das competências pedagógicas e tecnológicas dos licenciandos, verificando a aplicação das recomendações da BNCC e a capacidade de implementar inovações educacionais.
2. Impacto nas Escolas Parceiras: Avaliação do impacto nas escolas parceiras, medindo a melhoria da inclusão digital e o engajamento dos alunos nas atividades educacionais.
3. Fortalecimento dos Cursos: Avaliação do fortalecimento dos cursos, medindo a visibilidade, o prestígio e o nível de satisfação dos licenciandos participantes.

c. Avaliação das Estratégias para Fortalecer a Computação na Educação Básica Para tornar a avaliação mais dinâmica, interativa e compatível com as necessidades contemporâneas da formação de licenciandos em Computação na Educação Básica, o subprojeto de Computação propõe algumas estratégias já consolidadas pela comunidade acadêmica:

1. Gamificação e Aspectos Lúdicos: Implementação de elementos de gamificação e aspectos lúdicos para aumentar a motivação dos licenciandos e promover a participação dos alunos.
2. Portfólios Digitais: Construção de portfólios digitais para reunir evidências das atividades e aprendizados.
3. Workshops e Oficinas: Realização de workshops e oficinas para aprendizado sobre metodologias de ensino e ferramentas tecnológicas.
4. Publicação de Resultados: Estímulo à publicação dos resultados em revistas acadêmicas e congressos educacionais para validar o trabalho e compartilhar boas práticas com a comunidade científica. Essas estratégias enriquecerão a experiência dos licenciandos e fortalecerão o impacto da Computação na formação desses futuros educadores.

Detalhamento de como se dará a inserção dos licenciandos no contexto escolar, considerando as características e as dimensões da Iniciação à Docência previstas no regulamento do Pibid.

Para a consolidação do subprojeto foram estabelecidas estratégias que visam a integração eficaz entre a universidade e as escolas das redes públicas de ensino. Essas estratégias são projetadas para promover o elo entre os NID e os diferentes atores envolvidos, como bolsistas de iniciação à docência, professores supervisores, coordenadores de área e outros colaboradores. O objetivo é garantir uma integração bem-sucedida e uma formação que respeite as características e dimensões da Iniciação à Docência previstas no regulamento do PIBID, conforme especificado no Art. 14, da Portaria CAPES 90/2024. Nesse sentido, os NID 01 e 02 estarão vinculados ao Curso de Licenciatura em Computação e Informática, na modalidade presencial, atuando nas etapas do Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio, nas escolas E. E. Professor Francisco Veras, E. E. T. I. Poeta Renato Caldas, E. M. Fabrício Pedroza e E. M. Professora Maria Letícia Damasceno, nos municípios de Angicos, Assu, Fernando Pedroza e Santana do Matos, respectivamente. Enquanto isso, os NID 03 e 04 estarão vinculados ao Curso de Licenciatura em Computação, na modalidade à distância, atuando nas etapas de Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio, nas escolas IFRN (Campus Mossoró), E. E. Coronel Solon, E. E. T. I. Vereador José Moacir de Oliveira, E. M. São José, E. E. Sebastião Gurgel e E. E. Alfa Ville, nos municípios de Caraúbas, Grossos, Mossoró e São Gonçalo do Amarante. A metodologia proposta para a inserção dos licenciandos no contexto escolar e para a formação dos participantes do projeto se estrutura em três fases principais: inserção dos licenciandos, ações de formação dos participantes e estratégias para trabalho coletivo. Cada fase é projetada para garantir uma integração eficaz, promover a formação contínua e estimular o trabalho colaborativo, respeitando as necessidades e características das escolas envolvidas. Inicialmente, os licenciandos passarão por um período de imersão nas escolas, durante o qual terão a oportunidade de vivenciar o cotidiano educacional de forma direta. Esse processo será acompanhado e orientado pelos coordenadores de área e supervisores de cada NID, assegurando que os futuros professores desenvolvam uma compreensão profunda e contextualizada do ambiente escolar. O projeto também promoverá uma participação mais estreita entre os professores da Educação Básica e a Universidade. Estes docentes poderão participar de atividades de formação continuada, pesquisas, estudos e eventos de extensão oferecidos pela UFERSA, relacionados às atividades e seminários formativos e integradores. Essa colaboração tem como objetivo enriquecer as práticas pedagógicas nas escolas e fortalecer a conexão e parceria entre a UFERSA e as escolas públicas da Educação Básica, criando um ciclo de aprendizado e aprimoramento mútuo. O estudo crítico do contexto educacional das escolas participantes também será uma parte essencial do projeto. Serão realizadas atividades que analisam as características específicas e os desafios enfrentados pelas instituições, considerando a diversidade dos ambientes escolares. Este estudo permitirá uma compreensão detalhada das necessidades e realidades das escolas, facilitando a adaptação das práticas pedagógicas e das tecnologias educativas às condições e demandas locais. A formação dos licenciandos será orientada para o desenvolvimento de uma prática pedagógica eficaz e para a construção de uma identidade docente sólida. Os licenciandos participarão ativamente das atividades de planejamento do projeto e contribuirão para o desenvolvimento do projeto político-pedagógico das escolas, bem como das reuniões pedagógicas e de fóruns de discussão educacional. Esse envolvimento promoverá a prática reflexiva e crítica, além de garantir que os licenciandos desenvolvam habilidades para a gestão pedagógica e a colaboração com diretores, coordenadores e professores da escola. A metodologia prepara os licenciandos para uma atuação efetiva, incentivando a integração prática dos conhecimentos construídos durante o curso e a construção de uma base sólida para a sua futura carreira docente. Serão valorizadas ações que promovam o trabalho coletivo e interdisciplinar. A proposta é que as atividades sejam desenvolvidas com uma intencionalidade pedagógica clara, focada no processo de ensino e aprendizagem, na didática dos conteúdos específicos da computação e que os licenciandos estejam envolvidos no planejamento, execução e avaliação das atividades tanto em sala de aula quanto em outros espaços de ensino e aprendizagem. Além disso, haverá oportunidades para a socialização de reflexões e inovações pedagógicas, com a participação dos licenciandos em eventos voltados para a formação de professores. Serão promovidas ações que incentivem a inovação pedagógica, a criatividade e a interação entre os pares, permitindo um desenvolvimento progressivo da autonomia docente dos licenciandos e contribuindo para a melhoria contínua das práticas educacionais.