

RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A ludicidade como estratégia de aprendizagem na educação de jovens e adultos (EJA)

Camila Militão Dantas¹

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Bahia-UNEB, Campus VII. Email: dantascamila732@gmail.com

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar a contribuição da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA), a partir das experiências vivenciadas durante o Estágio Curricular Supervisionado em uma turma do Ensino Fundamental (EPJAI), no município de Senhor do Bonfim – BA. O estágio, nesse contexto, revelou-se fundamental para a articulação entre teoria e prática e para a construção de uma postura docente crítica e reflexiva. Os resultados evidenciam que a ludicidade favoreceu o engajamento, a participação ativa e a interação entre os alunos, além de contribuir para o fortalecimento da autoestima e para a superação de algumas dificuldades relacionadas à leitura, escrita e raciocínio matemático. Constatou-se ainda que estratégias lúdicas, quando bem planejadas, não infantilizam o ensino, mas se tornam ferramentas didáticas significativas para a EJA. Tivemos como referencial teórico metodológico os seguintes autores: Scalabrin, Molinari (2013), Ferreira e Lacerda, (2017), Silva (2005). Conclui-se que a ludicidade se apresenta como uma importante estratégia pedagógica na EJA, promovendo um ambiente de aprendizagem mais motivador, participativo e significativo, contribuindo para a permanência e êxito dos estudantes no processo educativo.

Palavras-Chave: Estágio, EJA, Ludicidade.

Introdução

O estágio no Ensino Fundamental é importante na formação dos futuros docentes, pois constitui um importante processo formativo, permitindo a articulação entre teoria e prática, o desenvolvimento de competências pedagógicas e a compreensão da realidade escolar e dos desafios do cotidiano da sala de aula. De acordo com Scalabrin, Molinari (2013) o aprendizado torna-se mais eficiente quando é construído a partir das experiências vividas durante o estágio, pois, ao estar na prática da sala de aula, o futuro professor tem a oportunidade de compreender de forma mais concreta os conceitos trabalhados na teoria.

Além disso, o estágio possibilita o desenvolvimento de habilidades pedagógicas, e o contato com a realidade escolar, junto com a construção da identidade docente e a reflexão crítica sobre a prática educativa, contribuindo de maneira significativa para a formação profissional.

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) configura-se como uma importante política educacional voltada à garantia do direito à educação para aqueles que, por diferentes motivos, não tiveram acesso ou permanência na escola na idade regular. Ela se consolida no campo educativo como uma oportunidade de inclusão social, contribuindo para que esses sujeitos retomem seus estudos, ampliem seus conhecimentos e transformem sua própria realidade. Além disso, a EJA promove a reflexão crítica sobre o mundo, favorecendo a emancipação do indivíduo em seu contexto social, fortalecendo sua participação cidadã e sua inserção mais digna na sociedade e no mundo do trabalho. De acordo com Silva e Santana (2024), elas enfatizam que esse sistema educacional deve atender à demanda por formação e requalificação de indivíduos que, por diferentes razões, não conseguiram concluir seus estudos na idade apropriada. Dessa forma, a Educação de Jovens e Adultos (EJA) não se limita apenas à promoção da inclusão social, mas também exerce um papel fundamental no desenvolvimento econômico e na redução das desigualdades sociais.

A ludicidade constitui um importante instrumento pedagógico, pois possibilita ao educador atribuir intencionalidade ao processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais significativo para os/as estudantes. Na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), as atividades lúdicas ganham ainda mais relevância, uma vez que respeitam as especificidades, vivências e trajetórias dos sujeitos, favorecendo o engajamento, a motivação e a participação ativa em sala de aula. Além disso, a ludicidade contribui para a construção do conhecimento de forma prazerosa, estimulando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos educandos. Frazão (2018), ressalta-se que o lúdico se configura como um recurso indispensável em todas as etapas do processo de aprendizagem. Nesse sentido, a ludicidade contribui significativamente para o desenvolvimento e o engajamento dos/as estudantes, favorecendo sua participação ativa na construção do conhecimento. A utilização de jogos e brincadeiras no contexto pedagógico desperta o interesse, promove o prazer em aprender e auxilia o educando a enfrentar, de forma mais positiva, os desafios presentes em sua trajetória educacional e de vida. de que forma a ludicidade pode contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos, promovendo maior engajamento, permanência e participação dos/as estudantes na sala de aula?



O estágio foi realizado em uma escola da zona urbana do município de Senhor do Bonfim. A presente pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender de que forma a ludicidade pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA), considerando as especificidades, vivências e trajetórias dos sujeitos que compõem essa modalidade. Observa-se que, em muitos contextos educacionais, ainda predominam práticas pedagógicas de caráter tradicional, pouco atrativas e desarticuladas da realidade dos/as estudantes da EJA, o que pode ocasionar desmotivação, evasão escolar e dificuldades no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, investigar o uso da ludicidade como estratégia pedagógica mostra-se de grande relevância, pois possibilita ampliar as reflexões sobre práticas educativas mais significativas e humanizadas, que valorizem os saberes prévios dos educandos e contribuam para sua permanência e êxito escolar. Além disso, este estudo busca contribuir para a formação docente, oferecendo subsídios teóricos e práticos que auxiliem na construção de práticas pedagógicas mais inclusivas, participativas e emancipadoras no âmbito da Educação de Jovens e Adultos.

O objetivo é analisar a contribuição da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA), enquanto estratégia pedagógica capaz de promover o engajamento, a participação e a permanência dos/as estudantes.

Desenvolvimento

ESTÁGIO

O estágio em espaços escolares contribui significativamente para a formação de futuros profissionais da educação, ao possibilitar o enfrentamento dos desafios e das demandas presentes no cotidiano escolar. Além disso, constitui-se como uma oportunidade de vivência concreta das rotinas institucionais, favorecendo a articulação entre teoria e prática. Dessa maneira, as aprendizagens construídas por meio da experiência prática tornam-se fundamentais para o desenvolvimento e a consolidação da formação docente. Pimenta e Lima (2011, p.6), destacam que:

O estágio sempre foi identificado como a parte prática dos cursos de formação de profissionais em geral, em contraposição à teoria. Não é raro ouvir-se dos alunos que concluem seus cursos se referirem a estes como ‘teóricos’, que a profissão se aprende ‘na prática’, que certos professores e disciplinas são por demais ‘teóricos’. Que ‘na prática a teoria é outra’. No cerne dessa afirmação popular, está a constatação, no caso da formação de professores, de que o curso não fundamenta teoricamente a atuação do futuro profissional nem toma a prática como referência para a fundamentação teórica. Ou seja, carece de teoria e de prática.

As vivências proporcionadas pelo estágio contribuem significativamente para a formação de futuros professores, não apenas pela aproximação com a prática docente e com a cultura profissional escolar, mas, sobretudo, por se constituírem em um espaço privilegiado de conscientização, reflexão crítica e construção da identidade docente. Nesse processo, os estagiários têm a oportunidade de articular teoria e prática, analisar os desafios do cotidiano escolar e desenvolver uma postura investigativa sobre a própria formação, favorecendo a autonomia, a responsabilidade e o compromisso com a transformação da realidade educacional. Assim ressalta Piconez (2006, p. 22), “O espaço do estágio, [...] deveria supor uma produção do conhecimento, que, através de um processo criador e recriador, já não se limitasse à pura transferência e ‘aplicação’ de teorias ou de conteúdos”. Dessa forma, torna-se fundamental compreender o estágio supervisionado como um espaço de reflexão, no qual os momentos práticos são ressignificados por meio de saberes e experiências compartilhadas, contribuindo de forma significativa para o enriquecimento do processo formativo.

EJA

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) representa uma política pública fundamental para garantir o direito à educação a todos aqueles que não tiveram acesso à escola na idade adequada. De acordo com a LDB nº 9.394/1996, a EJA deve garantir oportunidades educacionais adequadas às características e condições de vida dos alunos. Essa modalidade não se limita a corrigir o fluxo escolar, mas busca promover a valorização dos saberes populares e o fortalecimento da cidadania.

A EJA representa uma modalidade de educação que visa garantir o direito à educação para aqueles que, por motivos diversos, não tiveram acesso à escola na idade adequada. Freire (1996) enfatiza que essa modalidade deve ser libertadora e dialógica, respeitando os conhecimentos prévios e valorizando a trajetória de vida dos alunos. O professor, nesse contexto, atua como mediador e facilitador do conhecimento.

De acordo com Arroyo (2005), o educador da EJA deve compreender que os sujeitos dessa modalidade carregam histórias marcadas por exclusões, mas também por resistências e saberes construídos na experiência de vida. Por isso, é fundamental que o ensino parta dessas experiências, respeitando o tempo e a trajetória de cada aluno.

O uso de metodologias lúdicas na EJA, portanto, favorece um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e participativo, promovendo o envolvimento dos alunos e a valorização de suas conquistas. Quando o educador utiliza jogos, dinâmicas e outras atividades criativas, ele estimula não só o aprendizado, mas também a autoestima, a cooperação e o sentimento de pertencimento à escola.

LUDICIDADE

A ludicidade, segundo Kishimoto (1996), é uma ferramenta pedagógica essencial que favorece o envolvimento ativo do aluno e o prazer de aprender. Brincar permite que o aluno desenvolva habilidades cognitivas, emocionais e sociais de maneira significativa. Na EJA, o uso de atividades lúdicas é uma oportunidade de resgatar o prazer de aprender, rompendo barreiras criadas por experiências anteriores de fracasso escolar.

Para Vygotsky (1998), o jogo é uma atividade fundamental para que o desenvolvimento das funções mentais superiores, pois nele crianças e adultos aprendem a lidar com regras, limites e simbolismos. O autor afirma que, por meio da interação e da mediação, o sujeito amplia suas capacidades cognitivas, afetivas e sociais. Na EJA, a brincadeira desempenha um papel essencial, pois permite que os adultos aprendam novamente com prazer, ressignificando a escola e reconstruindo sua relação com o conhecimento.

De acordo com Antunes (2003), a ludicidade deve ser vista como um instrumento pedagógico que estimula o pensamento, a imaginação e a cooperação, permitindo que o aluno participe ativamente do processo de aprendizagem. Assim, ao inserir atividades lúdicas em sala de aula, o professor cria um ambiente acolhedor, participativo e motivador, capaz de despertar o interesse e a autoestima dos alunos.

Portanto, o lúdico não deve ser entendido apenas como um momento lúdico, mas como uma estratégia pedagógica que favorece o desenvolvimento integral do sujeito, tornando o ensino mais dinâmico, prazeroso e significativo.

METODOLOGIA

Toda vida existe pra iluminar
O caminho de outras vidas
Que a gente encontrar
Milton Nascimento (1982)



Uma das muitas questões que nos instigam ao longo do processo formativo é compreender quais caminhos precisamos percorrer para, de fato, nos encontrarmos enquanto sujeitos sociais e profissionais. Nesse sentido, a utilização da pesquisa participante mostra-se fundamental, pois possibilita não apenas a observação da realidade, mas a inserção ativa nela, promovendo um movimento de construção coletiva do conhecimento. De acordo com Nascimento, Denardin e Quadros (2024), A pesquisa participante caracteriza-se pela participação ativa dos/as pesquisadores/as junto à comunidade, enquanto sujeitos do processo de produção do conhecimento. Nessa perspectiva, reconhecem-se as próprias trajetórias, experiências e aprendizagens como elementos constitutivos da investigação, o que contribui para o fortalecimento da articulação entre teoria e prática.

O instrumento de pesquisa utilizado foi o diário de bordo, o qual se constituiu como uma ferramenta fundamental para o registro sistemático das atividades desenvolvidas durante o estágio. Por meio dele, foi possível documentar as experiências vivenciadas, as observações realizadas em sala de aula, bem como as reflexões críticas acerca da prática pedagógica. Esse instrumento possibilitou ainda o acompanhamento do processo formativo, contribuindo para a análise e compreensão das situações encontradas no contexto educativo, além de favorecer a articulação entre teoria e prática.

O diário de bordo é um caderno onde o autor faz as suas anotações e relatos do que está vivenciando no ambiente em que esteja inserido, tendo como principal função garantir o diálogo intrapessoal. Nele são registrados fatos ocorridos e sentimentos inerentes a alguns acontecimentos, como dificuldades, facilidades, dúvidas, surpresas, conquistas, entre outros. (Ferreira e Lacerda, 2017, p. 1).

Nesta perspectiva o diário ao registrar não apenas os fatos, mas também as emoções e percepções, ele contribui para o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva, especialmente em processos de estágio e formação docente.

O lócus da pesquisa foi uma escola localizada na zona urbana do município de Senhor do Bonfim. Os participantes foram 25 estudantes do Ensino Fundamental, matriculados na turma da EPJAI, com idades entre 42 e 82 anos.

A Ludicidade como Estratégia Pedagógica no Processo de Ensino e Aprendizagem na EPJAI

O Estágio Curricular Supervisionado foi realizado em uma escola localizada na zona urbana do município de Senhor do Bonfim. A instituição está situada na Rua Tomaz, no bairro Santos Dumont. Minha atuação ocorreu com a turma de 25 alunos do Ensino Fundamental anos iniciais, matriculados no EPJAI, composta por estudantes com idade entre 42 a 82

Durante a primeira semana do estágio, foi realizada a etapa de observação, com o objetivo de compreender como a professora conduzia suas aulas, de que forma organizava as atividades e se integrava a ludicidade em suas práticas pedagógicas. Além disso, com o intuito de verificar como os estudantes reagiam e interagiam diante das propostas lúdicas, observando seus níveis de participação, interesse e envolvimento nas atividades.

Esse momento foi fundamental para uma melhor compreensão da dinâmica da turma, das metodologias utilizadas e do contexto educacional, servindo como base para o planejamento das intervenções que seriam desenvolvidas nas etapas seguintes do estágio.

Durante o período de observação, a professora realizou uma atividade de bingo com os estudantes como estratégia para reforçar os conteúdos trabalhados em sala de aula, de forma lúdica e intencional. A proposta foi planejada considerando o contexto e a realidade dos alunos, evitando a infantilização, uma vez que o jogo foi adequado ao perfil da turma, respeitando suas experiências, vivências e especificidades.

Nas cartelas do bingo estavam dispostas sílabas simples. A professora sorteava uma delas, pronunciava o som correspondente “P com A”, e os estudantes respondiam oralmente, marcando em suas cartelas caso possuísem a sílaba indicada. Paralelamente, a docente registrava as sílabas no quadro, favorecendo a visualização e a associação entre som e grafia por parte da turma.

No meu primeiro dia de regência, iniciei a aula entregando a cada estudante um cartão com uma mensagem simbólica, como forma de acolhimento e motivação. Em seguida, desenvolvi atividades a partir do alfabeto, respeitando o nível de aprendizagem da turma. Considerando que havia estudantes que ainda não sabiam ler nem realizar a junção de sílabas, a proposta foi organizada de maneira gradual, iniciando pelos conhecimentos mais básicos e avançando conforme as possibilidades e o ritmo do grupo.

[...] o nível de escrita não se apresentava diretamente relacionado ao conhecimento das letras, já que sujeitos em diferentes níveis mostraram um conhecimento semelhante das letras [...] mesmo quando a fonetização da escrita já tinha começado (nos níveis silábico e silábico-alfabético), a capacidade de identificar, nomear ou descrever letras isoladas não mostrou uma relação direta com um uso que respeitava o valor sonoro convencional, na hora de escrever palavras. (Leal; M, 2010, p. 45-46).

Isso demonstra que o simples conhecimento das letras do alfabeto não implica, necessariamente, o domínio da escrita. Conforme os autores, indivíduos em diferentes níveis de desenvolvimento da escrita podem conhecer as mesmas letras, porém utilizá-las de maneiras distintas no processo de produção das palavras.

A partir das observações realizadas em sala e considerando a forma como os estudantes vinham construindo suas aprendizagens, desenvolvi atividades lúdicas voltadas para a revisão dos conteúdos já trabalhados anteriormente. A primeira atividade aplicada foi um quiz, abordando os seguintes temas: classificação das sílabas; uso de *r* e *rr*, *s* e *ss*, *c* e *ç*; e classificações textuais.

Durante essa atividade, a turma foi dividida em dois grupos. As possíveis respostas foram registradas no quadro, e, em seguida, eu realizava as perguntas. A partir disso, os estudantes respondiam de acordo com o que consideravam mais adequado ou correto, justificando suas escolhas de forma coletiva.

Atividade desenvolvida consistiu em um tabuleiro matemático, contendo operações de adição e subtração, com o objetivo de reforçar os conteúdos de matemática já trabalhados em sala. A proposta buscou estimular o raciocínio lógico, a agilidade no cálculo e a participação ativa dos estudantes, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo. Além disso, a atividade favoreceu a interação entre os participantes e possibilitou a observação das principais dificuldades e avanços no processo de resolução das operações.

Durante essa atividade, os estudantes foram organizados em dois grupos. Um participante de cada grupo lançava o dado e, conforme a equação sorteada no tabuleiro, dirigia-se ao quadro para resolvê-la. Em seguida, o dado era passado para outro colega, possibilitando que todos tivessem a oportunidade de participar. Ao final, todos os estudantes foram ao quadro e responderam às questões, contribuindo de forma ativa para o desenvolvimento coletivo da atividade. Como ressalta Silva (2005):

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente (p. 26).

Nessa perspectiva mostra que os jogos tornam as aulas mais interessantes e dinâmicas, aumentando o interesse e a participação dos alunos. Além de se divertirem, eles aprendem de forma mais ativa, tornando-se protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.

A Atividade desenvolvida foi um bingo com sílabas simples e complexas, com a finalidade de reforçar o reconhecimento das estruturas silábicas e contribuir para o processo de alfabetização e letramento dos estudantes. A atividade possibilitou a revisão dos conteúdos de forma lúdica, estimulando a atenção, a concentração e a participação ativa da turma. Além disso, favoreceu a interação entre os alunos e permitiu identificar os avanços e as dificuldades relacionadas à leitura e à escrita.



Nessa atividade, foram distribuídas as cartelas de bingo aos estudantes, e, em seguida, as palavras foram sendo sorteadas de um pote. Ao realizar o sorteio, eu pronunciava os sons correspondentes e, ao mesmo tempo, registrava as palavras no quadro, para que eles pudessem visualizar as sílabas já anunciadas. Ao longo da atividade, foi possível observar o envolvimento e o quanto os estudantes apresentaram um espírito competitivo, o que contribuiu para o aumento do interesse e da participação nas aulas. Assim ressalta Rocha, et al... (2024, p. 5) “[...] os jogos educativos têm se mostrado uma ferramenta valiosa tanto na educação básica quanto na EJA, pois estimulam o envolvimento e facilitam a interação entre os alunos”. Dessa forma, percebe-se que a inserção de jogos em sala de aula constitui uma ferramenta pedagógica significativa, pois promove maior envolvimento dos estudantes nas atividades, além de favorecer a interação e o trabalho colaborativo entre eles.

Conclusões

Este trabalho teve como objetivo analisar a contribuição da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA), a partir das experiências vivenciadas durante o Estágio Curricular Supervisionado em uma turma do EPJAI, no município de Senhor do Bonfim. Ao longo da investigação, foi possível compreender que a ludicidade, quando utilizada de forma planejada e adequada ao perfil dos estudantes, favorece o interesse, o engajamento e a participação ativa em sala de aula.

As atividades lúdicas desenvolvidas durante o estágio, como o bingo, o quiz e o tabuleiro matemático, possibilitaram uma maior interação entre os estudantes, além de contribuírem para o fortalecimento da autoestima, da concentração e do envolvimento nas atividades propostas. Observou-se que tais estratégias auxiliaram na superação de algumas dificuldades de aprendizagem, principalmente no que se refere ao reconhecimento de sílabas, à leitura, à escrita e aos conteúdos matemáticos básicos.

Além disso, o estágio proporcionou uma aproximação significativa com a realidade da educação básica na modalidade EJA, permitindo a compreensão dos desafios enfrentados pelos/as estudantes, bem como das potencialidades presentes nesse contexto. Essa vivência contribuiu para o desenvolvimento de uma postura mais crítica, reflexiva e sensível às especificidades desse público.

Dessa forma, conclui-se que a ludicidade constitui uma importante estratégia pedagógica no contexto da Educação de Jovens e Adultos, favorecendo a construção de um ambiente de aprendizagem mais acolhedor, participativo e motivador. Espera-se que este trabalho possa contribuir para a reflexão sobre práticas pedagógicas mais humanizadas e coerentes com a realidade dos sujeitos da EJA, promovendo sua permanência e êxito no processo educativo.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação de inteligências múltiplas. Petrópolis: Vozes, 2003.

ARROYO, Miguel G. Ofício de mestre: imagens e autoimagens. Petrópolis: Vozes, 2005.

FERREIRA, S. L. M. B.; LACERDA, F. K. D. *A importância do Diário de Bordo na formação docente: uma experiência no projeto PIBID de Nova Friburgo, RJ*. Anais do VIII Encontro Regional de Ensino de Biologia; (trabalho / monografia disponível em repositório). Disponível em: link do anais / PDF.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários para a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1996.

LEAL, Telma Ferraz; MORAIS, Artur Gomes de. O aprendizado do sistema de escrita alfabética: uma tarefa complexa, cujo funcionamento precisamos compreender. In: LEAL, Telma ferra; ALBUQUERQUE, Eliana Correia de; MORAIS, Artur Gomes de (Org.). Alfabetizar letrando na EJA: fundamentos teóricos e propostas didáticas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 31-48.

Nascimento, Evandro & Denardin, Valdir & Quadros, Diomar. (2024). Pesquisa-ação, pesquisa participante e investigação-ação participativa: semelhanças e diferenças. Acta Scientiarum. Human and Social Sciences. 46. e71874. 10.4025/actascihumansoc.v46i3.71874.

PICONEZ, Stela C. Bertholo. A Prática de Ensino e o Estágio Supervisionado: a aproximação da realidade escolar e a prática da reflexão. In: FAZENDA, Ivani Catarina Arantes et al; PICONEZ, Stela C. Bertholo (Coord.). A Prática de Ensino e o Estágio Supervisionado. Campinas, SP: Papirus, 2006.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. Estágio e Docência. São Paulo: Cortez, 2011.

ROCHA, Leonardo Sarubbi De Carvalho et al.. **Superando desafios na eja: o jogo “bingo do supermercado” como ferramenta de alfabetização e motivação em fortaleza-ce**. Anais do X CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/114262>>. Acesso em: 24/11/2025 06:47

SILVA, M. S. Clube de matemática: jogos educativos. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

SILVA, Rosiele Rodrigues da; SANTANA, Sandra de Jesus. *A importância da Educação de Jovens e Adultos (EJA): transformando vidas e promovendo inclusão social*. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura) — Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Campo Grande, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/10266>. Acesso em: 22 nov. 2025.

SCALABRIN, I. C.; MOLINARI, A. M. C. *A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas*. Revista Científica UNAR, Araras, v. 7, n. 1, p. 1–12, 2013.

