



Universidade Federal  
de Campina Grande

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE - UFCG**

**UNIDADE ACADÊMICA DE FÍSICA E MATEMÁTICA**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO E SAÚDE**

**CURSO DE GRADUAÇÃO EM MATEMÁTICA**

**FRANCISCO DE ASSIS GOMES**

**DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE UMA AULA COM A UTILIZAÇÃO DE  
JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA COM A METODOLOGIA LESSON STUDY.**

**CUITÉ, OUTUBRO 2023**

**FRANCISCO DE ASSIS GOMES**

**DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE UMA AULA COM A UTILIZAÇÃO DE  
JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA COM A METODOLOGIA LESSON STUDY.**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Matemática do Centro de  
Educação e Saúde da Universidade Federal de  
Campina Grande, como parte dos requisitos para  
obtenção do título de Licenciatura em  
Matemática.**

**Área de Concentração: Educação Matemática**

**Orientador: Prof. Dra. Glageane da Silva Souza**

**CUITÉ, OUTUBRO 2023**

G633d Gomes, Francisco de Assis.

Descrição e análise de uma aula com a utilização de jogos: uma experiência com a metodologia *Lesson Study*. / Francisco de Assis Gomes. - Cuité, 2023.  
15 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde, 2023.

"Orientação: Profa. Dra. Glageane da Silva Souza".

Referências.

1. Ensino de matemática. 2. Matemática - aula - jogos. 3. *Lesson Study*.  
I. Souza, Glageane da Silva. II. Título.

CDU 51:37(043)

**FRANCISCO DE ASSIS GOMES**

**DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE UMA AULA COM A UTILIZAÇÃO DE  
JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA COM A METODOLOGIA LESSON STUDY.**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Matemática do Centro  
de Educação e Saúde da Universidade Federal de  
Campina Grande, como requisito para obtenção  
do grau de licenciado em Matemática**

**Trabalho aprovado em:**

**BANCA EXAMINADORA**

*Glageane da Silva Souza*

**Dra. Glageane da Silva Souza (Orientador)**

**Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)**

**gov.br**

Documento assinado digitalmente  
VANESSA LAYS OLIVEIRA DOS SANTOS  
Data: 08/11/2023 20:55:48-0300  
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

**Ma. Vanessa Lays Oliveira dos Santos**

**Universidade do Estado da Paraíba**

**Universidade Federal de Campina Grande (Examinadora Interna)**

*Wellison Gomes Casado*

**Me. Wellison Gomes Casado**

**Secretaria de Educação do Rio Grande do Norte (SEEC-RN) (Examinador Externo)**

## RESUMO

Neste trabalho apresentamos algumas atividades desenvolvidas para o estágio curricular supervisionado III, do curso de licenciatura em matemática, da UFCG campus de Cuité-PB. Este estágio ocorreu durante o período de 11 de julho a 19 de agosto de 2022, foi realizado numa escola de ensino médio integral e EJA, localizada na cidade de Baraúna-PB. O estágio é uma etapa que visa preparar o estagiário para a docência. Logo é necessário que este profissional esteja inserido no ambiente escolar, para que possa compreender o seu funcionamento e entender os desafios que enfrentará. A matemática é uma das disciplinas com um estigma difícil e muitas vezes temida pelos alunos. O desafio para os futuros professores é buscar maneiras de acabar com esse estereótipo. Uma das alternativas é inovar no uso das metodologias de ensino, tentar produzir aulas mais atrativas, que consiga despertar o interesse dos alunos e, além disso, dar significado para o que eles estão aprendendo. É importante mostrar para os alunos a presença e a importância da matemática no cotidiano deles. Pensando nisso, no referido estágio fizemos o uso da metodologia de *lesson study* aliada à *resolução de problemas* e *jogos*, visto que são metodologias com resultados positivos comprovados. O relato ainda apresenta uma análise de uma aula onde abordamos o conteúdo de análise combinatória através da aplicação de um jogo, denominado *jogo senha*, onde buscamos trabalhar com o raciocínio lógico dos alunos. Ainda destaco pontos positivos, negativos e adaptações que podem contribuir em futuras aplicações.

**Palavras-chave:** estágio supervisionado, ensino médio (EJA), *lesson study*, jogos matemáticos, resolução de problemas.

## ABSTRACT

In this work, we present some activities developed for supervised curricular internship III, part of the mathematics teaching degree at UFCG Cuité-PB campus. This internship took place from July 11 to August 19, 2022, at a comprehensive high school and adult education (EJA) institution in Baraúna-PB. The internship is a stage that aims to prepare the intern for teaching. Therefore, it is essential for this professional to be immersed in the school environment to understand its functioning and comprehend the challenges ahead. Mathematics is a subject with a challenging stigma, often feared by students. The challenge for future teachers is to find ways to break this stereotype. One alternative is to innovate in teaching methodologies, attempting to create more engaging lessons that capture the students' interest and provide meaning to what they are learning. It is important to demonstrate to students the presence and importance of mathematics in their daily lives. With this in mind, during the internship, we used the *lesson study* methodology combined with *problem solving* and *games*, as these methodologies have proven positive results. The report also presents an analysis of a class where we addressed combinatorial analysis through the application of a game called *code game*, aiming to work on the students' logical reasoning. Positive and negative aspects, as well as adaptations that can contribute to future applications, are highlighted.

**Keywords:** supervised internship, high school (EJA), lesson study, mathematical games, problem-solving.

## 1. INTRODUÇÃO

A disciplina de estágio supervisionado é uma etapa essencial na formação do profissional docente, é necessário o entendimento de que a formação do professor é um processo longo e complexo, que envolve a compreensão de situações concretas que são produzidas no ambiente escolar. Diante disso, Tardif (2002) afirma que, o estágio supervisionado constitui uma das etapas mais importantes na vida acadêmica dos alunos de licenciatura, cumprindo com as exigências da *lei de diretrizes e bases da educação nacional* (LDBEN).

Ao longo dos anos, às disciplinas de estágio vem recebendo o reconhecimento pela sua devida importância, a partir de 2006, o estágio nas licenciaturas passou a ser supervisionado por um profissional já atuante e tem como principal objetivo garantir ao aluno em formação o direito de realizar diferentes tarefas pedagógicas em sala de aula, aproximando assim a teoria aprendida ao longo curso com a prática docente.

Isto posto, neste relato apresentamos as narrativas de uma aula, na qual foi feita aplicação de um jogo, além de outras experiências vivenciadas na disciplina de estágio curricular supervisionado III, no curso de licenciatura em matemática da UFCG. O estágio foi realizado em uma escola cidadã integral, situada na cidade de Baraúna-PB, no período de 11 de julho a 19 de agosto de 2022. Todo o planejamento de atividades neste estágio foi feito por um grupo de quatro estagiários, utilizando a metodologia de *lesson study* (estudo de aula).

Durante as aulas apenas um dos estagiários assumia a condição de regente enquanto os demais se comportavam como observadores. As atividades foram desenvolvidas com turmas do 2º ano A e B do ensino médio, 1º, 2º e 3º ano do EJA (educação para jovens e adultos) e tiveram o acompanhamento do professor supervisor.

## 2. PERCURSO TEÓRICO

O estágio representa um importante momento de mudança na vida do estudante em formação, que normalmente está acostumado com o comportamento dos alunos da graduação e depara-se com um choque de realidade, com comportamento dos alunos do ensino médio. Nessa etapa da aprendizagem o estagiário entra em contato com uma grande diversidade de informações e complexidades relativas à profissão. É nesse contato, que geralmente é o primeiro com a sala de aula, que o estagiário começa ter uma noção real das condições de trabalho, toma ciência das dificuldades, de fato começa aprender a ser professor.

O contato gradativo e sistemático com o futuro campo de trabalho, com as situações escolares em diferentes níveis de ensino, ao longo de todo curso de formação inicial, pode

possibilitar ao futuro professor reconhecer limites e potencialidades das práticas educativas observadas; analisar, construir e testar possíveis ações para remediar ou suprir as necessidades práticas com as quais entrará em contato em sua futura prática profissional (PASSERINI, 2007, p. 26).

As experiências vivenciadas durante o estágio certamente ajudarão o estagiário na compreensão dos conhecimentos adquiridos no período da graduação, através de reflexões sobre as ações praticadas e as observações feitas em suas investigações, o estagiário pode dar novas interpretações aos seus conhecimentos. De acordo com (FIORENTINI; CASTRO, 2003), é na escola que o futuro professor produz significado ao que estudou em sua trajetória como aluno e ressignifica seus saberes e ações, ou seja, aprende a ser professor ou professora também no trabalho.

No estágio curricular supervisionado III, tivemos a oportunidade de trabalhar com três importantes metodologias que foram o *lesson study* (estudo de aula), a resolução de problemas e os jogos. Isso foi um ponto muito positivo, pois, foi possível perceber na prática o funcionamento de cada uma dessas metodologias, e entender as possibilidades pedagógicas que essas ferramentas proporcionam ao professor.

Sendo assim, é importante que o estagiário tire o máximo proveito desse momento, que é a oportunidade ideal para que esse futuro professor consiga um diferencial na sua formação, e se torne um profissional bem preparado para encarar os desafios do mercado de trabalho.

Nesse contexto, o *lesson study*, é também um importante elemento para complementar essa formação. Pois, conforme destacam Ponte et al. (2014), os estudos de aula propiciam oportunidades formativas por meio das quais o professor pode refletir sobre a necessidade e pertinência de mudanças na prática de sala de aula e aprofundar os conhecimentos matemáticos acerca de conceitos diversos e do lugar destes no currículo.

O *lesson study* teve origem no Japão, no final do século XIX. Foi desenvolvido por um grupo de professores e pesquisadores, que tinham como objetivo principal a busca pela melhoria da qualidade do ensino nas escolas japonesas. Essa metodologia consiste em um processo colaborativo, as atividades colaborativas são importantes para o crescimento pessoal e profissional do professor. (QUARESMA, M.; PONTE, J. P.) baseada em (FUJII, 2016), ressalta que esta colaboração dá oportunidade aos professores para, de uma forma estruturada e sustentada e com foco na aprendizagem dos alunos, correrem riscos na sua prática e tentarem novas ideias.



Com o passar dos anos, o *lesson study* se espalhou para outros países, como os Estados Unidos, Reino Unido e Brasil, tornando-se uma importante abordagem para promover a formação continuada dos professores e melhorar a qualidade da educação.

Sua metodologia é composta por várias etapas que visam aprimorar as práticas pedagógicas. A primeira etapa consiste na escolha de um tema ou conteúdo a ser trabalhado em sala de aula. Em seguida, os professores se reúnem para planejar a aula, levando em consideração as necessidades e características dos alunos. Após o planejamento, um dos professores assume o papel de professor e deverá ministrar a aula. Durante essa etapa, os demais professores também podem observar a aula e tomar notas. Com base nas observações, os professores se reúnem novamente para analisar os resultados, identificar pontos fortes e fracos e discutir possíveis melhorias. Por fim, os professores ajustam o plano de aula original, incorporando as sugestões e aprendizados obtidos ao longo do processo do *lesson study*.

A resolução de problemas também foi outra satisfatória metodologia que foi muito utilizada neste durante o desenvolvimento das atividades neste estágio sendo um excelente artifício metodológico para ser utilizado pelo professor. Pois, segundo os PCN's de Matemática (BRASIL, 1998), a resolução de problemas possibilita aos alunos mobilizar conhecimentos e desenvolver a capacidade para gerenciar as informações que estão a seu alcance. Assim, os alunos terão oportunidade de ampliar seus conhecimentos acerca de conceitos e procedimentos matemáticos bem como ampliar a visão que têm dos problemas, da matemática, do mundo em geral e desenvolver sua autoconfiança.

É recomendável que os professores em formação aprendam lidar com as metodologias e a tirar um maior proveito de suas potencialidades, pois, atualmente os jovens convivem com uma grande quantidade de informações e distrações, logo é necessário trabalhar de forma estratégica desenvolvendo atividades que possa resgatar a atenção dos alunos.

Dessa forma, os jogos se consolidam como um interessante recurso a ser utilizado, pois tem a capacidade de proporcionar um ambiente no qual os alunos se identifiquem. As atividades desenvolvidas por meio de jogos possibilita um maior envolvimento com os conceitos matemáticos, os alunos se apropriam do conhecimento através do pensamento criativo e do raciocínio, se tornando ativos no processo de aprendizagem e resgatando a vontade de aprender.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam que (BRASIL, 1997, p. 36):

(...) um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes

jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.

Ainda segundo os PCN's:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas (BRASIL, 1998, p.46).

Diante disso, podemos perceber que temos no jogo uma metodologia flexível que amplia ainda mais o leque de possibilidades para o professor, e pode ser utilizado também em conjunto com outras metodologias como a resolução de problemas.

### 3. METODOLOGIA

Nesse estágio tivemos a oportunidade de trabalhar com várias metodologias com destaque para a metodologia da *lesson study*, que foi utilizada em todo o nosso planejamento. Para trabalhar com essa metodologia a professora da disciplina dividiu a turma em grupos de 4 estagiários, e nos orientou a trabalharmos de forma colaborativa, pois, é característica dessa metodologia a discussão entre os professores no planejamento e principalmente após cada aula lecionada.

Na fase de planejamento de cada aula o grupo decidiu realizar as reuniões via *google meet*, onde poderíamos discutir cada detalhe do planejamento, e ao mesmo tempo em que estávamos realizando as reuniões, íamos também criando nossos planos de aula, para isso foi utilizado o *google documentos* com link compartilhado por todos do grupo, assim os 4 estagiários tinha acesso ao mesmo tempo e poderia fazer as modificações necessárias nos planos. Estando as aulas planejadas, o grupo escolhia um dos integrantes para ministrá-la enquanto os demais estagiários e o professor supervisor permaneciam na sala de aula apenas como observadores.


Em grande parte das atividades desenvolvidas no estágio utilizamos também a metodologia da resolução de problemas, por características dessa metodologia, os conteúdos trabalhados sempre eram introduzidos por meio de uma situação problema apresentada para os alunos. No entanto, pensando em diversificar e trazer algo mais lúdico para sair da rotina, já que os alunos sempre reclamavam de tantos problemas, preparamos um jogo que foi apresentado nas turmas do 2º ano A e B.

Esse jogo foi adaptado de um jogo encontrado na internet chamado *jogo senha* e foi utilizado para introduzir o conceito de análise combinatória. O objetivo do jogo é adivinhar uma senha criada pelo oponente na menor quantidade de tentativas possíveis e foi escolhido, pois apresenta características que possibilita estimular o espírito de competição entre os alunos e o desenvolvimento do seu raciocínio lógico.

Nesse tipo de atividade é importante que o professor tente promover um ambiente de respeito e cooperação, deixando claro que a competição é saudável e não deve resultar em rivalidade entre os estudantes. Além disso, é importante ressaltar que o foco principal é o desenvolvimento individual e o aprendizado coletivo, não apenas o resultado final.

**Figura 1: Tabela do Jogo**

TENTATIVAS	DICAS
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○

Cores disponíveis 






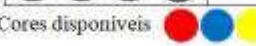
Legenda das dicas  cor certa lugar certo   cor certa lugar errado

Figura 1 - Ficha do Jogo Senha

TENTATIVAS	DICAS
	● ⊗ ⊗ ○
	● ⊗ ⊗ ○
	● ● ● ○
	● ● ● ●
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○

Cores disponíveis 


Legenda das dicas  cor certa lugar certo   cor certa lugar errado

Figura 2 - Ficha do Jogo Senha preenchida

Fonte: disponível em <https://dalicenca.uff.br/wp-content/uploads/sites/204/2021/04/Catalogo-Senha.pdf>

De início foi pedido que os alunos se organizassem em duplas e explicado que o jogo deveria ser jogado, dupla contra dupla, e após a organização das duplas o estagiário que estava ministrando a aula distribuiu as tabelas do jogo para as duplas, pediu a atenção de todos, leu e explicou as regras que os competidores deveriam seguir, além das instruções para jogar que eram as seguintes:

- **Regras e Dinâmica do Jogo:** O desafiante deve escolher uma combinação de quatro números entre as sete possíveis, sem repetir nenhum número, formando assim sua senha. A posição dos números é importante para a definição da senha (posições

diferentes formam senhas diferentes). Já o aluno desafiado deve descobrir, no menor número de tentativas, os números e suas respectivas posições, ou seja, a senha escolhida pelo desafiante.

#### **Instruções gerais para jogar:**

- O desafiado tem 10 oportunidades para tentar descobrir a senha, sem nunca vê-la;
- Cada uma das tentativas é feita colocando uma fileira de números no tabuleiro e cada fila colocada deve permanecer na mesma posição durante todo o jogo.
- Depois de tentativa, o desafiante fornece dicas ao desafiado indicando:
  - ✓ Bolinha com um x – indica que um dos números escolhido pelo desafiado coincide com um número da senha, porém a sua posição estar errada;
  - ✓ Bolinha preta – indica que um dos números escolhidos pelo desafiado coincide com o número e a posição de uma das cores da senha;
  - ✓ Bolinha vazia – significa que nem o número nem a posição estão corretas.

Para começar o jogo, as duplas jogaram par ou ímpar, a dupla vencedora escolheu a senha que a outra dupla deveria adivinhar. A rodada terminava se a dupla conseguisse adivinhar a senha em menos de 10 tentativas ou se não adivinhasse, daí então, começava uma nova rodada onde invertia-se os papéis e a dupla que tinha criado a senha na rodada anterior agora deveria adivinhar a senha criada pelos oponentes.

Os vencedores de cada rodada eram as duplas que adivinharam a senha em menos tentativas, em caso de empate ou se ambas as duplas não conseguissem adivinhar a senha estariam eliminados. As duplas vencedoras de cada rodada avançaram de fase e se enfrentaram em nova rodada eliminatória até sobrar apenas duas duplas que deveriam realizar a final, na rodada final mantinha-se os critérios para definir a dupla vencedora.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Inicialmente, é preciso ressaltar que todas as atividades desenvolvidas no estágio curricular supervisionado III, foram muito desafiadoras. Trabalhar com a *lesson study*, planejar em equipe, nem sempre é uma tarefa fácil, porém com isso também ganhamos muito, ganhamos aprendizado, aprendemos ouvir e tentar compreender o pensamento do outro, aprendemos o significado de parceria, de trabalhar em conjunto por um mesmo objetivo.

Em nossas observações durante as aulas, observamos muitos pontos positivos, em todas as turmas tinham alunos muito interessados e participativos, mas, também nos

deparamos com muitos detalhes que merecem atenção, como alunos que apresentam muitas dificuldades, mesmo com propriedades básicas matemática, e percebemos que muitos dos alunos não expuseram suas dúvidas para o professor, ou alunos que simplesmente não tentaram fazer as atividades por desinteresse no conteúdo.

Analisando nosso desempenho relacionado aos planejamentos percebemos que alguns dos nossos planos de aula feitos para uma aula de 50 minutos acabava levando duas aulas para serem aplicados. Também houve casos de atividades que terminaram antes do tempo estipulado. Muitos desses problemas ocorreram por uma interpretação nossa equivocada, seja da dificuldade dos problemas ou ainda na expectativa que tínhamos dos alunos em resolvê-los.

Conduzir uma aula como regente também é outro problema que ficou evidente. Muitas vezes atrapalhados pelo nervosismo, outras pelo fato de não estarmos bem preparados, era comum recorrer ao plano para ter certeza do passo que se seguia. Problemas como escrever no quadro, dividi-lo, organização e usar pincéis coloridos para facilitar a visualização e entendimento dos alunos também foram observados inicialmente.

Uma das grandes vantagens de se trabalhar com a *lesson study* é justamente contar com as observações e discussões pós-aula, para discutir os imprevistos que aconteceram em uma aula e tentar corrigir nas próximas intervenções e foi justamente o que aconteceu com relação aos problemas supracitados. Por exemplo, tivemos alguns planos de aula que estavam prontos e foram revistos sendo divididos em dois novos planos e também tivemos melhora considerável com relação a questão da escrita e organização de quadro, controle do tempo e comportamento.

Na aula do plano, que foi feita a aplicação do *jogo senha* tivemos resultados diferentes nas duas turmas. Primeiramente citando alguns pontos positivos, como já era esperado, a metodologia dos jogos tem um grande poder atrativo, logo conseguiu prender a atenção de todos os alunos, que participaram bastante eufóricos. No início do jogo alguns alunos tiveram um pouco de dificuldade para entender o que deveriam fazer, porém quando foram iniciar, o estagiário que estava ministrando a aula passou em todas as carteiras dos alunos que ainda tinham dúvidas auxiliando-os, e logo conseguiram entender e jogar.

Durante as disputas algumas duplas perceberam rapidamente que ao acertar um número da senha numa posição, deveriam repetir o mesmo número e a posição nos seguintes palpites, pois isso os ajudaria descobrir a senha em menos tentativas. No entanto, a maioria dos alunos não tinha a mesma percepção, alguns até repetiam o número porém mudavam de posição isso gerava um pouco de confusão, levando-os ao insucesso no jogo. A seguir

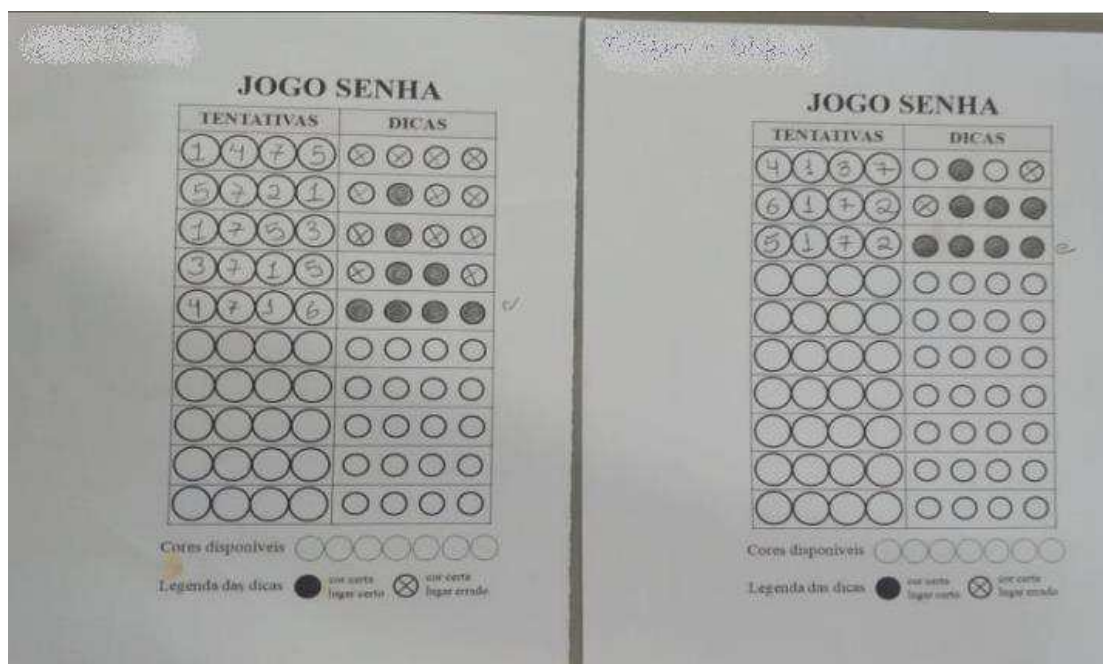
apresentamos fotos de algumas disputas, onde cobrimos os nomes para manter o sigilo dos participantes.

Figura 2: Jogadas feitas pelos alunos do 2º ano A



Fonte: própria autoria.

Figura 3: Jogadas feitas pelos alunos do 2º ano B



Fonte: própria autoria.

Durante o desenvolvimento da atividade ocorreram ainda alguns pequenos inconvenientes que evidenciamos a seguir: na primeira aplicação na turma do 2º ano B, no decorrer do jogo por ser uma turma grande, o estagiário teve dificuldades e acabou perdendo o controle da turma, os alunos começaram a fazer barulho, inclusive sendo necessário à diretora vir até a sala intervir para tentar controlar a euforia dos alunos. Na segunda aplicação na turma do 2º ano A, tudo ocorreu bem, no início da aula o estagiário avisou que caso os alunos fizessem barulho finalizaria o jogo, os alunos contribuíram, se comportaram e o estagiário manteve o controle, o fato da turma ter menos alunos também contribuiu.

Em nossas análises pós-aula percebemos que cometemos um grave erro no planejamento do jogo, pois planejamos um jogo com rodadas eliminatórias, ou seja, cada dupla que perdia a disputa ficava na sala de aula sem fazer nada e logo ficavam dispersos e davam início às conversas aleatórias e a cada rodada mais duplas eliminadas significava mais alunos conversando no meio da aula.

No entanto, o jogo em si, se apresentou como uma excelente metodologia, que se organizada e planejada pelo professor pode trazer excelentes resultados. Sentimos também que em relação à aprendizagem conseguimos cumprir com nosso objetivo, pois no decorrer das disputas as duplas discutiam e analisavam quais as melhores combinações de números deveriam fazer, que era o principal objetivo do jogo.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As disciplinas de estágio supervisionado são etapas essenciais nos cursos de licenciaturas para formação de professores, pois através dessas disciplinas o licenciando tem a oportunidade de ser inserido no ambiente escolar, assim pode conhecer o cotidiano das instituições de ensino, as dificuldades de estrutura das escolas, a rotina, os recursos materiais disponíveis e ainda observar o comportamento dos alunos. Muitas das vezes é comum que, conhecendo a realidade escolar, os estagiários discutam a formação que tiveram e não se sintam prontos para encarar os problemas existentes no exercício profissional da docência.

Por isso, é de extrema importância que haja essa integração da universidade com as escolas, pois, é a partir das atividades exercidas no estágio, que o estudante em formação vai tendo um contato direto com profissionais já atuantes, e é nesse contato que vai surgindo importantes diálogos e trocas de conhecimentos, que permitem ter um melhor entendimento de como funciona o ambiente escolar, isso vai gerando confiança e autoestima para o estagiário que vai aprendendo na prática a ser professor e se prepara melhor para os desafios da profissão.

O estágio também cria possibilidades, proporciona ao estagiário utilizar conhecimentos teóricos, conhecer e colocar em prática diferentes metodologias, dessa forma pode entender que cada metodologia tem sua importância, pontos positivos e negativos, e é justamente esse entendimento que pode influenciar diretamente seu modo de pensar, ou seja, o estagiário passa a se questionar quanto às suas práticas e convicções, pode então desenvolver interesse por algo inovador e vislumbrar novas possibilidades aplicáveis na prática da docência.

Uma das metodologias utilizadas nesse estágio a *lesson study* (estudo de aula) tem justamente esse poder transformador, pois tem como característica marcante uma reflexão depois de cada aula, é nessa reflexão que os professores envolvidos no processo fazem suas críticas com relação à aula, onde busca se sempre encontrar melhorias para os problemas observados. Transformações ocorrem ao longo deste período, o estagiário começa entender que cada turma possui realidades diferentes, logo ele precisa ser flexível e ter posturas diferentes para conduzir seu trabalho, de acordo com as situações que enfrenta.

Como a *lesson study* funciona em conjunto com outras metodologias, na maioria das aulas ministrada no estágio foi utilizada também a resolução de problemas, com isso foi percebido que os alunos foram perdendo o interesse, se cansando do uso repetido da metodologia. Pensando nisso, procuramos apresentar algo mais lúdico que pudesse trazer de volta o interesse dos alunos, e a decisão foi fazer uso de jogos, que é uma metodologia que proporciona grande poder de construção de conhecimento.

O primeiro objetivo foi alcançado, os alunos estavam novamente interessados e interagindo, porém, também surgiram problemas como o barulho e a dificuldade para manter o controle da turma foram os principais. Mesmo percebendo que em alguns momentos ocorreram situações adversas que fugiram do controle do estagiário e outras que nem sequer haviam sido previstas no planejamento, considero que a aula foi muito positiva, e produziu muito conhecimento tanto para os alunos quanto para os estagiários.

Portanto, entendo que todas as atividades realizadas no estágio foram extremamente importantes. O estágio nos deu a oportunidade de buscarmos novos conhecimentos, de pensar maneiras de utilizar as diferentes metodologias e ferramentas que estão disponíveis. E afirmo, serão esses conhecimentos que futuramente nos permitirão dar uma maior contribuição para melhorar a qualidade da nossa educação.



## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (Matemática)**. Brasília: A Secretaria, 1998.

CARVALHO, L. M. C. et al. Pensando a licenciatura na UNESP. **Nuances: estudos sobre educação**. Presidente Prudente, ano 9, n.9/10, p. 211-232, 2003.

FIorentini, D.; CASTRO, F. C. **Tornando-se professores de matemática: O caso de Allan em Prática de Ensino e Estágio Supervisionado**. In: FIORENTINI, D. (org.) *Formação de Professores de Matemática: explorando novos caminhos com outros olhares*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2003, p. 121-156.

PASSERINI, Gislaine Alexandre. **O estágio supervisionado na formação inicial do professor de matemática na ótica de estudantes do Curso de Licenciatura em Matemática da UEL**. Londrina, 2007.

PONTE, J. et al. **Estudos de aula na formação de professores de matemática do ensino médio**. Disponível em: <http://rbep.inep.gov.br/ojs3/index.php/rbep/article/view/3288/3023>. Acesso em 10 de outubro de 2023.

QUARESMA, M.; PONTE, J. P. **Dinâmicas de Reflexão e Colaboração entre Professores do 1o Ciclo num Estudo de Aula em Matemática**.

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