

Aprendendo Matemática com *Free Fire*: o relatar de uma experiência de Estágio Curricular Supervisionado

Learning Mathematics with *Free Fire*: o report on a Supervised Curricular Internship experience

Veridiane Neri dos Santos¹ • Américo Junior Nunes da Silva² • Alayde Ferreira dos Santos³

Resumo: Este relato de experiência tem como objetivo analisar as vivências e atividades desenvolvidas durante um estágio curricular supervisionado. O foco está no potencial do jogo *Free Fire* como um recurso didático capaz de promover o engajamento dos alunos e facilitar a compreensão aprofundada dos conceitos matemáticos abordados. O estágio, vinculado ao curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado da Bahia, Campus VII, foi realizado em uma escola pública de Senhor do Bonfim, na Bahia, com uma turma do 9º ano, no primeiro semestre de 2023. A utilização do *Free Fire* tornou o ensino mais dinâmico e interativo, auxiliou na superação das dificuldades com expressões algébricas, promoveu aprendizagens e reforçou a relevância dos jogos como ferramentas no ensino de Matemática.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Jogos Digitais. *Free Fire*.

Abstract: This experience report aims to analyze the experiences and activities developed during a supervised curricular internship. The focus is on the potential of the game *Free Fire* as a didactic resource capable of promoting student engagement and facilitating a deeper understanding of the mathematical concepts covered. The internship, linked to the Mathematics Teaching Degree program at the Universidade do Estado da Bahia, Campus VII, was conducted in a public school in Senhor do Bonfim, Bahia, with a 9th-grade class during the first semester of 2023. The use of *Free Fire* made learning more dynamic and interactive, helped overcome difficulties with algebraic expressions, fostered learning, and reinforced the relevance of games as tools in Mathematics education.

Keywords: Mathematics Education. Digital Games. *Free Fire*.

1 Introdução

É fundamental que todo profissional em formação tenha um contato prévio com o ambiente onde atuará, permitindo-lhe familiarizar-se com a sua área de atuação. No caso do futuro professor de Matemática, a experiência na escola, durante o estágio, é essencial. Como destacam Rocha e Silva (2020), é o estágio momento em que o futuro professor vivencia o ambiente escolar, se aproxima dos profissionais e alunos, e entende a dinâmica de funcionamento de uma escola e sala de aula, agora na perspectiva não mais de aluno, mas de (futuro) professor.

Esse contato, que tratamos anteriormente, permite que o estagiário reconheça as problemáticas que envolvem a educação e ensino da Matemática, na busca de alternativas e

¹ Universidade do Estado da Bahia • Senhor do Bonfim, BA — Brasil • ✉ verinerenascimento@gmail.com • ORCID <https://orcid.org/0009-0007-9912-7317>

² Universidade do Estado da Bahia • Senhor do Bonfim, BA — Brasil • ✉ ajnunes@uneb.br • ORCID <https://orcid.org/0000-0002-7283-0367>

³ Universidade do Estado da Bahia • Senhor do Bonfim, BA — Brasil • ✉ alafsanatos@uneb.br • ORCID <https://orcid.org/0000-0002-7283-0367>



respostas. Esse processo contribui para a compreensão da teoria e da prática como dimensões indissociáveis (Pimenta; Lima, 2004; Silva, 2021), e reforça o papel do futuro professor na ressignificação dos conhecimentos constituídos na universidade. Essa dinâmica ocorre em um movimento pendular, tendo como eixo central a realidade educacional (Suzart; Silva, 2020). Dessa forma, compreende-se a importância do estágio para a formação e desenvolvimento profissional docente (Pimenta, 1999).

Durante o estágio, identificamos dificuldades enfrentadas pelos alunos na aprendizagem dos conceitos matemáticos, algo que afeta o ensino e a interação com a turma. Trata-se de um desafio, especialmente ao se tratar de um primeiro contato com uma sala de aula, como no caso de estagiários. No entanto, é uma realidade que precisa ser encarada ao concluir o curso e, por isso, tão importante. Assim, é fundamental buscar soluções para esses desafios: como propor um ensino de Matemática mais envolvente, que facilite a compreensão dos conteúdos (Masola; Allevato, 2019).

Nesse contexto, destaca-se o papel das tecnologias, dada a familiaridade dos alunos com esses recursos. Os jogos eletrônicos, por exemplo, vêm ganhando destaque, pois despertam interesse e engajamento nas aulas. Além de favorecerem a participação dos estudantes, esses recursos oferecem uma abordagem lúdica e motivadora, promovendo aprendizagens (Muniz, 2016). Ao integrar essas possibilidades ao ensino, é possível construir um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e estimulante para os alunos (Santos; Prado, 2021).

Na Universidade do Estado da Bahia, Campus VII, em Senhor do Bonfim, o Estágio Curricular Supervisionado (ECS) divide-se em quatro momentos, do 5º ao 8º semestre. Para este texto, abordaremos o ECS II, que propõe uma prática educativa, com a Matemática, nos anos finais do ensino fundamental (BAHIA, 2011).

Esse estágio ocorreu no 6º semestre do curso de Licenciatura em Matemática, com uma carga horária total de 90 horas, em uma escola da rede pública da cidade de Senhor do Bonfim, no estado da Bahia, em uma turma do 9º ano, durante o primeiro semestre de 2023.

Considerando a realidade observada, foi elaborada uma proposta de intervenção utilizando o jogo *Free Fire* para o trabalho com o conteúdo de cálculo de distâncias, com base no Teorema de Pitágoras. Nesse contexto, o presente relato objetiva analisar as vivências e atividades desenvolvidas, bem como os aprendizados constituídos ao longo do processo, entendendo o potencial desse jogo como recurso para promover uma compreensão mais aprofundada dos conceitos matemáticos trabalhados.



2 Breve fundamentar teórico

A disciplina de Matemática é vista, por muitos, como difícil de compreender, descrita em muitas ocasiões como um "bicho de sete cabeças". Nesse contexto, Santos, França e Santos (2007); Souza e Silva (2024), apontam que alguns professores acreditam na necessidade de torná-la mais acessível, já que muitos a consideram desinteressante e geradora de medo e vergonha quando não conseguem aprendê-la.

Selbach (2010) destaca que o ensino da Matemática está intimamente ligado à vida e às relações humanas. Ensiná-la é fazer com que o aluno se envolva ativamente com o seu tempo e desenvolva uma capacidade de interpretação coerente do mundo ao seu redor, algo que não justifica a aceitação do baixo desempenho dos alunos nem a ideia equivocada de que a Matemática não é para todos. A dificuldade dos alunos, distorce os objetivos do ensino e prejudica a imagem da disciplina, levando alguns professores a adotarem abordagens superficiais e mecânicas (Selbach, 2010, p. 40 *apud* Masola; Allevato, 2019).

Com base nessas dificuldades, surgem estratégias para desmistificar a ideia de que a disciplina é difícil e sem utilidade, com o objetivo de quebrar esse paradigma. Parra (1993) destaca que o mundo está em constante transformação, e tanto as escolas quanto os educadores devem estar atentos a essas mudanças para adaptar o ensino, tanto no que se refere aos conteúdos quanto às metodologias, acompanhando as mudanças que afetam as condições de vida materiais e a maneira como as pessoas lidam com essas transformações. Caso contrário, se a escola e os educadores permanecerem estáticos, pode haver um afastamento entre o ambiente escolar e a realidade, o que pode desmotivar os alunos (Parra, 1993 *apud* Santos; França; Santos, 2007; Corrêa; Brandemberg, 2021).

Nesse sentido, é cada vez mais comum a busca por inovações que favoreçam a motivação e aprendizagem dos alunos. Ribeiro e Paz (2012) argumentam que o modelo educacional atual, centrado no uso de livros didáticos e aulas expositivas, está desatualizado diante da necessidade de preparar a sociedade para um futuro digital e tecnológico. As reformas educacionais, especialmente em Matemática, devem levar em conta as tecnologias, que têm o potencial de melhorar a qualidade do ensino e reduzir distâncias. Os autores ainda enfatizam que o uso de novas tecnologias pode despertar o interesse dos alunos (Ribeiro; Paz, 2012; Lima; Rocha, 2022).

Nesse contexto, Moran (2000) afirma que as mudanças na educação dependem do engajamento dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam o processo de aprendizagem,



pois estimulam as melhores qualidades dos professores e tornam-se colaboradores ativos no processo educativo. Esse envolvimento contribui para que os alunos avancem mais rapidamente e ajudem os professores a aprimorar o ensino (Moran, 2000 *apud* Ribeiro; Paz, 2012; Lima; Rocha, 2022).

Dessa forma, os jogos têm se mostrado cada vez mais importantes como aliados no ensino-aprendizagem. Os jogos podem atrair a atenção dos alunos para algo familiar, criando um ambiente de aprendizado mais interessante. Fonseca (2013) explica que os jogos são ferramentas que, quando articuladas ao ensino da Matemática, podem proporcionar uma aprendizagem significativa e ajudar no desenvolvimento de habilidades como concentração e criatividade (Fonseca, 2013, p. 2 *apud* Braga; Farias; Santos, 2019). Lima e Negrão (2022) reforçam essa ideia, acrescentando que os jogos eletrônicos podem contribuir para a aprendizagem de conteúdos matemáticos, utilizando a ludicidade para tornar as atividades mais atraentes e estimular o raciocínio dos alunos (Lima; Negrão, 2022).

Para contextualizar melhor este relato, é importante apresentar o jogo *Free Fire*⁴. Criado pela desenvolvedora vietnamita 111 Dots Studio e lançado pela Garena em 2017, o *Free Fire* é um jogo estilo *battle royale*, no qual 50 jogadores são enviados a uma ilha e competem até que reste apenas um sobrevivente. As principais regras envolvem permanecer dentro da zona segura e eliminar os adversários. O jogo é gratuito e exige uma conexão com a internet para partidas online.

Com base nessas informações, surgem questões que orientam a experiência sobre seu potencial como facilitador do ensino de Matemática. Ao integrar o jogo ao contexto do ensino de Matemática, pode-se estabelecer uma conexão com os fundamentos do cálculo de distâncias, por meio do Teorema de Pitágoras, conforme explicação de Neto (2015), que descreve como a distância entre dois pontos em um plano pode ser calculada utilizando o teorema. Dessa forma, entendemos que o *Free Fire* pode ser utilizado como um recurso pedagógico para ensinar conceitos matemáticos. Essa abordagem pode proporcionar uma aprendizagem com significado, ampliando as possibilidades de ensino e estimulando o interesse dos alunos pela Matemática.

3 Percurso metodológico

⁴ Todas as informações sobre o jogo foram retiradas do *site* Wikipédia e estão disponíveis em: [Free Fire – Wikipédia, a enciclopédia livre.](#)



A proposta apresentada para a realização do estágio, partindo da realidade observada e dos documentos institucionais e orientadores lidos, seguiu algumas etapas: no primeiro momento, foi feita uma abordagem teórica expositiva e dialogada sobre o Teorema de Pitágoras, com resolução de exemplos no quadro. Em seguida, foi apresentada a relação entre esse teorema e o cálculo de distâncias no plano cartesiano, retomando os mesmos exemplos para reforçar a compreensão dos alunos. Após isso, realizamos uma oficina, utilizando o jogo *Free Fire*, para trabalhar o conceito. A atividade envolveu o cálculo de distâncias entre pontos específicos do jogo, com foco na hipotenusa. Ao final, foi aplicado um questionário para avaliar a opinião dos alunos sobre a atividade e o uso do jogo, levando-os a avaliarem as próprias aprendizagens.

A oficina foi desenvolvida com uma turma do 9º ano, composta por 16 estudantes, dos quais 12 estiveram presentes no dia da aplicação. A atividade foi realizada ao longo de duas aulas consecutivas, com duração de 50 minutos cada. A aplicação foi conduzida por duas licenciandas do curso de Matemática da Universidade do Estado da Bahia – Campus VII: a estagiária responsável pela regência e primeira autora desse relato e uma colega de turma que participou voluntariamente como monitora durante a atividade. Ambas acompanharam a realização da atividade, observando atentamente as interações e estratégias utilizadas pelos grupos.

Desde o início do estágio, houve uma acolhida bastante positiva por parte da professora supervisora, que se mostrou solícita, aberta ao diálogo e receptiva à proposta da oficina. Ao tomar conhecimento da atividade planejada, expressou surpresa e entusiasmo, reconhecendo que a utilização de um recurso familiar aos alunos, como o jogo *Free Fire*, seria uma forma inovadora de abordar o conteúdo matemático. O apoio da professora reforçou a importância da colaboração entre escola e universidade, fortalecendo o ambiente de formação docente e validando a viabilidade da proposta no contexto educacional.

4 Caracterização da escola parceira

Localizada em Senhor do Bonfim, município pertencente ao Território de Identidade Norte do Itapicuru, a escola parceira atende alunos de diversos bairros da cidade e do interior, em sua maioria oriundos de famílias de baixa renda e classe média baixa. No entanto, a proposta da comunidade escolar era garantir um ensino inclusivo, proporcionando situações de aprendizagem que reconheçam e respeitem diferenças socioeconômicas, culturais, étnicas, de gênero, religiosas, entre outras, estabelecendo objetivos educacionais contextualizados, claros



e viáveis (SENHOR DO BONFIM⁵, 2022).

A estrutura física da escola conta com uma sala de vídeo equipada com televisão, que pode ser utilizada como sala de aula. Há três banheiros, sendo um deles utilizado para armazenar livros didáticos. Apesar de estar em boas condições, a escola enfrenta desafios estruturais, como carteiras quebradas, quantidade insuficiente de mobiliário e a ausência de ventiladores ou ar-condicionado em algumas salas de aula. No entanto, possui uma ampla área externa para o descanso dos alunos e aulas. A sala dos professores, embora pequena, dispõe de armários e ar-condicionado. O espaço físico também inclui uma sala de reuniões, refeitório e despensa.

Apesar dessas condições, observou-se a ausência de um espaço dedicado ao ensino de Matemática. Durante as observações de aula, apenas livros didáticos, lousas, marcadores e listas de exercícios foram utilizados como recursos didáticos, o que contrasta com o que aponta o Projeto Político Pedagógico (PPP), que enfatiza a necessidade de metodologias inovadoras e ativas, incluindo o uso de jogos, vídeos, jornais, revistas e músicas para tornar as aulas mais dinâmicas (SENHOR DO BONFIM, 2022). Perguntávamo-nos: *como isso é possível se condições materiais não são possibilitadas aos docentes?*

Nesse sentido, percebe-se uma lacuna na abordagem pedagógica do ensino de Matemática, sem orientação para as questões que envolvem o processo de ensino-aprendizagem nem quais recursos são disponibilizados.

A partir de Coelho e Orzechowski (2011), consideramos a importância da estrutura física da escola na criação de um espaço de formação adequado, o que pode refletir, conseqüentemente, sobre a função social da escola pública, resultado de longas lutas ainda presentes atualmente. De acordo com as autoras, a escola existe por uma necessidade humana, ou seja, para oferecer a educação necessária à formação de cidadãos críticos e reflexivos, capazes de promover transformações na sociedade. Dessa forma, o professor deve compreender essa função social para apoiar o aluno em seu desenvolvimento educacional e na sua formação como "ser humano", como também enfatizam as autoras.

5 Apresentação e discussão

Durante as aulas, observou-se que a maioria dos alunos demonstrava interesse e participação nas atividades propostas, mas alguns apresentavam dificuldades em compreender

⁵ Por questões éticas, esta referência foi omitida, principalmente por identificar a instituição onde a experiência foi realizada.



conceitos básicos. Algo semelhante foi percebido por Suzart e Silva (2020) e Rocha e Silva (2020), quando da realização de seus estágios, o que nos remete a entender que essa tem sido uma realidade para outros estudantes estagiários e, por isso, algo que enfrentaremos quando professores.

Um exemplo que ilustra o que destacamos anteriormente é a dificuldade de muitos alunos em entender o conteúdo sobre razão e proporção, devido a problemas com operações de divisão, frações e outros conceitos fundamentais que ainda não consolidados. Apesar dessas dificuldades, percebemos que os estudantes buscavam superar os obstáculos, se mantendo participativos e dispostos a se envolver na resolução das atividades. A maioria demonstrou interesse em buscar esclarecimentos, trazendo dúvidas e solicitando orientações. Isso reforçou a importância de criar um ambiente de aprendizagem acolhedor e encorajador, no qual os alunos se sentissem à vontade para procurar apoio, como aconselham Masola e Allevato (2019).

Durante as aulas, foram observadas algumas conversas paralelas e momentos de dispersão, o que exigiu maior atenção de nossa parte para manter o foco da turma. Além das dificuldades mencionadas anteriormente, notamos que outros fatores podem contribuir para essa situação. Um deles é a falta de uma estrutura acolhedora, especialmente no que diz respeito à ventilação adequada. As altas temperaturas podem criar desconforto, afetando diretamente a concentração dos alunos.

Conforme apontam Coelho e Orzechowski (2011), a escola pública exerce uma função social importante, oferecendo educação para uma população, muitas vezes, mais carente. No entanto, como discutem Correia e Silva (2020), há discrepâncias nesses processos, muitas vezes influenciadas por políticas públicas que tratam a educação como um gasto, e não como um investimento. No caso da escola onde o estágio foi realizado, foi possível perceber a necessidade de reformas e melhorias para garantir o bem-estar da comunidade escolar. Tais melhorias são essenciais para criar um ambiente mais agradável e propício ao aprendizado (Coelho; Orzechowski, 2011).

Durante a regência, visando aproximar os alunos do conhecimento matemático e auxiliar na superação das dificuldades identificadas, foi realizada uma oficina intitulada "Matemática com *Free Fire*". O propósito dessa atividade foi utilizar o jogo *Free Fire*, popular entre os jovens, como ferramenta auxiliar na explicação de conceitos matemáticos, com o intuito de facilitar a compreensão dos alunos e tornar o ensino de Matemática mais dinâmico e envolvente (Neto, 2015; Lima; Negrão, 2022).



Figura 1: Material utilizado na oficina: placa de isopor com mapa do jogo *Free Fire* e plano cartesiano traçado.



Fonte: Acervo dos autores (2023)

O conceito abordado na realização dessa oficina foi o cálculo de distâncias utilizando o Teorema de Pitágoras. O *Free Fire* foi usado para contextualizar o conteúdo matemático abordado, de forma ludicamente inspirada, conforme destaca Muniz (2016).

A menção ao jogo despertou imediatamente o interesse e a curiosidade dos alunos. Para a atividade, os alunos foram divididos em três grupos, com quatro integrantes cada, seguindo a estrutura do jogo, que permite que jogadores se organizem em *squads* de quatro. Distribuimos o material necessário, que incluía uma placa de isopor com a imagem do mapa do jogo e a demarcação do plano cartesiano, alfinetes para marcar pontos e elásticos para formar triângulos retângulos (ver Figura 1). A atividade consistia em calcular a distância entre pontos específicos do jogo, identificando a hipotenusa desses triângulos.

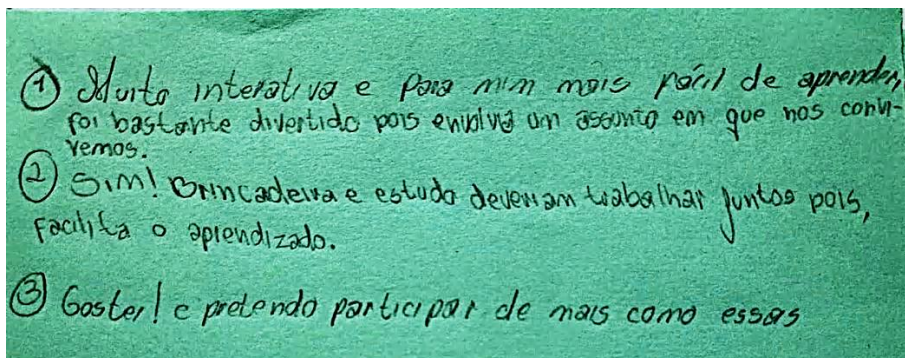
Durante a realização da atividade, os alunos demonstraram alto nível de engajamento, conseguindo resolver as questões de forma autônoma, mesmo com a orientação de que poderiam solicitar ajuda, caso necessário. O ambiente do jogo, já familiar para eles, possibilitou uma conexão natural com o conteúdo matemático, tornando a dinâmica mais contextualizada e motivadora, como salientaram Moran (2000) *apud* Ribeiro e Paz (2012); Silva e Moura (2024), de que alunos motivados e curiosos impulsionam a aprendizagem, tornando-se colaboradores ativos e estimulando o aprimoramento do ensino, o que favorece seu próprio progresso e a

atuação dos professores.

Um aspecto relevante observado foi a relação dos alunos com as expressões algébricas. Antes da atividade, percebemos dificuldades. No entanto, durante a oficina, realizaram os cálculos com fluidez e sem resistência, evidenciando compreensão e interesse. Além disso, envolveram-se a ponto de realizar cálculos adicionais e desenhar os triângulos retângulos em folhas de rascunho, mesmo sem essa exigência, o que demonstrou apropriação do conceito trabalhado.

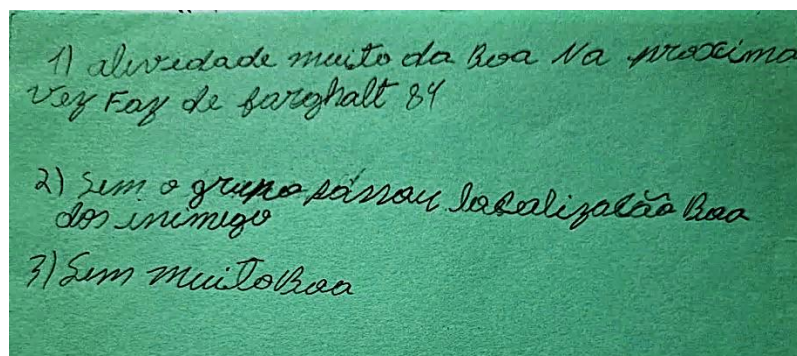
Ao final da atividade, o envolvimento dos alunos ficou ainda mais evidente. No momento do anúncio da equipe vencedora, eles espontaneamente incorporaram elementos do *Free Fire*, utilizando expressões do jogo, como “booyah!” para celebrar a vitória, além de desenhar no quadro símbolos como o nível mestre e medalhas de prata e bronze. Esse comportamento reforçou a relevância da proposta, demonstrando que a atividade conseguiu aliar o aprendizado matemático ao engajamento dos estudantes de maneira significativa.

Figura 1- Resposta de um aluno ao questionário



Fonte: Acervo dos autores, 2023.

Figura 2- Resposta de um segundo aluno ao questionário



Fonte: Acervo dos autores, 2023.



Ao final da atividade, questionamos os alunos: 1) O que você achou da atividade de Matemática utilizando o *Free Fire*? 2) Na sua opinião, a combinação do jogo com os conceitos de Matemática facilitou o seu entendimento? 3) que achou da atividade? Você gostou? As respostas apresentadas foram muito positivas, confirmando as impressões que tivemos durante a vivência da oficina: de que os alunos estavam engajados e envolvidos, aprendendo com o proposto.

6 Considerações

O estágio foi uma experiência enriquecedora para a formação docente, proporcionando vivências reais em sala de aula e destacando a importância da adaptação das estratégias de ensino para superar as dificuldades dos alunos. Além de uma formação sólida, é essencial que a escola ofereça recursos didáticos adequados para viabilizar diferentes práticas pedagógicas.

O objetivo do estágio, que resultou neste relato, foi alcançado, contribuindo para a aprendizagem dos alunos e a melhoria do ensino de Matemática na escola. Os resultados foram positivos, conforme demonstrado pelas notas obtidas nos testes aplicados sob orientação da professora supervisora, com a maioria dos estudantes alcançando desempenho acima da média. Além disso, o estágio proporcionou um significativo crescimento pessoal e acadêmico.

Defendemos, portanto, que o contato com a escola e a sala de aula ocorra desde o início da formação, permitindo que as experiências vivenciadas na licenciatura estejam alinhadas à realidade da escola pública no Brasil.

Referências

BAHIA. Projeto De Reconhecimento Do Curso De Licenciatura Em Matemática. *Universidade do Estado da Bahia. UNEB*. Campus VII. Senhor do Bonfim – 2011.

BRAGA, Jonathas Oliveira; FARIAS, Iranilde Oliveira de; SANTOS, Amaya de Oliveira. O professor de matemática como mediador da relação entre alunos e o saber matemático. In: *Anais do VI Congresso Nacional de Educação (CONEDU)*, Campina Grande, Realize Editora, 2019.

COELHO, Nara.; ORZECOWSKI, Suzete Terezinha. A função social da escola pública e suas interfaces. In: *I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE*. Paraná, 2011, p. 7-10.

CORRÊA, João Nazareno Pantoja; BRANDEMBERG, João Cláudio. Tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de matemática em tempos de pandemia: desafios e possibilidades. *Boletim Cearense de Educação e História da Matemática*, v. 8, n. 22, p. 34-54, 2021.



DA SILVA, Jônatas Gomes et al. A utilização das tecnologias digitais no ensino de matemática durante a pandemia da covid 19. *Revista de Estudos Interdisciplinares*, v. 6, n. 1, p. 01-25, 2024.

FREE FIRE. *Wikipédia: a enciclopédia livre*.

LIMA, Ana Clavia Oliveira de; NEGRÃO, Felipe da Costa. O uso de jogos eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem da matemática. *Revista Docência e Cibercultura*, v. 6, n. 1, p. 1-16, 2022.

LIMA, Marta Gomes; DA ROCHA, Adriano Aparecido Soares. As tecnologias digitais no ensino de matemática. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 8, n. 5, p. 729-739, 2022.

MASOLA, Wilson; ALLEVATO, Norma. Dificuldades de aprendizagem matemática: algumas reflexões. *Educação Matemática Debate*, v. 3, n. 7, p. 52-67, 2019.

MUNIZ, Cristiano Alberto. Educação lúdica da matemática, educação matemática lúdica. In: SILVA, Américo Junior Nunes; TEIXEIRA, Heurisgleides Souza (orgs). *Ludicidade na Formação de Professores e Educação Matemática em Diálogo*. 1 ed. Curitiba, Appris, p. 17-46, 2016.

NETO, Francisco Raimundo de Souza. *O cálculo de distâncias entre pontos inacessíveis*. 2015. Dissertação (Mestrado em Matemática) - Programa de Pós-Graduação em Matemática, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB.

PIMENTA, Selma Garrido. Formação de professores: identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, Selma Garrido. (Org.). *Saberes pedagógicos e atividade docente*. São Paulo: Cortez Editora, 1999. p. 15-34.

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

RIBEIRO, Flávia Martins; PAZ, Maria Goretti. O ensino da matemática por meio de novas tecnologias. *Revista Modelos*, v. 2, n. 2, p. 12-21, ago. 2012.

ROCHA, Eremita. Silva, Américo Junior Nunes da. O estágio curricular supervisionado de observação: Tecendo reflexões e refletindo sobre esse espaço de formação. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 5, p. 61-71, 2020.

SANTOS, Edivaldo Pinto dos; PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. O Uso de Jogos Digitais no Ensino da Matemática: um Estudo Bibliográfico. *Jornal Internacional de Estudos em Educação Matemática*, v. 14, n. 3, p. 287-293, 2021.

SANTOS, Josiel Almeida; FRANÇA, Kleber Vieira; SANTOS, Lúcia S. B. dos. *Dificuldades na aprendizagem de Matemática*. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) – Centro Universitário Adventista de São Paulo, Campus São Paulo, 2007.

SILVA, Américo Junior Nunes da. O estágio curricular supervisionado na formação de professoras e professores: o que revelam algumas produções escritas? *Pensar a Educação em Revista*, v. 7, p. 01-24, 2021.



SILVA, Jônatas Gomes da; MOURA, Carla Saturnina Ramos de. A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA DURANTE A PANDEMIA DA COVID 19. *Revista de Estudos Interdisciplinares, [S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 01–25, 2024.

SOUZA, Livia Barbosa Pacheco; SILVA, GILMARA DOS SANTOS. A Metodologia de Ensino como Influenciadora Direta do Desinteresse, Indisciplina e Repetência na Disciplina de Matemática. *Revista Científica Educ@ção*, v. 9, n. 14, 2024.

SUZART, Leonardo Araújo; SILVA, Américo Junior Nunes da. O Estágio Supervisionado e o constituir-se professor de Matemática: “ser ou não ser professor?”. *Educação Básica Revista*, v. 6, p. 131-141, 2020.