



## UMA EXPERIÊNCIA EM ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO DA MATEMÁTICA: JOGOS COMO METODOLOGIA ATIVA

Dhiulia Caroline Santos da Silva<sup>1</sup>, Lidiane Tania Ronsoni Maier<sup>2</sup>, Crisleine Zottis dos Reis<sup>3</sup>

1. Discente do curso de graduação em Matemática, Unoesc, Chapecó, SC

2. Docente do curso de graduação em Matemática, Unoesc, Chapecó, SC

3. Docente do curso de graduação em Matemática, Unoesc, Chapecó, SC

**Autor correspondente:** Dhiulia Caroline Santos da Silva, dhiulia.carolinesilva@gmail.com

**Área:** Ciências da Educação

**Introdução:** O estágio auxilia na compreensão dinâmica escolar como um todo, incluindo o trabalho dos professores e a gestão da escola, proporcionando uma visão abrangente do ambiente educacional. O curso de Matemática da UNOESC – Campus Chapecó exige quatro estágios obrigatórios a partir do quinto período. Durante os "Estágios Supervisionados I e II", foram realizadas observações e práticas docentes nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Nesse período identificamos dificuldades significativas na compreensão da matemática básica por muitos alunos. Este ensaio ressalta a importância de metodologias ativas, como o uso de jogos, para promover uma aprendizagem mais significativa. **Objetivo:** O objetivo principal deste texto é analisar como o uso de jogos auxilia na compreensão e no desempenho dos alunos. **Método:** Buscando verificar como a LDB e a BNCC abordam a utilização de jogos no ensino da matemática, e examinando o papel do professor na escolha, aplicação e avaliação desse recurso em sala de aula, fundamentamos nosso referencial teórico, em pesquisas bibliográficas e documentais, utilizando abordagens qualitativas. De forma prática, os estágios ocorreram em uma escola cívico-militar no município de Chapecó, com observações em três turmas de 8º ano e uma turma de 9º ano, todas no período vespertino, totalizando cerca de 25 alunos por sala, majoritariamente meninas, com idades entre 13 e 16 anos. **Resultados:** Durante o estágio, observamos que os oitavos anos apresentaram um bom rendimento, com dificuldades na organização e realização de cálculos. O 9º ano, apesar de agitados, os alunos aproveitaram bem as aulas, mas tiveram dificuldades com potências e frações na avaliação. A professora apontou que esses problemas resultam de aprovações por conselho sem o domínio dos conteúdos e da barreira linguística enfrentada por alunos estrangeiros. Formada há quatro anos em Licenciatura em Matemática, a professora demonstrou domínio do conteúdo e uma busca por estratégias de ensino que garantissem a compreensão dos alunos. Apesar de não utilizar a lousa digital, conduzia suas aulas no quadro branco e empregava materiais variados, como questões elaboradas pelos alunos. Ela foi receptiva à introdução de jogos em suas aulas, além de incentivar a participação em projetos para a semana do conhecimento. **Conclusão:** Concluímos que os jogos podem ser ferramentas eficazes para desmistificar a Matemática e tornar o aprendizado mais significativo; contudo, atividades pontuais não são suficientes para superar dificuldades pré-existentes. É necessário que o professor assuma um papel mais ativo como mediador e incentivador, facilitando a construção do conhecimento pelos alunos.

**Palavras-chave:** Jogos Educacionais; Aprendizagem Significativa; Trabalho Docente; Dificuldades de Aprendizagem.