

NO CAMINHO PARA A DOCÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADO EM UM ESTÁGIO DE REGÊNCIA

Jellem Fernandes da Silva ¹

Regina Helena Munhoz ²

RESUMO

Este artigo apresenta um relato de experiência vivenciado durante o Estágio Curricular Supervisionado III, no curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), realizado com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II. O objetivo principal é destacar a importância do estágio na formação docente, evidenciando a articulação entre teoria e prática, os desafios enfrentados e as estratégias implementadas. A abordagem lúdica foi explorada como ferramenta pedagógica para tornar o ensino de matemática mais dinâmico e envolvente. Estratégias como atividades em grupo e jogos matemáticos demonstraram-se promissoras para estimular o interesse dos estudantes. A fundamentação teórica baseia-se em Pimenta e Lima (2012), que veem o estágio como um espaço de integração entre teoria e prática, e em Luckesi (1998) e Vigotski (2007), que destacam a ludicidade no aprendizado. A experiência evidenciou que práticas pedagógicas adaptadas ao contexto escolar, aliadas a estratégias lúdicas, são valiosas para motivar e engajar os alunos. Além disso, ressaltou a importância da colaboração, criatividade e motivação nos processos de ensino e aprendizagem. O artigo também reflete sobre a aplicação dos conhecimentos teóricos adquiridos durante a graduação, discutindo a formação docente e os desafios inerentes à profissão. Conclui-se que o estágio supervisionado é essencial para a formação de professores capacitados para enfrentar as demandas escolares, contribuindo para uma educação mais promissora.

Palavras-chave: Formação Docente, Estágio Supervisionado, Ensino de Matemática, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo destacar a importância do Estágio Curricular Supervisionado na formação docente, evidenciando a articulação entre a teoria e a prática e os desafios enfrentados na sala de aula durante a realização do Estágio Curricular Supervisionado III do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) - *Campus* Centro de Ciências Tecnológicas. Além disso, aborda o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica para tornar o ensino de matemática mais dinâmico e envolvente, promovendo maior engajamento dos alunos.

¹ Mestranda pelo Curso de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, jellemfernandes@gmail.com;

² Professora Doutora do Departamento de Matemática e dos programas de pós-graduação PPGECDT e PROFMAT da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, regina.munhoz@udesc.br.



O Estágio Curricular Supervisionado III é voltado para o ensino de turmas do Ensino Fundamental II e contempla 24 horas de observação e análise da escola, 24 horas de acompanhamento de aulas e 24 horas de regência.

Os cursos de licenciatura têm como objetivo formar futuros professores capacitados para ensinar de forma eficiente. Durante a graduação, esses futuros profissionais têm contato com diversas metodologias de ensino que servem de suporte à prática docente, como as disciplinas Laboratório de Ensino de Matemática I, II, III e IV, Prática de Ensino de Matemática, Didática da Matemática e Psicologia da Educação I e II. Nesse contexto, a disciplina de Estágio Curricular Supervisionado apresenta-se como uma oportunidade ímpar para desenvolver, na prática, os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso.

A experiência relatada neste artigo ocorreu durante o Estágio Curricular Supervisionado III, realizado no 6º período do curso de Licenciatura em Matemática, no segundo semestre de 2022, em uma escola municipal da cidade de Joinville, SC. A escola atendia turmas do Ensino Fundamental I e II, e o estágio foi desenvolvido em uma turma do 9º ano, composta por 32 alunos.

Para a elaboração deste artigo, foram utilizados os planos de aula desenvolvidos durante o estágio e trechos do blog criado como ferramenta pedagógica na disciplina de estágio. Esse blog permitiu que a estagiária registrasse diariamente suas experiências em sala de aula, incluindo os conteúdos abordados, a dinâmica das aulas, os desafios enfrentados e os sentimentos envolvidos no processo. Tal recurso funciona como um diário de bordo, possibilitando o acompanhamento e a orientação do professor responsável pela disciplina de estágio ao longo das práticas realizadas pelos estagiários.

Este relato aborda a importância do Estágio Curricular Supervisionado nos cursos de licenciatura para a formação inicial de professores, destacando as práticas adotadas pela estagiária como estratégias para estabelecer uma relação positiva entre professor e aluno. Além disso, apresenta reflexões sobre a experiência vivenciada durante a regência em sala de aula e explora um breve panorama histórico sobre a ludicidade, ressaltando sua relevância no contexto educacional.

A IMPORTÂNCIA DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

A disciplina de Estágio Curricular Supervisionado é uma das disciplinas que compõem a grade curricular do curso de Licenciatura em Matemática. No contexto da legislação educacional brasileira, o Estágio Supervisionado é obrigatório para a conclusão de cursos de



licenciatura. Essa obrigatoriedade reforça o papel central do estágio na formação docente, sendo um momento privilegiado para os licenciandos vivenciarem a complexidade do ambiente escolar.

O estágio deve ser visto e compreendido como parte do processo de aprendizagem do curso de formação. “Considerar o estágio como campo de conhecimento significa atribuir-lhe um estatuto epistemológico que supere sua tradicional redução à atividade prática instrumental” (Pimenta e Lima, 2012, p.29). Trata-se de um espaço em que o futuro docente não apenas observa, mas também reflete criticamente sobre sua prática e o contexto escolar em que está inserido. Esse contato inicial com a realidade da sala de aula permite ao licenciando vivenciar as dimensões pedagógicas, emocionais e sociais da prática docente. Diante disso, “supõe uma relação pedagógica entre alguém que já é profissional reconhecido em um ambiente institucional de trabalho e um aluno estagiário” (CNE/CP 28/2001 – BRASIL, 2001, p. 2). Essa relação dialógica e colaborativa é essencial para o amadurecimento e a compreensão do papel do professor.

Um dos objetivos do curso de licenciatura é fornecer subsídios teóricos e práticos necessários para a função profissional de um docente. O estágio propicia a interação real entre teoria e prática. Conforme apontam Pimenta e Lima (2012, p. 129-130):

[...] o estágio precisa ser, em seus fundamentos teóricos e práticos, esse espaço de diálogo e de lições, de descobrir caminhos, de superar os obstáculos e construir um jeito de caminhar na educação de modo a favorecer resultados de melhores aprendizagens dos alunos.

Esse trecho evidencia que o estágio vai além de uma simples experimentação pedagógica: ele se torna um espaço de formação integral, onde os desafios enfrentados impulsionam o crescimento profissional e a busca por soluções educacionais inovadoras. É nesse contexto que o futuro professor começa a desenvolver autonomia para tomar decisões pedagógicas e compreender as dinâmicas que afetam o ensino e a aprendizagem.

Durante o curso de graduação, começam a ser construídos os saberes, as habilidades, posturas e atitudes que formam o profissional. Em períodos de estágio, esses conhecimentos são ressignificados pelo aluno estagiário a partir de suas experiências pessoais em contato direto com o campo de trabalho, que, ao longo da vida profissional, vão sendo reconstruídos no exercício da profissão (Almeida e Pimenta, 2014). Essa ressignificação é um processo contínuo, no qual o conhecimento adquirido na academia encontra os desafios da prática, proporcionando aprendizagens que transcendem o teórico. Assim, o estágio contribui para a consolidação de uma identidade docente mais sólida e alinhada às necessidades reais da

escola.



É visível a importância do estágio no processo de construção do profissional em questão. Entretanto, alguns cursos não utilizam o estágio de maneira a possibilitar uma verdadeira prática aos estudantes de licenciatura (Passarini, 2007). Esse cenário aponta para uma lacuna preocupante na formação inicial de professores, refletindo-se em uma prática docente aquém das demandas escolares. Tal deficiência impacta diretamente o desempenho acadêmico dos alunos, agravando problemas históricos relacionados à qualidade do ensino e ao baixo nível de rendimento escolar.

Diante dessa problemática, a Sociedade Brasileira de Educação Matemática enfatiza:

O Estágio Supervisionado não pode se configurar como espaço isolado, fechado em si mesmo e desarticulado do restante do curso, mas sim como espaços em que os professores em formação vão colocando em uso os conhecimentos que aprendem, ao mesmo tempo em que possam mobilizar outros, de diferentes naturezas e oriundos de diferentes experiências, nos diferentes tempos e espaços curriculares" (2003, p. 22, apud Passarini, 2007, p. 29).

Essa visão destaca a necessidade de uma integração maior entre os diversos componentes curriculares do curso de licenciatura e o estágio supervisionado. Apenas dessa forma é possível garantir que o futuro docente desenvolva competências que dialoguem com as complexidades do ensino contemporâneo.

Diante disso, percebe-se a importância e as contribuições da disciplina de Estágio Supervisionado como um momento de construção entre a teoria e a prática durante o processo de formação. Mais do que uma simples etapa curricular, o estágio é um espaço formativo que possibilita a reflexão crítica, o desenvolvimento de competências práticas e a construção de uma identidade docente pautada na realidade educacional. Assim, ele se torna um instrumento indispensável para preparar professores capazes de enfrentar os desafios da profissão com criatividade, ética e competência.

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A escola é um dos principais espaços que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, sendo também o local onde se introduz intencionalidade às experiências lúdicas. Antes de ingressar na vida escolar, as crianças constroem conhecimento por meio de atividades lúdicas em contextos livres, que proporcionam prazer e as expõem a situações reais por meio de brincadeiras. Contudo, é na escola que o lúdico assume um papel estruturado, com objetivos pedagógicos, indo além do simples entretenimento (Luckesi, 1998). Essa transição demonstra que o aprendizado na infância, embora inato e espontâneo, pode ser potencializado quando intencionalmente guiado pelo professor.



O termo "ludicidade" tem origem no latim *ludos* e está associado à alegria, brincadeiras, jogos, fantasia e diversão. Apesar de comumente relacionado à infância, "o conceito de *ludus* abrange diversos aspectos, como jogos infantis, recreação, competições e representações culturais, incluindo jogos de azar" (HUIZINGA, 1990, p. 41). Desde os tempos mais remotos, o brincar é parte intrínseca da formação humana, adaptando-se às transformações históricas e culturais. Segundo Luckesi (1998), essa prática sempre foi utilizada com diferentes finalidades. Isso nos faz refletir sobre como o brincar não é apenas uma manifestação cultural, mas também uma linguagem universal da infância, capaz de atravessar barreiras geográficas e temporais.

Grando (2004, p. 8) destaca que as atividades lúdicas são essenciais em todas as etapas da vida, oferecendo prazer intrínseco: "ouvir uma música que agrada, cantar, dançar ou desenhar". Essa perspectiva reforça o papel do lúdico como algo que transcende a infância e nos convida a repensar o quanto o prazer pode (e deve) ser um componente fundamental em qualquer aprendizado. Em um mundo onde o foco na produtividade muitas vezes deixa de lado a importância do prazer e da criatividade, o resgate do lúdico no ambiente escolar pode funcionar como uma ponte entre o conhecimento acadêmico e o desenvolvimento integral do ser humano.

Historicamente, jogos e brincadeiras têm origem em civilizações antigas, como Grécia e Roma, que reconheciam sua relevância na formação de indivíduos fortes e determinados. Jesus (2010, p. 3) observa que, nessas culturas, brinquedos eram utilizados para facilitar a aprendizagem de habilidades como movimentos, marcha e até o ensino de letras. Essa prática histórica evidencia que, mesmo em contextos diversos, a ludicidade sempre esteve vinculada à preparação do indivíduo para a vida em sociedade. Assim, o desafio atual é adaptar essas práticas às demandas educacionais contemporâneas, sem perder de vista seu potencial formativo.

A partir do século XVIII, Froebel (1782-1852, apud Jesus, 2010, p. 6) introduziu a ideia de que o brincar livre e os jogos educativos poderiam estimular o desenvolvimento infantil, especialmente na educação pré-escolar. Nessa linha, a ludicidade é reconhecida como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como linguagem, memória, percepção, atenção, motricidade e relações sociais. Contudo, cabe refletir: em que medida as práticas pedagógicas atuais valorizam e integram o lúdico, ou o relegam a um papel secundário diante de currículos cada vez mais rígidos e voltados para resultados?

Leontiev (2001, p. 119) enfatiza que a brincadeira é uma atividade em que o motivo reside no próprio processo, sem a preocupação com resultados específicos. Vigotski (2007, p.



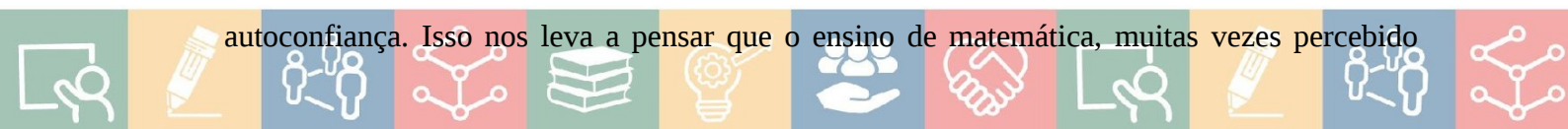
109) complementa, afirmando que o brinquedo cria “um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados”. Essas definições ressaltam a dimensão transformadora da ludicidade, que permite à criança explorar novas possibilidades e construir significados próprios. Nesse sentido, o lúdico não apenas contribui para o aprendizado, mas também ajuda a criança a desenvolver autonomia e resiliência emocional ao lidar com situações simbólicas.

Como recurso pedagógico, o brinquedo possui um valor simbólico que Brougère (2001, p. 48) associa à capacidade de representar realidades e universos diversos. Kishimoto (2009, p. 18) também destaca que brinquedos oferecem às crianças um substituto dos objetos reais, permitindo que elas manipulem e explorem o mundo ao seu redor. Essa relação entre brinquedo e aprendizado nos lembra que o ambiente físico e os materiais oferecidos na sala de aula têm impacto direto nos processos de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, o papel do professor é crucial para implementar práticas pedagógicas inovadoras e promissoras, enfrentando os desafios de uma educação em constante transformação. Segundo Piaget (1993, p. 113), “a aprendizagem é uma modificação duradoura do comportamento, em função de aquisições devidas às experiências”. Para que os processos de ensino e aprendizagem sejam significativos, os professores devem buscar formação qualificada e utilizar algumas metodologias ou artefatos diferenciados, como os jogos, com fim pedagógico. Montessori (1965) também destaca a importância de preparar o ambiente escolar para propiciar o sucesso do ensino, criando condições favoráveis para que as características naturais da criança se manifestem plenamente.

Estudos evidenciam que a aprendizagem não é apenas uma acumulação de saberes, mas depende das experiências e da interação entre educadores e aprendizes. No mundo globalizado de hoje, a criatividade e a inovação são fundamentais para transformar o ensino. O uso de jogos e atividades lúdicas vai além da didática tradicional, promovendo a participação ativa dos estudantes e fortalecendo o vínculo entre teoria e prática. Além disso, a ludicidade pode ser um caminho para enfrentar um dos grandes desafios da educação contemporânea: a falta de engajamento e motivação dos estudantes, que muitas vezes se sentem desconectados dos métodos de ensino tradicionais.

Na matemática, a ludicidade pode desempenhar um papel essencial. Smole (2007) aponta que os jogos possibilitam um ambiente de aprendizagem prazeroso e significativo, estimulando o raciocínio lógico, a colaboração e o pensamento crítico. Durante os jogos, os alunos têm a oportunidade de interagir, argumentar, resolver problemas e desenvolver autoconfiança. Isso nos leva a pensar que o ensino de matemática, muitas vezes percebido



como abstrato e desafiador, pode se tornar mais acessível e envolvente quando mediado pelo lúdico.

Na concepção de Grando e Marco (2007, p. 102), o jogo é apresentado com a finalidade de introduzir ou desencadear conceitos, ou de aplicar conceitos que já foram formados. De acordo com Raupp e Grando (2016, p. 72) identificam-se dois tipos comuns: o jogo que utiliza um conhecimento já internalizado e o jogo como desafio a novas produções intelectuais. Ambos preveem a participação coletiva, que se efetivará por meio de interações provocadas pela situação de jogo e pelo uso da linguagem.

Por fim, o sucesso dos processos de ensino e aprendizagem requer o envolvimento de toda a comunidade escolar, incluindo educadores, estudantes, familiares e a gestão. Estratégias integradas, alinhadas com o uso de práticas lúdicas, tornam o processo educativo mais prazeroso e significativo. A ludicidade, quando bem aplicada, não é apenas uma ferramenta pedagógica, mas uma forma de ressignificar a educação, tornando-a mais humana, inclusiva e conectada às necessidades e potencialidades de cada estudante.

EM SALA DE AULA

O estágio foi realizado no segundo semestre de 2022, em uma escola municipal da cidade de Joinville, SC. A escola atendia turmas do Ensino Fundamental I e II, sendo desenvolvido em uma turma do 9º ano, composta por 32 alunos.

Isto posto, este episódio ocorreu em uma turma do 9º ano de uma escola municipal da cidade de Joinville, SC. A escola atendia turmas do Ensino Fundamental I e II. A turma em questão era composta por 32 alunos. A intenção da estagiária era retomar os conceitos aprendidos durante as 22 aulas como forma de revisão para a prova que seria aplicada. O assunto abordado era equação do 2º grau, no qual os alunos trabalharam métodos para resolver equações polinomiais do 2º grau.

Vale destacar o perfil da turma. Ao iniciar o acompanhamento, a estagiária percebeu que a turma não contava com um professor regente de matemática. Em seu lugar, havia uma professora que cobria temporariamente as aulas de matemática. Essa professora já era regente de outras turmas na escola, o que resultava em uma carga horária extensa. Como não havia disponibilidade para assumir todas as aulas dessa turma, a professora ministrava as aulas às segundas e terças-feiras, enquanto a equipe de orientação pedagógica assumia a turma às quintas e sextas-feiras.



Essa instabilidade na presença de um professor fixo parecia impactar a postura dos alunos. A relação entre a turma e a escola era difícil. A professora substituta, por exemplo, proferia falas como: “ainda bem que não sou professora dessa turma” e “se vocês não quiserem aprender, o problema é de vocês; o meu salário estou recebendo”. Essas declarações exemplificam a ausência de um vínculo afetivo entre professores e alunos, contribuindo para a falta de comprometimento dos estudantes.

Aos olhos da coordenação, os alunos demonstravam comportamento mais "livre" em dias sem a presença de um professor fixo. Ao iniciar suas aulas, a estagiária constatou uma evidente falta de interesse e comprometimento dos alunos. Conversas paralelas, interrupções constantes, conflitos verbais e até físicos tornavam o ambiente desafiador.

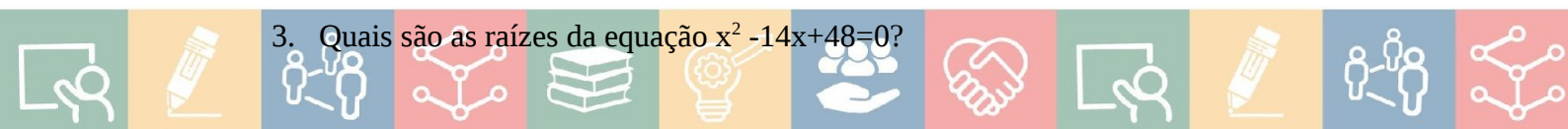
Durante as aulas, a estagiária enfrentou anseios, dificuldades e preocupações. Em um trecho retirado de seu blog, ela relatou: “Comecei o conteúdo de resolução de equações do 2º grau. No início, percebi que os alunos ficaram viajando no que eu estava falando, aí já deu aquela leve insegurança do ‘será que estou sendo clara o suficiente?’ ” Também mencionou: “acho que além do conteúdo parecer um pouco complicado, os alunos se prendem a isso de que é ‘muito difícil’ e poucos fazem as atividades deixadas como tarefa de casa. ”

Conforme o estágio progredia, a situação tornou-se mais desafiadora: “No início, a turma colaborou comigo e estava sendo divertido, mas agora parece que passou a graça e que os alunos só estavam colaborando porque eu era novidade na sala de aula. [...] No fundo, o que me desaponta nem é a conversa entre eles, mas sim a falta de interesse em estudar.”

Diante dessas dificuldades, a estagiária buscou alternativas que pudessem dinamizar as aulas e engajar os alunos. Decidiu propor uma atividade interativa ao invés de utilizar uma lista de exercícios convencional para revisão.

A atividade consistia em dividir os alunos em grupos de 4 a 5 integrantes. O trabalho seguia o formato de competição. Inicialmente, os alunos escolheram nomes para suas equipes, que foram registrados no quadro. Cada grupo recebeu uma questão para resolver dentro de um tempo estipulado, e a resolução deveria ser apresentada em uma folha identificada com os nomes dos integrantes. Após concluir, as equipes levantavam a mão e deixavam a folha virada para baixo em uma cadeira ao lado do grupo, garantindo que não houvesse alterações após o tempo encerrado. As questões que compuseram a atividade:

1. O triplo do quadrado do número de filhos de Pedro é igual a 63 menos 12 vezes o número de filhos. Quantos filhos Pedro tem?
2. A soma de um número com o seu quadrado é 90. Calcule esses números.
3. Quais são as raízes da equação $x^2 - 14x + 48 = 0$?



4. O produto da idade de Pedro pela idade de Paulo é igual a 374. Pedro é 5 anos mais velho que Paulo. Quantos anos tem cada um deles?
5. Em certa cidade há um terreno de formato retangular de 80 m^2 de área, em que um lado tem 2 m a mais que o outro.
6. Há dois números cujo o triplo do quadrado é igual a 15 vezes estes números. Quais números são estes?
7. Um retângulo possui a medida de seu lado maior igual ao quádruplo do lado menor, e área medindo 256 m^2 . Determine a medida de seus lados.
8. Calcule $x^2 - 225 = 0$

A pontuação de cada equipe era registrada no quadro ao final de cada rodada. As resoluções entregues foram recolhidas e corrigidas posteriormente, compondo parte da nota final do trabalho.

Embora alguns alunos sugerissem que a estagiária escolhesse as equipes para equilibrar os grupos, ela optou por permitir que os próprios alunos formassem as equipes. Essa decisão visava garantir que todos tivessem a oportunidade de se engajar ativamente, sem depender do conhecimento dos colegas mais preparados.

A dinâmica teve um impacto positivo. Apesar do tempo máximo estipulado inicialmente ter sido flexibilizado para que todos tivessem a oportunidade de resolver as questões, a interação e a participação da turma foram evidentes. Os alunos trocaram conhecimentos e discutiram estratégias de resolução entre os grupos.

“Foi a primeira vez que vi a turma unida, houve parceria, discussões acerca do tema, algumas discussões entre si por não saber quem estava certo, teve perguntas à mim [...] Foi divertido e deu para ver que os alunos estavam se divertindo.” (Relato retirado do blog).

Essa experiência revelou que, mesmo em um contexto desafiador, estratégias dinâmicas e participativas puderam estimular o interesse dos alunos, promover a colaboração e criar um ambiente mais propício para a aprendizagem.

O ESFORÇO QUE VALE A PENA

Para a nossa formação enquanto professores de matemática, este trabalho teve um impacto significativo na capacidade de criar e imaginar estratégias que possam despertar o interesse dos alunos em aprender. Ao assumir a turma, foi desafiada por uma grande responsabilidade. A turma apresentava desafios que colocavam em xeque até mesmo a própria



profissão. Buscar alternativas para tornar as aulas mais produtivas e interessantes foi essencial para o desenvolvimento tanto da aprendizagem dos alunos quanto da própria trajetória enquanto estagiária.

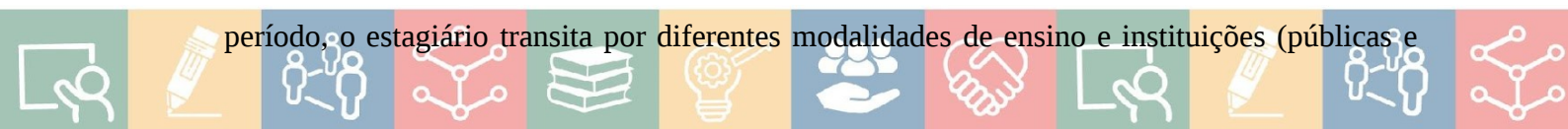
Como afirma Moura (1996), a prática educativa “[...] possibilita tanto a aprendizagem do aluno quanto a do professor, que, atento aos ‘erros’ e ‘acertos’ dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico”. Esse processo de feedback contínuo entre professor e aluno foi algo que se destacou em nossa experiência. A reflexão constante sobre nossa prática e os ajustes feitos a partir da observação dos alunos nos permitiram crescer enquanto educadoras. O estágio supervisionado, além de ser uma oportunidade única de aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso, também nos proporcionou a experiência de avaliar e adaptar nossas técnicas de ensino conforme as necessidades de cada turma.

Esse processo de adaptação é fundamental, pois entendemos que o professor precisa ser flexível e capaz de transformar o conteúdo de acordo com as características e os desafios específicos de cada grupo de alunos. Nesse sentido, observamos que o estágio também nos direcionou a uma reflexão importante: a prática pedagógica não se limita à teoria, ela envolve um processo contínuo de observação, reflexão e adequação. O estagiário precisa estar preparado para colocar em prática diferentes métodos de ensino, baseados em observações das práticas cotidianas e não apenas nos conceitos formais de cada metodologia.

O uso de jogos em sala de aula revelou-se uma estratégia fundamental para a aprendizagem da referida turma. Embora muitos professores entendam a utilização de jogos como um mero passatempo, essa experiência demonstrou que os jogos podem ser recursos didáticos valiosos. Além de estimular a participação ativa dos alunos, eles contribuem para consolidar conteúdos e tornam o aprendizado mais envolvente e eficaz.

Essa reflexão é significativa: o jogo, frequentemente subestimado, pode ser uma ferramenta promissora para ensinar matemática de forma lúdica e criativa, sem deixar de lado os elementos teóricos essenciais. Durante a aplicação dessa metodologia, foi possível observar um bom nível de motivação e interação entre os alunos, algo que poucas abordagens tradicionais conseguem alcançar. O que inicialmente era apenas uma atividade de revisão ganhou um novo significado ao ser apresentado de forma dinâmica e colaborativa, captando a atenção dos estudantes e promovendo um aprendizado mais significativo.

Diante dessa experiência, pode-se reconhecer que as disciplinas de Estágios Supervisionados se mostram essenciais para a formação dos licenciandos, pois durante esse período, o estagiário transita por diferentes modalidades de ensino e instituições (públicas e



privadas), adquirindo uma vivência única das diversidades que fazem parte do estilo, comunidade no entorno escolar e especificidades de cada instituição. Esse contato com diferentes realidades educacionais foi uma das grandes lições do estágio. O professor precisa estar ciente de que cada turma é única e requer uma abordagem personalizada. Aprendemos a valorizar as diferenças, a ser empáticas e a adaptar nossas abordagens de acordo com as necessidades de cada aluno.

O Estágio Supervisionado provocou uma reflexão significativa, especialmente na estagiária, sobre diversos aspectos vivenciados em sala de aula. Um deles é a necessidade do/a professor/a estar sempre atento às necessidades da turma, compreendendo que uma turma nunca será igual à outra. Isso exige uma escuta atenta e uma postura flexível, que considere as particularidades de cada aluno e as dificuldades coletivas da turma. Isso nos ensinou a valorizar a importância do acompanhamento individualizado, mesmo em grupos grandes, e a necessidade de um planejamento bem estruturado, que permita ajustar a prática pedagógica durante os processos de ensino e aprendizagem.

Outro ponto crucial que foi refletido durante o estágio é a importância de promover a confiança do aluno. O professor deve ser um facilitador do aprendizado, ajudando o aluno a perceber seu próprio potencial e incentivando sua autonomia. Isso se alinha ao entendimento de que a educação vai além do conteúdo, mas também envolve a formação do cidadão. Preparar os alunos para a sociedade, com valores e habilidades que os tornem críticos diante de sua realidade, é uma missão fundamental do professor.

Além disso, é necessário compreender que uma "boa aula" depende, em grande parte, da colaboração do aluno. Se o aluno não estiver disposto a colaborar, o professor pode se sentir frustrado e desmotivado, e suas tentativas de ensino podem não ter o sucesso esperado. Por outro lado, o planejamento bem feito e a adaptação constante ao perfil da turma são fatores determinantes para o sucesso da aula. Isso nos fez refletir sobre o papel do professor como mediador do processo de aprendizagem: ele deve ser capaz de criar condições para que os alunos se sintam motivados e envolvidos no processo.

Ser professor exige equilíbrio. É necessário ter autoridade sem ser autoritário, ser mediador sem parecer desinteressado aos olhos dos alunos, e estabelecer uma relação de confiança sem perder a objetividade. Essas linhas tênues são desafios diários da profissão, mas também são o que tornam o ato de ensinar tão enriquecedor. Felizmente, apesar de todo "jogo de cintura" que a profissão exige, a prática de ensinar é um ato de amor, paciência e dedicação. Saber que você faz parte da construção do conhecimento e do desenvolvimento de um ser humano é algo extremamente gratificante.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. I.; PIMENTA, S. G. Estágios supervisionados na formação docente. São Paulo: **Cortez**, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação - Conselho Nacional de Educação. Parecer N.º: **CNE/CP 28/2001**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/028.pdf>. Acesso em: 25.nov.2024.

BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: **Artes Médicas**, 1998.

GRANDO, R. C. O jogo e a matemática no contexto de sala de aula. São Paulo: **Paulus**, 2004.

GRANDO, R. C.; MARCO, F. F. de. O movimento da resolução de problemas em situações com jogo na produção do conhecimento matemático. In: MENDES, J. R.; GRANDO, R. C. (Org.). *Múltiplos olhares: matemática e produção do conhecimento*. São Paulo: **Musa**, 2007, p. 95-118.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: **Perspectiva**, 1990.

JESUS, A. C. A. J. Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil. São Paulo: **Brasporte**, 2010.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: **Cortez**, 1999.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: **Ícone**, 2001, p. 119-142.

LUCKESI, C. C. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. 1998.

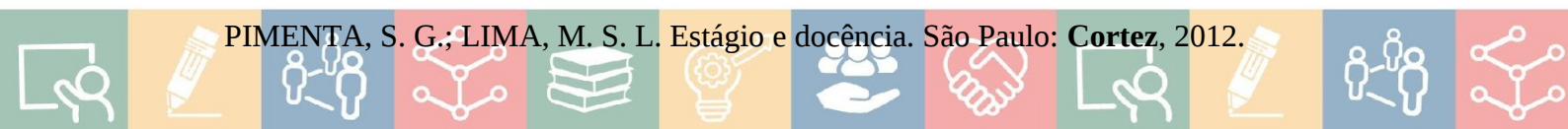
MONTESORI, M. *Mente absorvente*. Rio de Janeiro: **Portugália Editora (Brasil)**, 1965. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/21160/1/ludicidadeensinomatematica.pdf>. Acesso em: 25.nov.2024.

MOURA, M. O. de. A construção do signo numérico em situação de ensino. São Paulo: **USP**, 1996.

PASSERINI, G. A. O estágio supervisionado na formação inicial de professores de matemática na ótica de estudantes do curso de licenciatura em matemática da UEL. 2007. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – **Universidade Estadual de Londrina**, Londrina.

PIAGET, J. O nascimento do raciocínio na criança. 5. ed. São Paulo: **El Ateneo**, 1993.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. Estágio e docência. São Paulo: **Cortez**, 2012.



RAUPP, A. D.; GRANDO, N. I. Educação matemática: em foco o jogo no processo ensino-aprendizagem. In: BRANDT, C. F.; MORETTI, M. T. (Orgs.). *Ensinar e aprender matemática: possibilidades para a prática educativa* [online]. Ponta Grossa: **Editora UEPG**, 2016, p. 63-83. ISBN 978-85-7798-215-8. Disponível em: <https://books.scielo.org>. Acesso em: 25.nov.2024.

SMOLE, K. S. Jogos de matemática do 6º ao 9º ano. Porto Alegre: **Artmed**, 2007. (Cadernos do Mathema).

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: **Martins Fontes**, 2007.

