

>> *Relatos de Experiência*

Vivências no estágio: contribuições à docência

Antonio Ivo Santos Silva¹

Rodrigo da Silva Pacheco²

Arthur Gonçalves Machado Júnior³

Bruno Sebastião Rodrigues da Costa⁴

Resumo:

Este trabalho apresenta experiências vivenciadas durante a disciplina de estágio supervisionado I, do curso de licenciatura em Matemática, campus Paragominas/PA, cujo objetivo foi elaborar e implementar atividades de ensino com o propósito de contribuir com desenvolvimento cognitivo e minimizar dificuldades de aprendizagem dos alunos de uma turma do 7º ano de uma escola municipal da zona urbana do município de Paragominas. As atividades desenvolvidas em sala de aula com os alunos foram dois jogos matemáticos, a saber, labirinto de potências e dominó de potências, ambos utilizados para estimular a participação dos alunos nas aulas de matemática, bem como fazer uso das propriedades da potenciação. Em termos de resultados, foi possível inferir que, os referidos jogos contribuíram não só com a motivação dos alunos em participar das aulas, mas, também, para que eles pudessem aprender e aplicar os conceitos estudados, minimizando suas dificuldades. Esse fato nos permite recomendar os jogos Labirinto de Potências e Dominó de Potências para a implementação de práticas futuras.

Palavras-chave: Jogos matemáticos. Ensino e aprendizagem. Estágio supervisionado.

Internship experiences: contributions to teaching

Abstract: This paper presents experiences during the supervised internship I course of the Mathematics undergraduate program, Paragominas/PA campus, whose objective was to design and implement teaching activities to contribute to the cognitive development and minimize learning difficulties of students in a 7th-grade class at a municipal school in the urban area of Paragominas. The classroom activities developed with the students consisted of two mathematical games: a power maze and a power domino, both used to encourage student participation in mathematics classes and to explore the properties of exponentiation. The results indicate that these games not only motivated

¹ Pós-graduado em Biologia Celular e Molecular. Discente do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – Campus Paragominas. E-mail: ivosantos.bio17@gmail.com ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5635-855X>

² Discente do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – Campus Paragominas. E-mail: pachecorodrigo886@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-5435-1313>

³ Doutor em Educação em Ciências e Matemáticas. Professor do Programa de Pós-graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal do Pará. E-mail: agmj@ufpa.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9933-2894>

⁴ Mestre em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas. Professor permanente de Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – Campus Belém. E-mail: bruno.rodrigues@ifpa.edu.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9050-6392>

students to participate in class but also helped them learn and apply the concepts studied, minimizing their difficulties. This allows us to recommend the Power Maze and Power Domino games for future implementation.

Keywords: Mathematical games. Teaching and learning. Supervised internship.

Experiencias de prácticas: aportes a la docencia

Resumen: Este artículo presenta experiencias durante el curso de prácticas supervisadas I de la carrera de Matemáticas, campus Paragominas/PA, cuyo objetivo fue diseñar e implementar actividades didácticas para contribuir al desarrollo cognitivo y minimizar las dificultades de aprendizaje de estudiantes de 7.º grado en una escuela municipal del área urbana de Paragominas. Las actividades de clase desarrolladas con los estudiantes consistieron en dos juegos matemáticos: un laberinto de potencia y un dominó de potencia, ambos utilizados para fomentar la participación estudiantil en las clases de matemáticas y explorar las propiedades de la exponenciación. Los resultados indican que estos juegos no solo motivaron a los estudiantes a participar en clase, sino que también les ayudaron a aprender y aplicar los conceptos estudiados, minimizando sus dificultades. Esto nos permite recomendar los juegos de laberinto de potencia y dominó de potencia para futuras implementaciones.

Palabras clave: Juegos matemáticos. Enseñanza y aprendizaje. Prácticas supervisadas.

1 Introdução

Segundo a lei federal nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, artigo 1, o estágio é um ato educativo, que prepara o educando para o trabalho, ou seja, para a função na qual o indivíduo está em processo de formação. A mesma lei declara, como objetivo do estágio, em seu segundo parágrafo, o desenvolvimento e o aprendizado das competências inerentes à atividade a ser desenvolvida profissionalmente.

Dessa forma, durante o estágio, os alunos das licenciaturas, estagiários, têm a oportunidade de conhecer as práticas e posturas dos profissionais mais experientes, além de experimentar e vivenciar situações que ocorrem no cotidiano escolar, observando e participando ativamente das rotinas escolares, ambiência que auxilia em sua constituição profissional.

O contexto de estágio abordado neste texto, faz referência a sala de aula, ou seja, defendida como ambiente destinado à aprendizagem de alunos, nesse caso, alunos de uma escola do Ensino Fundamental dos anos finais. E, em se tratando da sala de aula, não temos como deixar de mencionar o ensino e sua variedade de estratégias organizadas para alcançar de forma significativa o aprendizado, aprendizagem significativa, um tipo de aprendizagem, que segundo Moreira (2012), leva em consideração aquilo que o aluno já sabe para a construção e o aprimoramento de um novo conhecimento.

Nesses termos, o estágio foi desenvolvido com alunos de uma turma do 7º ano em uma escola da rede pública de Ensino Fundamental no município de Paragominas – Pará, com o propósito de contribuir com desenvolvimento cognitivo e minimizar dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos referidos alunos nas aulas de Matemática. Para esse fim foram implementadas propostas de intervenção – jogos matemáticos, labirinto de potências e dominó de potências – utilizadas para estimular a participação dos alunos nas aulas de matemática, bem como fazer uso das propriedades da potenciação, ações essenciais para o enfrentamento da problemática em foco, desenvolvimento cognitivo e minimizar dificuldades, em especial, relacionadas às operações com números inteiros.

Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar as vivências e experiências oriundas do desenvolvimento de atividades realizadas durante a disciplina de Estágio Supervisionado I, por alunos do curso de licenciatura em Matemática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), *Campus* Paragominas, bem como da exposição realizada na II Feira de Matemática da Região do Capim, espaço utilizado para culminância das ações do estágio, com toda a comunidade escolar.

2 O estágio supervisionado

O estágio supervisionado é fundamental para o desenvolvimento profissional do estudante, sendo este o momento em que ele se depara com situações reais que, até então, eram apenas simuladas durante as aulas. Além disso, o estudante tem a oportunidade de desenvolver ativamente suas habilidades e experimentar técnicas e estratégias que farão parte de suas práticas profissionais, conforme dispõe o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) da Licenciatura em Matemática, do IFPA:

O Estágio Curricular Supervisionado no curso de Licenciatura em Matemática tem o intuito de preparar o licenciando à prática docente sob a responsabilidade de um profissional já habilitado (docentes do curso) e acompanhado por profissionais das escolas campo de estágio (instituições de ensino públicas e privadas (Lei nº 11.788/2008 e conforme Diretrizes específicas editadas pelo Conselho Nacional de Educação) – espaços educativos que permitem que conhecimentos, habilidades e atitudes se concretizem em ações profissionais reais, servindo de experiência para um melhor exercício de sua profissão (IFPA, 2021, p. 23).

De forma análoga, Scalabrin e Molinari (2013) ressaltam a importância do estágio nos cursos de licenciatura, tratando-o como um processo de prática que aproxima o acadêmico da realidade de sua área. Segundo as autoras, o estágio é um elemento essencial para o desenvolvimento do aluno e, além disso, aproxima a universidade da comunidade, permitindo uma troca de experiências e colaboração conjunta.

As autoras ainda discutem os objetivos do estágio, configurando-o como um elemento importante para minimizar as dificuldades potenciais que poderão interferir quando o graduando estiver atuando como professor:

[...] objetiva a efetivação da aprendizagem como processo pedagógico de construção de conhecimentos, desenvolvimento de competências e habilidades através da supervisão de professores atuantes, sendo a relação direta da teoria com a prática cotidiana. Pois unir teoria e prática é um grande desafio com o qual o educando de um curso de licenciatura tem de lidar. E, se esse problema não for resolvido ou pelo menos suavizado durante a vida acadêmica do estudante, essa dificuldade se refletirá no seu trabalho como professor. (SCALABRIN; MOLINARI, 2013, p. 4).

Apesar de todos os benefícios que o estágio traz para o desenvolvimento profissional e pessoal dos graduandos, também há dificuldades encontradas durante esse período que, possivelmente, farão parte de sua vida profissional. Algumas dessas dificuldades são apontadas por Scalabrin e Molinari (2013), como a distância entre a escola escolhida e a residência do graduando, o nível de aprendizado dos alunos em relação às séries anteriores, os materiais disponíveis para a realização de atividades ou projetos de intervenção e o espaço físico da escola, entre outros fatores que possam gerar dificuldades na realização do estágio.

Segundo Rosin, Boff e Araújo (2012), é no período de estágio que os licenciandos compreendem a realidade da escola, da sala de aula, e os anseios e dificuldades enfrentados pelos professores em seu dia a dia de trabalho.

Além disso, deve-se entender que o estágio não deve preparar o graduando apenas para lidar com as técnicas e habilidades de transmitir o conteúdo, mas também para contribuir com as relações interpessoais no ambiente escolar, como afirmam Frison e Del Pino (2013),

O contexto da sala de aula não envolve somente o trabalho com os conteúdos de ensino, mas também relações interpessoais; implica a construção de habilidades para a gestão da sala de aula, assim como requer a mobilização de diferentes saberes diante das situações que emergem na sala de aula e que não são pré-determinadas, exigindo que o professor busque soluções para os problemas e conflitos que permeiam o ato de ensinar (FRISON; DEL PINO, 2013, p. 33).

Contudo, todas essas situações são importantes para o crescimento profissional do graduando, que, assim, começa a se preparar para eventuais dificuldades quando estiver atuando como professor, sempre analisando e escolhendo as melhores alternativas para resolver tais dificuldades.

3 O campo de estágio

O ambiente do estágio, a sala de aula destinada à sua realização, foi a turma do 7º ano F, turno vespertino, de uma escola da rede pública de Ensino Fundamental no município de Paragominas – Pará. A turma contava com cerca de 35 alunos, com idades entre 12 e 14 anos. Nas primeiras observações, notamos algumas dificuldades na realização de operações com números inteiros.

Nesse contexto, surgiu a ideia de utilizar uma abordagem que motivasse os alunos nas atividades propostas pelo professor titular e auxiliasse nas dificuldades que apresentavam. A estratégia adotada foi o uso de jogos matemáticos, que, segundo autores como Reis e Estephan (2013), são instrumentos pedagógicos de extrema importância na aprendizagem dos alunos.

[...] através dos jogos, os educandos vão percebendo que é possível aprender de forma divertida, passando assim, a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino aprendizagem, tendo um melhor aprendizado em relação aos conteúdos vistos e que a escola não é o único local de realização de atividades matemáticas. (REIS e ESTEPHAN, 2013, p. 4)

Além das autoras supracitadas, Cordeiro e Silva (2012) consideram os jogos matemáticos, além de sua importância pedagógica, uma construção social. As regras do jogo fazem com que os alunos desenvolvam um senso de consciência e respeito, em virtude das normas impostas. Dessa forma, segundo os autores, "a criança abandona seu egocentrismo e passa a ser social" (CORDEIRO e SILVA, 2012, p. 32).

Por fim, Alves e Brito (2013, p. 4) afirmam que "a introdução de jogos torna-se essencial, não apenas como uma forma de transmitir conteúdos matemáticos, mas também como um método para desenvolver nas crianças o gosto pela matemática". Ou seja, os jogos matemáticos apresentam-se como uma estratégia eficaz para despertar o interesse pela Matemática.

Os jogos matemáticos propostos e aplicados como forma de contribuir para o aprendizado e a motivação dos alunos do 7º ano F foram o "labirinto de potências" e o "dominó de potências". Esses jogos foram escolhidos por abordarem o conteúdo de potenciação com números inteiros, que havia gerado mais dificuldades de compreensão por parte dos alunos. A aplicação desses jogos serviu como uma maneira lúdica de exercitar o conteúdo e facilitar sua assimilação.

4 Metodologia

O desenvolvimento do estágio se deu em duas etapas, observação, para identificar possíveis dificuldades dos alunos em relação aos objetos de conhecimento necessários para o desenvolvimentos dos estudos durante o estágio, bem como conhecer o perfil da turma para facilitar no enquadramento das propostas de intervenção em sala de aula; a outra etapa, aplicação de uma proposta de intervenção, estratégia implementada para auxiliar os alunos e o professor, respectivamente, no enfrentamento de suas dificuldades cognitivas, relacionadas às operações com números inteiros e, no desenvolvimento de suas posturas/práticas de sala de aula.

No que tange a etapa de observação – que ocorreu no decorrer das aulas, na própria sala de aula – foi importante para organização e desenvolvimento das ações pensadas para minimizar as dificuldades apresentadas pelos alunos. Isso porque, com o acompanhamento individual dos alunos, foi possível perceber com riqueza de detalhes as dificuldades apresentadas durante a realização e correção das propostas de atividades, ou seja, essa postura de aproximação, permitiu que os estagiários auxiliassem o professor da turma no enfrentamento das dúvidas através do acompanhamento e da correção das atividades propostas.

Após essa fase, de onde foi possível concluir que as dificuldades da maioria dos alunos estavam relacionadas com a motivação em desenvolver as atividades propostas em sala de aula, do que, com a aprendizagem dos objetos de conhecimentos apresentados em sala de aula, foram implementados os jogos, labirinto de potências e dominó de potências, a fim de estimular a participação dos alunos, bem como para estimular no desenvolvimento cognitivo e minimizar dificuldades, em especial, envolvendo operações com números inteiros, a partir do estudo das potências. Na sequência, seguem os detalhamentos dos jogos:

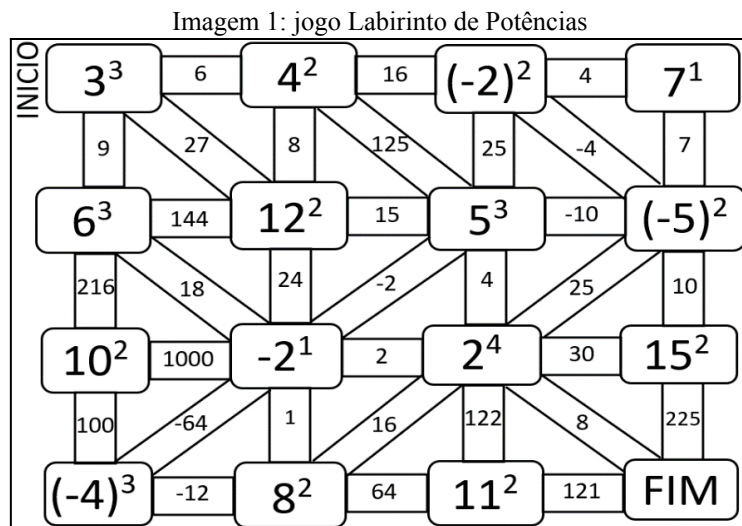
4.1. Labirinto de potências⁵

O jogo foi impresso em folhas de papel A4, conforme apresentado na Imagem 1, e distribuído aos alunos para o trabalho em sala de aula. (Atenção! O professor tem liberdade para propor adaptações ao jogo, bem como para escolher o tipo de organização didática para implementá-lo em sala). Quanto às regras, o jogo tem início a partir da casa localizada no canto superior esquerdo, com a potência " 3^3 ". O objetivo consiste que o jogador encontre o caminho correto e, chegue na casa localizada no canto inferior direito com a palavra "FIM". Para isso, é necessário calcular corretamente cada potência ao longo da trilha determinada pelos acertos.

Para pular de casa, o jogador precisa solucionar corretamente a potência de cada casa, pois apenas uma das possibilidades corresponde à resposta correta, permitindo o

⁵ Adaptado do site <https://docente.ifrn.edu.br/julianaschivani/disciplinas/metodologia-do-ensino-de-matematica-ii/materi-ais-concretos/jogo-labirinto/jogos-labirintos-com-raizes-quadradas/view>.

deslocamento para a próxima casa, onde se resolverá a nova potência. Em síntese, a partir do primeiro acerto, na casa de início do jogo, o jogador é desafiado a solucionar corretamente cada potência até chegar à casa "FIM". Vence o jogo o jogador que cometer menos erros ao longo da trilha!



Fonte: Autores (2024).

Em termos de ação em sala de aula, o jogo consistiu em aplicar o conceito de potência e suas propriedades, bem como estimular o raciocínio, o cálculo mental e a colaboração entre os alunos. A aplicação ocorreu em duas aulas, cada uma com duração de 45 minutos, e foi implementada após o período de trabalho com os objetos de conhecimento e habilidades referentes à potenciação. Para familiarizar os alunos com o jogo, inicialmente foi utilizada uma adaptação contendo apenas potências com bases pertencentes ao conjunto dos números naturais, como forma de revisar o conceito e as propriedades das potências. Após essa fase, o conjunto foi substituído pelo dos números inteiros.

Para esse fim, a turma foi dividida em grupos de quatro alunos, a fim de promover a colaboração entre eles. Cada grupo recebeu, inicialmente, dois jogos: um contendo o labirinto com potências no conjunto dos números naturais e o outro com potências no conjunto dos números inteiros. Durante a primeira aula, foi apresentado o jogo e explicado como jogá-lo, além de ser dado tempo para a familiarização. Nesta etapa, as potências foram trabalhadas no conjunto dos números Naturais. A segunda aula foi destinada exclusivamente à implementação do jogo, e, à medida que cada grupo terminava, recebia outro labirinto com potências diferentes, focado no conjunto dos números inteiros.

4.2. Dominó de potências⁶

O jogo “**Dominó de Potências**” é uma adaptação do jogo de dominó tradicional. Apesar de ser uma adaptação, ele mantém basicamente a mesma estrutura (organizada em peças) e as mesmas regras do jogo tradicional, ou seja, 28 peças, com cada peça dividida em duas partes. A diferença é que, no dominó de potências, em vez de representações de quantidades através de pontos, cada peça possui expressões em termos de potências, iguais

⁶ Gerado em <https://www.somatematica.com.br/softOnline/GeradorDominos/gerador.php>

ou diferentes. A cada jogada, o jogador deve posicionar ou não uma nova peça, dependendo da situação do jogo.

Diferentemente do jogo tradicional, em que as extremidades das peças devem ter o mesmo número de pontos, no dominó de potências as peças devem ser assentadas de forma em que uma das extremidades, não necessariamente precisa se igual a extremidade de uma das duas possibilidades de pedras já assentadas, mas sim equivalentes, ou seja, as potências devem resultar no mesmo valor, como apresentado na Imagem 2.

Imagem 2: Representação de como alocar as peças durante o jogo com valores equivalentes



Fonte: Autores (2024).

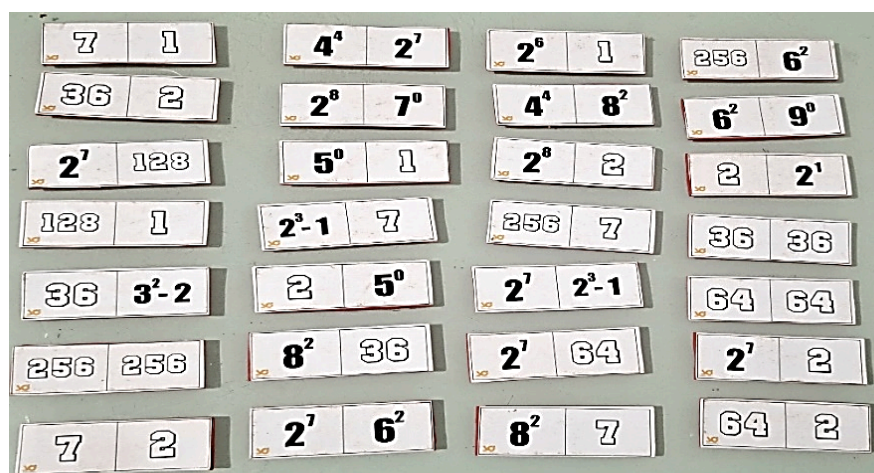
Em termos de ação efetiva em sala de aula, o jogo, em continuidade ao trabalho com a implementação do "Labirinto de Potências", buscou dar seguimento ao estudo das potências e suas propriedades em outros contextos, especialmente nas operações envolvendo potências. Para isso, o jogo foi impresso em cartelas de papel A4, conforme o modelo da Imagem 3, e foi solicitado aos alunos que levassem para casa, recortassem as peças e as colassem em material rígido ou pouco maleável, como mostrado na Imagem 4, para que o tempo em sala fosse dedicado exclusivamente à implementação do jogo.

Imagem 3: Jogo dominó de potências

64	64	64	1	7 ⁰	7 ⁰	64	2 ⁵
9 ⁰	2 ⁵	32	2 ⁵	64	2 ² -2	7 ⁰	2
2 ⁵	2 ¹	2 ² -2	2 ² -2	4 ³	243	5 ⁰	243
32	243	2 ¹	243	3 ⁵	243	4 ³	36
1	6 ²	2 ⁵	36	2 ¹	6 ²	3 ⁵	6 ²
6 ²	6 ²	64	9 ²	7 ⁰	9 ²	32	3 ⁴
2	3 ⁴	243	81	36	81	81	81

Fonte: <https://www.somatematica.com.br>

Imagem 4: Peças do dominó prontas para a realização da atividade



Fonte: Autores (2024).

Assim como na implementação do jogo “Labirinto de potências”, foram utilizadas duas aulas de 45 minutos cada. Na primeira aula, realizou-se a apresentação do jogo, juntamente com as regras, e houve a familiarização dos alunos com as dinâmicas da atividade. Já na segunda aula, para que houvesse maior motivação por parte dos alunos em participar, foi proposta uma pequena competição entre eles, na qual os alunos formariam duplas para jogar contra outras duplas. O certame foi organizado de maneira similar às disputas tradicionais com o jogo de dominó. Ao final, a dupla vencedora recebeu um brinde simbólico.

5. Resultados

Após a aplicação das atividades de intervenção, foi aplicado um questionário com dez perguntas para entender, por meio das respostas dos alunos, se o método utilizado contribuiu ou não para a aprendizagem e para as dificuldades apresentadas durante o período de observação do estágio. Participaram da pesquisa via questionário 29 alunos, que foram o total de presentes no dia da aplicação.

As perguntas contidas no questionário estavam relacionadas ao sentimento dos alunos em relação à disciplina de Matemática, às suas dificuldades relacionadas ao conteúdo de potenciação, às suas participações nas aulas e às contribuições e à importância dos jogos aplicados. As perguntas do questionário e as respostas dos alunos estão apresentadas no Quadro 1:

Quadro 1: Respostas dos alunos do 7º F ao questionário aplicado sobre as atividades de intervenção de forma objetiva

PERGUNTAS	SIM	NÃO
Você gosta de Matemática?	21	8
Você sente ou sentiu dificuldades no conteúdo de potenciação?	9	20
Você se sente motivado em participar das aulas de matemática?	15	14
Os jogos aplicados fizeram você entender e/ou aplicar os conceitos de potenciação, aplicados durante as aulas?	24	5
Os jogos aplicados motivaram você a participar das aulas de Matemática?	24	5
Os jogos aplicados contribuíram para diminuir as suas dificuldades sobre o conteúdo?	24	5

Fonte: Autores (2024).

Os resultados apontados pelos alunos ao responderem ao questionário nos permitem inferir que, apesar de poucos alunos sentirem dificuldades em relação aos objetos de

conhecimento trabalhados em sala de aula, quase metade da turma não se sente motivada a participar das ações propostas. Essa informação foi levantada inicialmente durante o período de observação e confirmada com a implementação do instrumento de avaliação da proposta, o questionário. Em feição de síntese, podemos concluir que essa falta de motivação dos alunos era um fator determinante no que tange às aprendizagens em relação às operações com números inteiros. Esses percalços foram minimizados com a implementação dos jogos, pois segundo os alunos, via respostas ao questionário, afirmaram que passaram a se sentir mais motivados em relação à participação nas atividades propostas em sala de aula, bem como a utilizar os objetos de conhecimento com mais propriedade, minimizando suas dificuldades em relação ao enfrentamento das tarefas em sala de aula.

Em uma questão aberta, com resposta não obrigatória, alguns alunos ainda justificaram “o porquê de se sentirem motivados quando a aprendizagem é desencadeada a partir de jogos matemáticos”:

Aluno 1: *eles (os jogos) deixam as aulas mais legais*

Aluno 2: *ajudam mais na motivação e é mais divertido*

Aluno 3: *é divertido e incentiva o aprendizado*

Aluno 4: *ajuda mais a gente nas atividades*

Aluno 5: *é divertido e ao mesmo tempo nos ensina*

Essas respostas encontram eco nos preceitos de Reis e Estephan (2013), quando asseveram que, a aprendizagem a partir da manipulação de jogos, se torna divertida e contribui para um melhor aprendizado. Os excertos expressam essa realidade, ou seja, para esses alunos, os jogos matemáticos, em especial, Labirinto de potências e Dominó de potências, no trabalho de sala de aula com as potências, são ótimos aliados no que diz respeito ao ensino e a aprendizagem dos alunos em matemática.

Outro ambiente que merece destaque ao longo de todo esse processo de formação dos estagiários, foi a culminância do estágio supervisionado que aconteceu durante a II Feira de Matemática da Região do Capim, nela foi reunido todos os projetos de intervenção dos estagiários para compor uma exposição de vivências e práticas oriundas de tudo o que foi realizado durante o período de estágio.

A feira ocorreu na mesma escola onde foi desenvolvido o estágio. Contou com a participação dos alunos das turmas de 6º e 7º anos dos turnos matutino e vespertino, uma vez que todas as atividades foram desenvolvidas para esse público e cada dupla de estágio apresentou seu projeto em uma turma específica. Dessa forma, esse momento foi importante para que todos os alunos tivessem contato e um pouco de experiência com as várias atividades desenvolvidas, direcionadas a essas duas séries. Alguns registros da II Feira de Matemática da Região do Capim podem ser vistos nas imagens 5 e 6:

Imagem 5: Participação dos alunos nos jogos Labirinto de Potências e Dominó de Potências



Fonte: Autores (2024)

Imagem 6: Participação dos alunos em outras atividades na Feira de Matemática



Fonte: Autores (2024)

6. Considerações finais

Diante de todas as observações e abordagens realizadas durante todo o período da disciplina de Estágio Supervisionado I, bem como da realização da II Feira de Matemática da Região do Capim, podemos afirmar que todas as vivências e experiências desse período farão parte do repertório de práticas docentes futuras, pois foram significativas para nossa formação como estagiários do Curso de Licenciatura em Matemática e futuros professores em formação inicial.

Outro fato não menos importante relaciona-se à utilização dos jogos matemáticos no processo de ensino e aprendizagem, pois a partir da utilização desses jogos com os alunos em sala de aula, no trabalho com as potências, foi possível perceber que eles auxiliaram no desenvolvimento da motivação dos alunos e em suas aprendizagens, de forma lúdica, quando intencionalmente implementados, no estudo de objetos de conhecimento/habilidades segundo a Base Nacional Comum Curricular do Ensino Fundamental I (BRASIL, 2017).

Por fim, foi possível identificar a compreensão dos alunos em relação aos objetos de conhecimento referentes à potenciação por meio dos jogos. Esse fato nos permite recomendar os jogos Labirinto de Potências e Dominó de Potências para a implementação de práticas futuras, apesar de existir uma infinidade de jogos que podem ser aplicados para alcançar esses fins. Cabe a nós, professores e futuros professores de Matemática, escolher e aplicar aqueles que melhor exploram e desenvolvem as capacidades cognitivas dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Raquel; BRITO, Rita. A importância do jogo no ensino da matemática. In: **Jornadas Pedagógicas - Supervisão, liderança e cultura de escola**. 21 e 22 Junho 2013. Odivelas: ISCE, 2013. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/4701>. Acesso em: 06 jun. 2024.

BRASIL. Lei nº 11788/2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes; altera a redação do art. 428 da Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de 1º de maio de 1943, e a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996; revoga as Leis nos 6.494, de 7 de dezembro de 1977, e 8.859, de 23 de março de 1994, o parágrafo único do art. 82 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o art. 6º da Medida Provisória no 2.164-41, de 24 de agosto de 2001; e dá outras providências. Brasília/DF: 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, ano 2017.

CORDEIRO, Maria José; SILVA, V. N. A importância dos jogos para a aprendizagem da matemática. **REVISTA CIENTÍFICA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS DA EDUVALE**. Publicação científica da Faculdade de Ciências Sociais aplicadas do Vale de São Lourenço - Jaciara/MT, v. 30, p. 30-38, 2012. Disponível em: https://eduvalesl.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/ISZtdF6pXm6Kowy_2017-1-16-21-53-19.pdf#page=30. Acesso em: 06 jun. 2024.

FRISON, Marli Dallagnol; DEL PINO, José Claudio. A inserção no campo profissional e as aprendizagens sobre conhecimentos de professor nos espaços e tempos dos estágios de docência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 26, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/2595-4377.43922. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/43922>. Acesso em: 06 jun. 2024.

IFPA. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Pará. PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE LICENCIATURA EM MATEMÁTICA. Paragominas: IFPA, 2021. Disponível em: <https://paragominas.ifpa.edu.br/arquivos/depto-ens-pesq-pos-inov-ext/cursos/licenciatura-em-matematica-superior/872-ppc-de-licenciatura-em-matematica>. Acesso em: 06 jun. 2024.

MOREIRA, Marco Antonio. (2012). ¿Al final qué es aprendizaje significativo? Revista *Curriculum*, La Laguna. Disponível em: https://dfil.unir.br/uploads/44444444/arquivos/TAS_1518397339.pdf. Acesso em: 03 jun. 2024.

REIS, Marina Carneiro dos; ESTEPHAN, Violeta Maria. A Importância dos Jogos para o Ensino da Matemática: Confecção de jogos matemáticos. **OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE**, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, v.1, 2013. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/

[2013/2013_utfpr_mat_artigo_marina_carneiro_dos_reis.pdf](#). Acesso em: 08 jun. 2024..

ROSIN, Catiusa Kuchak; BOFF, Eva Teresinha de Oliveira; ARAÚJO, Maria Cristina Pansera de. Formação inicial de professores reflexões na ação prática de sala de aula. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, 2012. DOI: 10.22456/2595-4377.27203. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/27203>. Acesso em: 09 set. 2024.

SCALABRIN, Izabel Cristina; MOLINARI, Adriana Maria Corder. A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas. **Revista unar**, v. 7, n. 1, p. 1-12, 2013. Disponível em: http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n1_2013/3_a_importancia_da_pratica_estagio.pdf. Acesso em: 03 jun. 2024.

Contribuições da autoria

Antonio Ivo Santos Silva: Conceitualização, Interpretação e Análise de Dados, Redação
Rodrigo da Silva Pacheco: Investigação, Metodologia
Arthur Gonçalves Machado Júnior: Organização, Correção
Bruno Sebastião Rodrigues da Costa: Supervisão/Orientação

Data de submissão: 30/09/2024

Data de aceite: 14/07/2025