

VIVÊNCIAS E REFLEXÕES NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM MATEMÁTICA

Cailanny Mickaella Couto Silva¹; Núbia Cristina dos Santos Lemes²

^{1,2} Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária de Iporá; e-mail:cailannymickaella@gmail.com

Resumo: O estágio supervisionado é um momento essencial na formação inicial dos acadêmicos, pois possibilita a vivência no ambiente escolar e o desenvolvimento de práticas pedagógicas que articulam teoria e prática. Durante o estágio, foi possível compreender mais profundamente a dinâmica da sala de aula, as dificuldades dos estudantes e a importância de estratégias lúdicas para favorecer a aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo relatar as experiências e aprendizados adquiridos durante o período de estágio, realizado em turmas do Ensino Médio em Iporá – GO. Trata-se de uma pesquisa qualitativa por meio de fundamentação teórica, da observação e regência no período de estágio supervisionado, com embasamento teórico em Alves (2001), Lorenzato (2012) e Pimenta e Lima (2017). As atividades incluíram a observação, elaboração e execução de planos de aulas, aplicação de atividades centradas no professor e diversificadas (*Kahoot*, *Geogebra*, dominó das quatro operações matemáticas, bingo matemático). Essas experiências proporcionaram uma reflexão sobre o papel do professor como mediador do conhecimento, revelou os desafios enfrentados no cotidiano escolar, como a falta de interesse dos estudantes, as limitações de recursos e as avaliações externas. Conclui-se que o estágio supervisionado é um espaço de aprendizagem e crescimento para o acadêmico, no qual o licenciando desenvolve competências para a sua atuação profissional e amplia sua compreensão sobre os processos de ensino e aprendizagem de Matemática.

Palavras-chave: Estágio supervisionado; Ensino de Matemática; Lúdico.

INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é a parte prática dos cursos que traz para os acadêmicos experiência profissional e a preparação para o mercado de trabalho, é nesse espaço que o licenciando tem a oportunidade de compreender as múltiplas dimensões do trabalho docente. Nesse contexto, o estágio constitui um componente curricular obrigatório que visa a integração do acadêmico à realidade da escola, permitindo que ele vivencie o cotidiano pedagógico.

Pimenta e Lima (2017) abordam em sua obra que o estágio é teórico – prático, ou seja, a teoria é indissociável da prática, utilizando o conceito de práxis propõem que ele seja concebido como uma atividade reflexiva e investigativa, permitindo que os futuros professores desenvolvam uma compreensão crítica.

Durante quatro períodos de estágio supervisionado foi observado a dinâmica da sala de aula, as dificuldades dos estudantes em relação a matemática e a importância de

estratégias diversificadas utilizando os materiais didáticos e o lúdico para aprimorar o ensino - aprendizagem.

Nesse cenário, torna-se fundamental que o professor busque estratégias diversificadas de ensino que promovam a participação, o interesse e o desenvolvimento do raciocínio matemático dos alunos. A ludicidade se apresenta como uma alternativa pedagógica capaz de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Alves (2001) afirma que a ludicidade possibilita ao aluno aprender de forma prazerosa e significativa, estimulando o interesse e a participação.

O uso de materiais didáticos e manipuláveis também são relevantes no processo de ensino de matemática, pois contribui para tornar conceitos abstratos em conceitos concretos e acessíveis. De acordo com Lorenzato (2012), material didático (MD) é qualquer instrumento útil ao processo de ensino – aprendizagem e que os materiais manipuláveis auxiliam na construção de imagens mentais e compreensão de conceitos.

Entretanto, Lorenzato (2012) ressalta que é necessário lembrar que mais importante que ter acesso aos materiais do laboratório, é saber utilizá-los adequadamente às necessidades do momento. E tais materiais não possuem valor pedagógico por si só, visto que “a eficiência do MD depende mais do professor do que do próprio MD, e ainda mostra a importância que a utilização correta do MD tem no desenvolvimento cognitivo e afetivo do aluno” (Lorenzato, 2012, p. 25).

A mediação do professor juntamente com o uso correto da ludicidade e do MD tem sido benéfico no processo de ensino – aprendizagem. Diante desse entendimento, o presente artigo tem como objetivo relatar e refletir sobre as experiências e aprendizagens adquiridas durante o estágio supervisionado em matemática, realizado em turmas do Ensino Médio na cidade de Iporá – GO.

A partir da observação, planejamento e regência de aulas, foi possível compreender a dinâmica da sala de aula e desenvolver práticas pedagógicas que articulam teoria e prática, com ênfase na utilização de estratégias lúdicas e materiais didáticos como meio de promover uma aprendizagem mais significativa.

METODOLOGIA DE PESQUISA OU MATERIAL E MÉTODO

Trata-se de uma pesquisa qualitativa em que foram desenvolvidas atividades

para alunos da educação básica de uma escola estadual no município de Iporá. As fases da pesquisa constituíram-se durante todo o período de estágio, envolvendo reuniões para estudo teórico; reconhecimento da escola, elaboração de planos de aula e sequência didática; desenvolvimento das atividades na escola campo; registros das observações e produção do artigo.

As aulas desenvolveram-se com estudantes das turmas de 1^a, 2^a e 3^a séries do Ensino Médio no turno matutino e vespertino, os quais são as turmas que a professora supervisora ministra suas aulas. Participaram cerca de trinta alunos em cada turma, com idades aproximadas de 14 a 18 anos.

Algumas das atividades que foram desenvolvidas são: dominó das quatro operações básicas; atividades no site *Kahoot*; função exponencial com prancha para gráfico; bingo sobre equações do 1^o grau; trilha de semelhanças de triângulo.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os estagiários durante o período de regência puderam utilizar os recursos disponíveis no Laboratório de Ensino de Matemática (LEM Pitágoras) da unidade, a lousa digital e o projetor para desenvolver as atividades planejadas. Lorenzato (2012) aborda em sua obra que o bom desempenho de todo profissional depende do ambiente e dos instrumentos disponíveis. O uso desses espaços contribuiu para aulas interativas e visuais que favorecem a compreensão dos conteúdos.

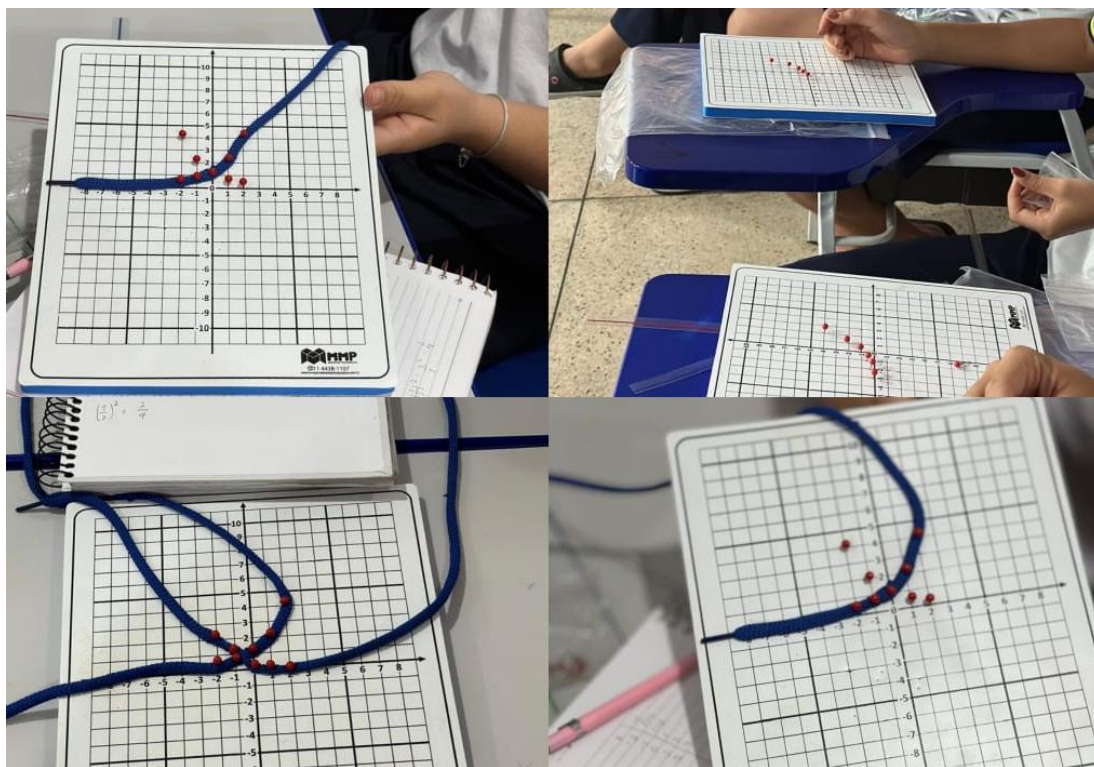
Essa abordagem permitiu recuperar conhecimentos prévios dos estudantes e estabelecer relações entre os conteúdos, antes da manipulação dos materiais concretos. Ao combinar explicação teórica com recursos visuais e materiais manipuláveis, buscou-se aproximar os alunos dos conceitos matemáticos, favorecendo a assimilação dos conteúdos.

A imagem 1 apresenta uma das atividades desenvolvidas com o uso de materiais didáticos do LEM Pitágoras. Para iniciar, os estagiários utilizaram uma apresentação de slides projetada na lousa digital, com o objetivo de revisar as propriedades da equação exponencial com resoluções de exemplos e apresentar o conceito de função exponencial.

Esse momento inicial de retomada teórica foi fundamental para ativar conhecimentos prévios, criar uma base comum de compreensão entre os alunos e preparar para a etapa seguinte, na qual seriam utilizados materiais concretos e exercícios. A

utilização combinada de recursos digitais e materiais manipuláveis buscou tornar o conteúdo mais acessível, facilitando a transição entre o abstrato e o concreto.

Imagem 1: prancha para gráficos.



Fonte: própria, 2024

Os alunos da 3ª série do Ensino Médio realizaram os cálculos necessários referentes a duas funções exponenciais e, em seguida, utilizaram a prancha para gráficos para representar visualmente os resultados. A partir dos valores obtidos, eles localizaram os pontos com o auxílio de alfinetes e, posteriormente, traçaram a curva exponencial correspondente. Dessa forma, puderam identificar de maneira concreta, o comportamento crescente ou decrescente das funções.

Outra atividade desenvolvida foi a trilha sobre semelhança de triângulos, organizada como uma proposta lúdica de consolidação do conteúdo. Inicialmente, realizou – se uma exposição utilizando apresentação de slides, abordando os conceitos básicos de semelhança, critérios (AA, LAL e LLL) e propriedades correspondentes. Em seguida, foram resolvidos exemplos de forma coletiva e uma lista de exercícios de forma individual para reforçar o raciocínio. Por fim, foi dividido a sala em grupos e aplicou – se o jogo pedagógico.

Imagem 2: trilha da semelhança de triângulos.



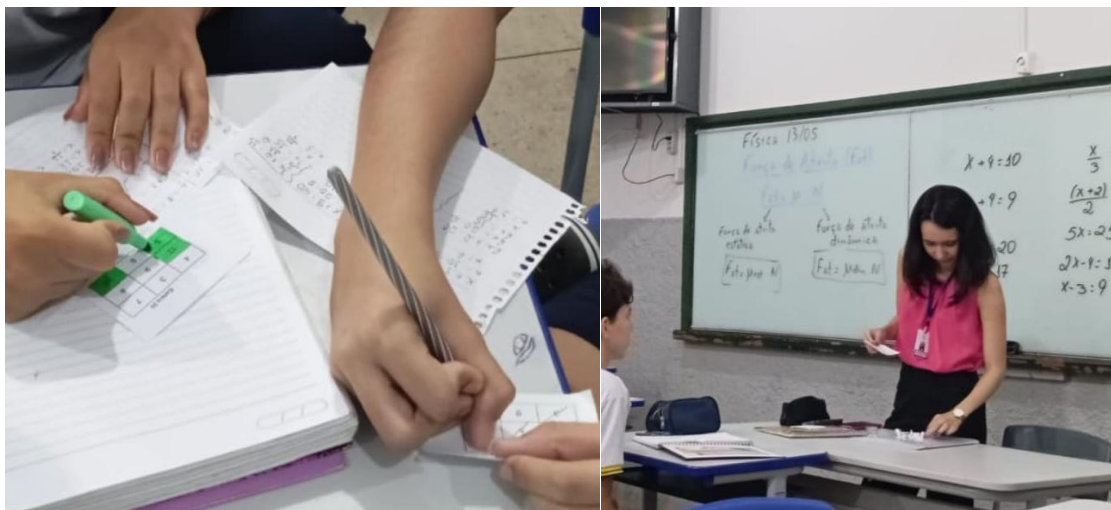
Fonte: própria, 2025

Cada grupo recebeu o material necessário para a atividade, composto pela trilha, as cartas com perguntas, os peões e o dado. A dinâmica consistia em jogar o dado, retirar uma carta e responder à questão apresentada. Caso a resposta estivesse correta, o grupo avançava o número de casas indicado pelo dado, caso contrário, o jogador permanecia na mesma posição.

Essa atividade possibilitou um ambiente de aprendizagem dinâmico, favorecendo a interação entre os estudantes, além de permitir a revisão e a consolidação dos conceitos de forma lúdica e significativa.

Na imagem 3 é representada mais uma atividade utilizando o lúdico e o uso de materiais didáticos.

Imagem 3: bingo matemático.



Fonte: própria, 2025

Anteriormente ao bingo matemático sobre equação do 1º grau foi realizada uma revisão e aplicado uma lista de exercícios. No momento do bingo cada estudante recebeu uma cartela contendo possíveis resultados e, à medida que as equações eram sorteadas, eles deveriam resolvê-las para localizar o resultado correspondente em sua cartela.

Na imagem 4 a abordagem lúdica foi utilizando o site *Kahoot*, onde os alunos acessavam usando os Chromebooks da escola. Inicialmente, os estagiários fizeram uma revisão sobre o conteúdo de “regra de três e probabilidade” com slides apresentados na lousa digital e resolveram exemplos sobre questões do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Imagem 4: alunos jogando *Kahoot*



Fonte: própria, 2025

Os alunos acessaram o site *Kahoot.it* e adicionaram o código PIN indicado na lousa digital, iniciando assim a participação no jogo. Cada pergunta possuía um tempo limite de resposta, o que demandava atenção, raciocínio rápido e tomada de decisão. No final de cada rodada os jogadores puderam visualizar seus resultados e o ranking da turma.

Essa plataforma de aprendizagem é uma experiência divertida e colaborativa,

utilizando os meios digitais com os quais a maioria dos estudantes já possui familiaridade em seu cotidiano, o que contribuiu para tornar a aprendizagem mais próxima da realidade deles. Além disso, favoreceu a revisão dos conteúdos de maneira descontraída, permitindo aos alunos verificarem seus acertos e erros sem exposição negativa, uma vez que o foco estava na interação.

As atividades realizadas demonstraram que metodologias diversificadas podem contribuir para a construção do conhecimento matemático de forma mais significativa. Assim como destaca Alves (2001), é importante ressaltar que o lúdico não deve ser entendido como uma simples brincadeira, mas como estratégia pedagógica que favorece a interação e o desenvolvimento do raciocínio.

Essas experiências proporcionaram uma reflexão sobre o papel do professor como mediador do conhecimento e revelaram os desafios enfrentados no ambiente escolar, como a falta de interesse dos estudantes, as limitações de recursos, bem como as exigências com avaliações externas. Tais fatores evidenciam a complexidade do ambiente educativo e reforçam a necessidade de práticas pedagógicas criativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo do objetivo de apresentar as vivências durante o estágio supervisionado de matemática realizado em uma escola estadual no município de Iporá, esse artigo evidenciou que o modo de agir utilizando abordagens diversificadas desperta em larga medida a atenção dos alunos.

O estágio supervisionado proporcionou vivências enriquecedoras aos estudantes de licenciatura e constituiu um momento essencial de aprendizagem e amadurecimento profissional. O ambiente escolar possibilitou compreender os desafios que permeiam o cotidiano docente, bem como desenvolver competências necessárias ao exercício da profissão, como planejamento didático, mediação pedagógica e comunicação clara.

Conclui – se que a adoção de metodologias ativas e lúdicas no ensino de Matemática favorece a motivação e o desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes, tornando a sala de aula um espaço mais participativo e interativo. É notório a importância de uma prática pedagógica que articule teoria e prática, reconhecendo o papel do professor como mediador do conhecimento e da aprendizagem crítica.

REFERÊNCIAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática:** uma prática possível. Campinas, SP: Papirus, 2001.

LORENZATO, Sergio. **Laboratório de Ensino de Matemática na Formação de Professores.** 3. ed. Campinas-SP: Autores Associados, 2012. (Coleção formação de professores).

PIMENTA, Selma Garrido. LIMA, M.S.L. **Estágio e Docência.** São Paulo: Cortez, 2017. p. 26-49.