

A REGÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM MATEMÁTICA: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS E RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO MÉDIO

TEACHING PRACTICUM IN THE
SUPERVISED MATHEMATICS INTERNSHIP:
AN EXPERIENCE WITH GAMES AND
DIDACTIC RESOURCES IN HIGH SCHOOL
EDUCATION

DANÚBIA DAMIANA SANTOS
BONFIM,
danubia.bonfim@uenp.edu.br.
GABRIELLI EDUARDA DOS SANTOS,
gabrielli.santos@discente.uenp.edu.
br.

Resumo: Este trabalho relata a experiência de regência desenvolvida no Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Matemática, com três turmas de 3º ano do Ensino Médio de uma escola pública. O objetivo foi promover a recomposição das aprendizagens sobre funções do primeiro grau, contemplando o zero da função, os coeficientes angular e linear e a interpretação de gráficos. As aulas foram planejadas em diálogo com a professora regente e combinaram explicações dialogadas, resolução de exercícios, situação-problema contextualizada, jogos matemáticos e recurso digital. Foram utilizados dominó matemático, Trilha das Funções do Primeiro Grau, Álbum de Figurinhas dos Gráficos e atividade na plataforma Wordwall. As diferentes condições de aprendizagem observadas nas turmas demandaram adaptações no planejamento, como uso temporário de tabela de apoio, reorganização de grupos e acompanhamento individualizado. A experiência evidenciou maior envolvimento dos estudantes nas atividades propostas e avanços na retomada dos conteúdos. Para a licencianda, a regência favoreceu a construção de saberes docentes relacionados ao planejamento, à mediação pedagógica e à reflexão sobre a prática.

Palavras-chave: Estágio Supervisionado. Ensino Médio. Funções do primeiro grau. Jogos matemáticos. Formação docente

Abstract: This paper reports on a teaching practicum experience developed as part of the Supervised Internship in the Mathematics Teacher Education Program, involving three third-year high school classes at a public school. The objective was to support students' learning recovery regarding first-degree functions, addressing the root of the function, the slope and y-intercept, and graph interpretation. The lessons were planned in collaboration with the supervising teacher and combined dialogic explanations, exercise solving, a contextualized problem situation, mathematical games, and a digital resource. The activities included a mathematical domino game, the First-Degree Functions Trail, the Graph Sticker Album, and an activity developed on the Wordwall platform. The different learning needs observed across the classes required adaptations to the lesson plans, such as the temporary use of a support table, the reorganization of groups, and individualized guidance. The experience resulted in greater student engagement in the proposed activities and progress in reviewing the content. For the preservice teacher, the practicum fostered the development of teaching knowledge related to planning, pedagogical mediation, and reflection on practice.

Keywords: Supervised Internship. High School Education. First-Degree Functions. Mathematical Games. Teacher Education.

1 INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado constitui uma etapa fundamental da formação inicial de professores, pois possibilita ao licenciando aproximar-se da realidade escolar, compreender as especificidades do trabalho docente e articular os conhecimentos construídos na universidade às práticas desenvolvidas na Educação Básica. Nessa perspectiva, o estágio não deve ser compreendido como simples aplicação de técnicas ou reprodução de modelos de aula, mas como espaço de investigação, intervenção

e reflexão sobre a prática pedagógica (PIMENTA; LIMA, 2010).

A vivência no contexto escolar permite ao futuro professor reconhecer que a docência envolve múltiplos saberes. Para Tardif (2002), os saberes docentes são plurais e se constituem na articulação entre conhecimentos da formação profissional, saberes disciplinares, curriculares e experienciais. Dessa maneira, o contato com as turmas, a elaboração do planejamento, a condução das atividades e a necessidade de tomar decisões diante de situações imprevistas contribuem para a construção da identidade profissional do licenciando.

No caso da formação do professor de Matemática, o Estágio Supervisionado também favorece a compreensão das dificuldades apresentadas pelos estudantes e da necessidade de selecionar estratégias adequadas aos objetivos de aprendizagem. Nesse cenário, os jogos podem constituir recursos didáticos relevantes, desde que estejam vinculados a objetivos pedagógicos claros e sejam acompanhados de mediação docente. Grando (2000) destaca que o uso de jogos no ensino de Matemática deve ultrapassar a dimensão recreativa, envolvendo momentos de compreensão das regras, intervenções pedagógicas, registros e discussão das estratégias de resolução. De modo semelhante, Kishimoto (2017) ressalta que o jogo, quando inserido intencionalmente em

contextos educativos, pode favorecer interações, participação e construção de conhecimentos.

Assim, este trabalho tem como objetivo relatar e discutir a experiência de regência desenvolvida por uma licencianda em Matemática, no âmbito do Estágio Supervisionado, com três turmas do 3º ano do Ensino Médio. O relato enfatiza as estratégias empregadas para a recomposição das aprendizagens relacionadas às funções do primeiro grau e as adaptações realizadas diante das particularidades de cada turma.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência foi realizada durante a etapa de regência do Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Matemática de uma universidade estadual no primeiro semestre de 2026, em uma escola pública cívico militar. As atividades foram desenvolvidas com as turmas do 3º ano A, 3º ano B e 3º ano C do Ensino Médio, sob acompanhamento da professora regente da disciplina de Matemática e orientação da professora responsável pelo estágio.

A definição do conteúdo ocorreu por meio de diálogo com a professora regente, que indicou a necessidade de desenvolver atividades de recomposição relacionadas às funções do primeiro grau. Esse momento inicial de escuta e planejamento conjunto é

coerente com a compreensão do estágio como atividade formativa vinculada ao contexto da escola, e não como uma experiência realizada de modo isolado pelo licenciando (PIMENTA; LIMA, 2010).

As aulas foram organizadas com foco na determinação do zero da função do primeiro grau, na identificação dos coeficientes angular e linear e na construção e interpretação de gráficos. Foram utilizados quadro, slides, exercícios individuais, situações-problema contextualizadas, jogos matemáticos e recursos tecnológicos. Entre as atividades elaboradas, destacaram-se o dominó matemático, a Trilha das Funções do Primeiro Grau, o Álbum de Figurinhas dos Gráficos e um jogo digital produzido na plataforma Wordwall.

A utilização desses recursos foi planejada com o intuito de promover a participação dos estudantes, o trabalho coletivo e a retomada dos conceitos matemáticos. Bacich e Moran (2018) defendem propostas pedagógicas que ampliem o protagonismo dos estudantes e favoreçam sua participação ativa na construção da aprendizagem. Nessa direção, os jogos e as atividades em grupo foram utilizados não como substitutos da explicação docente, mas como estratégias complementares à resolução dialogada, à discussão de procedimentos e à sistematização dos conteúdos.

As atividades ocorreram nos dias 26 de junho e 3 de julho de 2026. No primeiro

encontro, realizou-se a retomada dos conceitos relacionados ao zero da função do primeiro grau, seguida de exercícios individuais e da aplicação de um dominó matemático. No segundo encontro, foram apresentadas uma situação-problema envolvendo o valor de uma corrida de táxi, exemplos de construção de funções e atividades voltadas aos coeficientes e aos gráficos das funções do primeiro grau.

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A experiência de regência evidenciou que as turmas possuíam diferentes níveis de domínio dos conceitos matemáticos trabalhados. Tal aspecto exigiu adaptações no planejamento e na condução das aulas, demonstrando que o trabalho docente não se limita à execução de procedimentos previamente estabelecidos. A prática exigiu observação, escuta, análise das respostas dos estudantes e tomada de decisões durante o desenvolvimento das atividades. Esse processo se relaciona à concepção de Tardif (2002), segundo a qual os saberes docentes são construídos também na experiência profissional e na relação cotidiana com as situações concretas de ensino. Ao planejar as atividades, observar as dificuldades das turmas e reorganizar as estratégias durante a regência, a licencianda mobilizou conhecimentos disciplinares, pedagógicos e experienciais, construindo aprendizagens relacionadas à atuação docente.

No 3º ano A, foi observada maior dificuldade na realização dos cálculos necessários para determinar o zero das funções. Diante disso, durante a aplicação do domínio matemático, foi disponibilizada inicialmente uma tabela de apoio contendo os resultados das funções. Esse recurso favoreceu a participação dos estudantes e ofereceu maior segurança para que eles compreendessem a dinâmica do jogo. À medida que os grupos demonstraram mais domínio do conteúdo, a tabela foi retirada, com o objetivo de estimular a realização autônoma dos cálculos.

A adaptação realizada pode ser relacionada à proposição de Grandó (2000) de que os jogos matemáticos requerem intervenções pedagógicas intencionais. O jogo não garante, por si só, a aprendizagem: cabe ao professor definir seus objetivos, explicar as regras, observar as estratégias utilizadas, propor questionamentos e retomar os conceitos envolvidos. Assim, a tabela de apoio não foi utilizada como resposta pronta, mas como elemento mediador temporário para auxiliar a progressão dos estudantes.

No 3º ano B, os estudantes demonstraram maior familiaridade com o conteúdo, o que possibilitou o desenvolvimento de exercícios mais complexos e a realização do domínio sem apoio adicional. Como a atividade foi concluída antes do tempo previsto, organizou-se uma rodada de competição entre os grupos. A estratégia

contribuiu para manter o envolvimento dos estudantes e incentivou a agilidade no raciocínio. Entretanto, a experiência também evidenciou a necessidade de acompanhamento da participação dos integrantes de cada grupo, para que a dinâmica coletiva não se restringisse aos estudantes que apresentavam maior facilidade.

No 3º ano C, os estudantes relataram dificuldades mais acentuadas em relação às funções do primeiro grau. Por essa razão, a estagiária utilizou exemplos mais simples, conduziu a resolução de forma dialogada e empregou questionamentos intuitivos para favorecer a compreensão dos procedimentos algébricos. Além disso, a redução do número de estudantes presentes, em decorrência da participação de parte da turma em outra atividade da escola, exigiu a reorganização dos grupos em duplas e trios.

A necessidade de ajustar a proposta evidencia que o planejamento docente deve ser compreendido como orientação flexível, sujeita às condições reais de cada contexto. Pimenta e Lima (2010) compreendem o estágio como atividade teórica e prática que possibilita ao futuro professor analisar situações concretas da escola e refletir criticamente sobre elas. Nesse sentido, a impossibilidade de desenvolver todas as atividades inicialmente previstas não representou uma falha do planejamento, mas uma oportunidade de

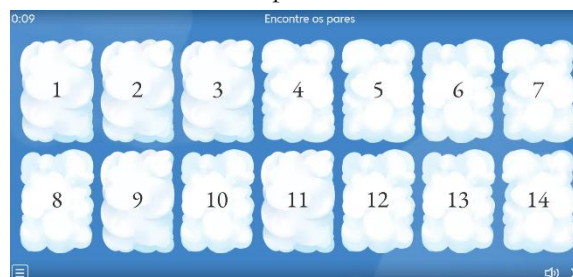
priorizar o acompanhamento individualizado e a aprendizagem possível naquele contexto.

As atividades Trilha das Funções do Primeiro Grau e Álbum de Figurinhas dos Gráficos permitiram que os estudantes associassem, de maneira colaborativa, funções e suas representações gráficas. A situação-problema da corrida de táxi, por sua vez, favoreceu a contextualização do conteúdo ao mobilizar a análise da relação entre valor fixo, distância percorrida e valor total da corrida. A partir dessa discussão, os alunos construíram a expressão algébrica correspondente e refletiram sobre o significado dos elementos da função. Essas escolhas pedagógicas dialogam com princípios das metodologias ativas, pois procuram ampliar a participação dos estudantes no processo de aprendizagem. Conforme Bacich e Moran (2018), tais metodologias valorizam o protagonismo discente, sem diminuir a importância do planejamento e da mediação do professor. Nesse processo, a estagiária acompanhou os grupos, propôs questionamentos, esclareceu dúvidas e sistematizou os conceitos matemáticos abordados.

A atividade digital desenvolvida na plataforma Wordwall, aplicada nas turmas A e B, também contribuiu para ampliar o interesse dos estudantes. Organizada em formato de competição entre os grupos, a proposta mobilizou o uso de tablets, a resolução de questões e a cooperação entre os participantes.

Contudo, no 3º ano C, a atividade não foi desenvolvida em razão do tempo destinado às explicações e ao atendimento mais próximo dos estudantes. Essa decisão reforçou a importância de adaptar os recursos às necessidades efetivas das turmas, em vez de priorizar apenas o cumprimento integral do planejamento inicial. A Figura 1 apresenta a interface do jogo elaborado e utilizado durante a regência.

Figura 1 – Jogo da memória de funções desenvolvido na plataforma Wordwall



Fonte: As autoras

De modo geral, os jogos matemáticos favoreceram a participação, a interação e a retomada dos conceitos trabalhados. Kishimoto (2017) permite compreender que o potencial educativo do jogo está relacionado à intencionalidade de sua utilização e às relações que ele possibilita estabelecer entre regras, desafios, interação e aprendizagem. Assim, o dominó, a trilha, o álbum de figurinhas e a atividade digital foram utilizados como recursos vinculados aos objetivos de aprendizagem das funções do primeiro grau.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada reafirma a importância do Estágio Supervisionado para a formação inicial de professores de Matemática. A etapa de regência possibilitou à licencianda vivenciar situações concretas da docência no Ensino Médio, envolvendo planejamento, seleção de recursos didáticos, condução das atividades, acompanhamento dos estudantes e adaptação das propostas diante das condições observadas em cada turma.

A mobilização de jogos matemáticos, situações-problema e recursos digitais favoreceu aulas mais participativas e colaborativas. Observou-se ainda, que esses recursos só se tornam pedagogicamente significativos quando articulados aos objetivos de aprendizagem, ao conteúdo matemático e à mediação realizada pelo professor. A experiência reafirma que a aplicação de jogos como recurso didático, precisa ser planejado, acompanhado e discutido para que possa contribuir efetivamente com a aprendizagem matemática.

As diferenças observadas entre as turmas do 3º ano A, B e C reforçaram a necessidade de um planejamento flexível e sensível às características dos estudantes. O uso de tabela de apoio, a proposição de desafios mais complexos, a reorganização dos grupos e a priorização do atendimento individualizado foram estratégias que permitiram adequar a intervenção pedagógica às demandas apresentadas.

Para a licencianda, a regência favoreceu a construção de saberes docentes relacionados ao ensino de Matemática, à gestão da sala de aula, à condução de atividades coletivas e à reflexão sobre a própria prática. Dessa forma, o estágio constituiu-se como espaço de articulação entre universidade e escola, teoria e prática, contribuindo para uma formação docente mais crítica, contextualizada e comprometida com a aprendizagem dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. (org.).

Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula.** 2000. Tese (Doutorado em Educação) — Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2017.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. **Estágio e docência.** São Paulo: Cortez, 2010.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.