

JOGOS PARA AUXILIAR A APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA¹

GAMES TO HELP LEARN MATHEMATICS

Wingledy Thais da Silva Castroⁱ

RESUMO: O presente artigo demonstra como os jogos matemáticos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. O objetivo é analisar a participação e interesse dos alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais em jogos matemáticos e sua contribuição para o aprendizado da matemática. O referencial teórico desta pesquisa está fundamentado na autora Tizuko Morchida Kichimoto. A abordagem se caracteriza como qualitativa, por meio de pesquisa participante a partir da aplicação de uma sequência de jogos matemáticos em uma turma do 1º Ano do Ensino Fundamental no ano de 2023/2. Como resultado desta pesquisa, os alunos participaram e demonstraram grande entusiasmo e disponibilidade para a realização das atividades proposta.

Palavras-chave: Educação. Pesquisa. Jogos. Matemática. Ensino Fundamental - Anos Iniciais.

ABSTRACT²: This article shows how mathematical games can help in the teaching-learning process. The aim is to analyze the participation and interest of elementary school students in mathematical games and their contribution to learning mathematics. The theoretical framework for this research is based on the author Tizuko Morchida Kichimoto. The approach is characterized as qualitative, through participant research based on the application of a

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “JOGOS PARA APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”, sob a orientação do Prof. Dr. João Batista Lopes da Silva - Curso de Pedagogia, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN), da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2024/1.

² Resumo traduzido por Profa. Ma. Priscila Ferreira de Alécio, graduada em Letras, Língua Portuguesa e Língua Inglesa (UNEMAT, Sinop). Mestra em Letras (PPGLEtras – UNEMAT).

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4180046703299436>

E-mail: priscila.alecio@sou.ufmt.br

sequence of mathematical games in a class of the 1st Year of Elementary School in the year 2023/2. As a result of this research, the students participated and showed great enthusiasm and willingness to carry out the proposed activities.

Keywords: Education. Research. Games. Mathematics. Primary School - Early Years.

1 INTRODUÇÃO

Jogos matemáticos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, tornando-se uma ferramenta pedagógica fundamental com possibilidades de criar condições favoráveis e agradáveis para o ensino da matemática. A busca de ferramentas pedagógicas, como a aplicação de jogos matemáticos, possibilita o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças, tornando os alunos autônomos e ativos no processo de construção do conhecimento.

Nesse sentido, o problema central deste estudo consiste em averiguar qual a contribuição dos jogos na aprendizagem do ensino matemática entre alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais. E tem por objetivo analisar a participação e interesse dos alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais em jogos matemáticos e sua contribuição para o aprendizado da matemática.

A metodologia utilizada se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, tendo como instrumentos de coleta de dados a observação participante e uma entrevista estruturada com a professora da turma. Este estudo foi realizado em uma escola da rede municipal, em uma turma do 1º Ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais em 2023/2.

Para a fundamentação teórica tem-se como principal autora Tizuko Morchida Kichimoto, abordando sobre os jogos e suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e social dentro da educação.

1 REFERENCIAL TEORICO

1.1 Conceitos de Jogo

Para discorrer sobre os jogos, precisamos entender qual o conceito de jogo, e quais características o jogo pode apresentar segundo os estudiosos. Dentre eles, destacamos Kishimoto (1997, p. 13), que destaca o seguinte: “tentar definir o jogo não é fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente”.

Partindo deste pressuposto, o conceito de jogo foi se construindo ao longo dos anos, e pode apresentar vários significados. Assim, para Kishimoto (1997, p. 17) deve-se levar em conta “três aspectos citados que permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados

atribuídos por **culturas diferentes**, pelas **regras** e **objetos** que o caracterizam”. E ainda enfatiza que: “todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira” (p. 24).

Já Caillois (1967, *apud* Muniz, 2021, p. 33) propõe um conjunto de cinco elementos que deve estar presente numa dada atividade para que ela seja considerada como jogo. Para ser jogo, a atividade deve ser **livre**, **separada** (tempo e espaço próprios), **improdutiva** e **regrada**, além de **simular a realidade**.

A característica essencial do jogo refere-se a uma ação de jogar, o que ocasionalmente gera uma experiência criativa. Portanto, verifica-se que ha relevância dos jogos para o desenvolvimento do raciocínio dedutivo e lógico.

O jogo pode ser visualizado ainda de uma forma mais ampla. O autor Spencer (*apud* Alves, 2001, p. 18), “elege o jogo como elemento que propicia o desenvolvimento da vida intelectual em todos os aspectos, pois produz uma excitação mental agradável e, ainda, as crianças que com ele se envolve denotam interesse e alegria”.

Diante do exposto, percebe-se que o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta metodológica que auxilia no processo de ensino-aprendizagem da matemática, contrapondo os métodos tradicionais, desmitificando a disciplina como uma disciplina difícil de aprender.

1.2 O Jogo na Educação

Toda ação pedagógica do professor tem uma intencionalidade, e a inserção de jogos educativos em sala de aula vem de encontro com os objetivos da aula, mas de uma forma mais prazerosa, mostrando para os alunos outra forma de aprender conteúdos tradicionais da disciplina através da ludicidade, mantendo o desenvolvimento intelectual dos estudantes. Neste contexto Kishimoto aborda que:

Jogos orientados pelo professor, como os educativos ou didáticos, são relevantes para o desenvolvimento do pensamento e aquisição de conteúdos, porque proporcionam uma modificação cognitiva, ou seja, a passagem de uma postura de sujeito não-pensante para um sujeito ativo intelectualmente. (1997, p. 99).

O ensino deve propor uma participação mais ativa da criança no processo educativo. É necessário motivá-la por meio de contextos lúdicos e ambientes pedagógicos. Em qualquer aprendizagem, é tão importante adquirir conhecimentos quanto sentir. Todavia, a essência do jogo está na diversidade de oportunidades que oferece para que a educação seja incorporada (Romão; Bonine, 2019, p. 17).

O jogo na educação atua diretamente no processo de ensino e aprendizagem, e é um elemento pedagógico que propicia o desenvolvimento intelectual, tendo por objetivo o desenvolvimento da

criatividade, raciocínio lógico, levando os estudantes a pensar e criar estratégias despertando a curiosidade, proporcionando assim uma educação de qualidade.

1.3 Jogos no ensino da Matemática

A matemática é uma ciência presente em diversas situações do cotidiano. Por isso, a sua importância em estudá-la. O jogo, inserido na disciplina de matemática, proporciona aos estudantes o desenvolvimento de práticas lógicas em situações que requerem do mesmo uma maior agilidade e atenção, brincando de forma espontânea e divertida, aproximando-os à realidade da vida. Nessa perspectiva Ribeiro aponta que:

A exploração de jogos no contexto educativo das aulas de Matemática apresenta-se como um dos caminhos para o desenvolvimento de atividades envolvendo a resolução de problemas. Segundo Freitas, são atividades envolvendo a resolução de problemas que impulsionam o processo ensino-aprendizagem matemáticas, ou seja, são os problemas que desencadeiam a aprendizagem matemática e, por meio dos quais, os conhecimentos matemáticos emergem, de modo que os problemas são entendidos como ponto de partida da atividade matemática (2009, p. 18).

O método tradicional de ensino utilizado em muitas escolas torna a resolução de problemas em exercícios repetitivos e distantes da realidade do aluno, pois a utilização de livros didáticos, que priorizam mecanização e memorização, faz com que os estudantes percam o interesse gerando uma desmotivação pelas aulas de Matemática, que normalmente é vista como difícil de aprender por alguns estudantes. Assim, nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (PCN), tem-se o seguinte texto.

Recursos didáticos como jogos, [...] têm um papel importante no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática (Brasil, 1997, p. 19).

Na atualidade, temos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento oficial publicado pelo Ministério da Educação para guiar sobre a qualidade do ensino no Brasil. Este documento reforça o que já diz nos PCN's sobre a implementação de recursos didáticos como os jogos.

Desse modo, recursos didáticos como, jogos, [...] têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas. Entretanto, esses materiais precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização (Brasil, 2018, p. 276).

O jogo, nas aulas de Matemática, possibilita a diminuição de bloqueios de muitos alunos que temem esta disciplina curricular e sentem-se incapacitados para aprendê-la, pois na situação de jogo, na qual a motivação é grande, os alunos “falam matemática” e apresentam desempenho e atitudes positivas frente a seus processos de aprendizagem (Borin, 1996, *apud* Rosada, 2013 p. 20).

Outro importante destaque sobre a aplicação de jogos para o dia a dia escolar, e trazê-los para a realidade social como menciona Silva:

Por meio dos jogos [...] são proporcionados aos alunos à oportunidade de realizar as mais diversas experiências e atingir novas etapas da vida. Nos anos iniciais do ensino fundamental, são aprofundados os jogos com regras, pois vivemos em uma sociedade composta por diversas delas. Portanto faz-se necessário que o aluno compreenda a necessidade de obedecê-las. (2015, pg. 12).

Portanto, os jogos matemáticos possibilitam a aprendizagem de conteúdos de maneiras lúdicas, aproximando o aluno da realidade, tornando as aulas de Matemática mais prazerosas e atrativas sem perder os objetivos de aprendizagem.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, tendo técnica de pesquisa a observação participante, onde segundo a autora Martins (2004, s.p), “a pesquisa qualitativa é definida como aquela que privilegia a análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais, realizando um exame intensivo dos dados, e caracterizado pela heterodoxia no momento da análise”. Já a observação participante segundo Lakatos (2021, p.99) “Consiste na participação real do pesquisador com a comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se com ele. Fica tão próximo quanto um membro do grupo que está estudando e participa das atividades normais deste”.

3 DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS

Para esta proposição de pesquisa, sob a perspectiva de pesquisa participativa, foram desenvolvidos oito jogos matemáticos, que tiveram por objetivo contribuir com a aprendizagem dos alunos na solução de cálculos e problemas operacionais simples de adição e subtração, ressaltando como os jogos podem contribuir na assimilação e fixação dos conteúdos matemáticos para as crianças das séries iniciais do ensino fundamental. Os jogos escolhidos foram:

- a) Adivinhe o Número;
- b) Bingo Matemático;
- c) Boliche Matemático;

- d) Pescaria Matemática;
- e) Máquina da Matemática;
- f) Lata da Matemática;
- g) Corrida Matemática e
- h) Jogar, Contar e Somar.

3.1 Considerações o sobre o desenvolvimento dos jogos

Os jogos que foram escolhidos e aplicados nessa turma seguiram uma sequência lógica e didática, de forma que alguns desses jogos podem se complementar, tornando ágil o desenvolvimento dos jogos.

No primeiro dia do desenvolvimento, os dois primeiros jogos que foram selecionados tiveram o objetivo de inseri-los na rotina dessa turma e realizar uma socialização entre pesquisadora e a turma pesquisada, de forma que todos pudessem interagir e se conhecerem.

No primeiro dia de pesquisa campo, foi desenvolvido o jogo “Adivinhe o Número”. Neste jogo, os alunos sortearam uma pergunta-enigma para adivinhar o número. Durante o jogo, apenas dois dos alunos não quiseram participar do sorteio dos números. No segundo jogo desenvolvido neste mesmo dia, intitulado “Bingo Matemático”, os alunos individualmente receberam uma cartela para acompanhar o sorteio de números. Neste jogo, todos participaram com grande entusiasmo e torciam pelo sorteio dos números contidos em sua cartela. Os dois jogos foram desenvolvidos dentro da própria sala de aula juntamente com a presença da professora da turma.

No segundo dia de desenvolvimento, a turma foi dividida em dois grupos, na qual o primeiro grupo participou nas duas primeiras horas aulas e o segundo grupo nas duas últimas horas aulas. Os dois jogos do dia foram realizados no ambiente externo da escola. O primeiro jogo desenvolvido pelos grupos neste dia foi o “Boliche Matemático”. Neste jogo, os alunos se demonstraram bastante ansiosos para jogar e derrubar as garrafas, e conforme as garrafas erram derrubadas, cada aluno escrevia a operação de adição colocando o resultado em seu caderno e então retornavam para a fila para repetir o processo novamente. No segundo jogo do dia, “Pescaria Matemática”, os alunos demonstraram grande prazer em segurar a vara de pesca, e assim, pescar os peixinhos, e, conforme eles pescavam os peixes, escreviam as operações de subtração com resultado em seu caderno. Após o término da resolução, eles continuavam a pescaria. A participação dos alunos neste dia foi de todos.

No terceiro dia, os jogos foram desenvolvidos no ambiente externo da escola, e a turma foi dividida em grupos de cinco a seis alunos em que cada grupo dispôs de 50 minutos de brincadeiras. Neste dia, fez-se a interação de dois jogos, “Lata Matemática” e “Máquina Matemática”. Para o desenvolvimento desses jogos, primeiro os alunos sorteavam na “Lata matemática” a operação de adição ou subtração e a operação era realizada na “Máquina Matemática” com os recursos de tampinhas. Os alunos transbordavam de felicidade, porque eram eles que realizavam os sorteios e

resolviam sozinhos na máquina matemática as operações. E, para ajudar a fixar os conteúdos, os alunos escreviam as operações em seu caderno. Neste dia, todos os alunos presentes participaram.

No quarto e último dia do desenvolvimento dos jogos, os jogos continuaram a ser realizados no ambiente externo da escola e a turma foi dividida em grupos de cinco alunos. Para a realização dos jogos neste dia, cada grupo dispôs de 50 minutos de brincadeiras, sendo que o primeiro jogo desenvolvido foi da “Corrida Matemática”, um jogo que apresenta uma sequência de casas a ser percorrida, e durante este percurso, algumas operações precisavam ser realizadas. Por se tratar de um jogo em que apenas um jogador chega primeiro, alguns jogadores que ficavam para trás se sentiam um pouco descontentes, enquanto que os primeiros vibravam sua vitória. No segundo jogo, “Jogar, Contar e Somar”, os alunos amaram a oportunidade de manipular este jogo, desde o simples jogar de dados, dobrar os dedos e colocar os números correspondentes dos dados e resultados. Neste dia, houve a recusa de apenas um aluno em participar do jogo “Corrida Matemática”.

Durante o desenvolvimento dos jogos, a aceitação e participação dos alunos foram quase que absolutas. Em apenas dois jogos, que alguns alunos se recusaram a participar, são eles: “adivinha o número”, com recusa de dois alunos na participação, e no jogo “corrida matemática”, com recusa de apenas um aluno na participação.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES – OS JOGOS COMO ESTRÁTEGIAS DE ENSINO DE MATEMÁTICA NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Como resultados da pesquisa realizada em uma turma do 1º ano do ensino fundamental, têm-se as seguintes observações:

- 1º dia: foi observado durante a realização do jogo “Bingo Matemático”, que dos 25 alunos, 4 apresentaram algumas dificuldades em reconhecer como é a escrita dos numerais, que já foram trabalhados anteriormente nas aulas de matemática com a professora, mas a grande maioria não precisou de auxílio para preencher a cartela do bingo. Já no jogo “Adivinha o Número”, teve-se a participação conjunta de toda a turma para responder as perguntas-enigmas, dentre esses alunos, 3 alunos respondiam os enigmas com grande rapidez;
- 2º dia: no jogo do boliche matemático, por serem poucas as quantidades de números selecionados para ser colados nas garrafas e, numerais abaixo de 10, os alunos reconheceram com facilidade os números e conseguiram realizar as operações de adição simples, por se tratar uma operação onde se acrescenta valores. E, no jogo pesca matemática de subtração, alguns alunos conseguiram resolver as operações que estavam dentro do peixe e uma pequena quantidade de alunos apenas copiavam as operações a fim de brincar novamente e, por ser uma conta em que se retira valores, alguns alunos apresentaram certas dificuldades na resolução;

- 3º dia: neste dia teve a integração dos dois jogos lata matemática e máquina matemática e com o auxílio de tampinhas para resolver as operações. As adições foram resolvidas com sucesso, já as subtrações, que têm o conceito de retirar valores, nem sempre se alcançava o resultado correto, mas a grande maioria dos alunos alcançava o resultado mesmo sem escrever as operações no caderno;
- 4º dia: no jogo “Corrida Matemática”, as operações foram resolvidas com a participação conjunta de todos, e no jogo “Jogar, Contar e Somar”, os alunos tiveram grande êxito em resolver as operações e realizar as ações do jogo, por se tratar de materiais palpáveis.

Constatamos, a partir da intervenção e observações, que a utilização de jogos como ferramentas pedagógicas ajuda no desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem dos alunos de maneira prazerosa. Segundo a professora entrevistada:

(01) Marta: Eles tendem a se envolver mais ativamente, demonstrando mais entusiasmo e interesse nas atividades propostas. [Professora Marta em depoimento à autora, outubro de 2023].

Os recursos didáticos utilizados favoreceram e agregaram conhecimentos aos alunos que participaram com grande entusiasmo e disponibilidade das atividades desenvolvidas. Sobre o uso de recursos pedagógicos, a autora Romão e Bonine. afirma que:

Os recursos [...] devem despertar não somente o seu interesse individual, mas devem aguçar a sua curiosidade e aproximar a criança do multiculturalismo do contexto no qual está inserida e também de contextos distintos do seu. Assim, a criança vai entender a multiplicidade e a riqueza de informações que pode adquirir. Sem dúvidas, os jogos, brinquedos e brincadeiras são as ferramentas pedagógicas mais ricas no processo de ensino e aprendizagem. (2019, p. 84).

Contudo, a utilização de jogos materializados ocorre com menos frequência no dia a dia desta turma como menciona a professora em uma de suas falas:

(02) Marta: Na sala de aula, a utilização de jogos matemáticos ocorre de forma menos frequente. No entanto, no laboratório de informática, essa prática é mais comum, ocorre quase toda a semana, e os jogos *online* são uma ferramenta frequente no processo de ensino. [Professora Marta em depoimento à autora, outubro de 2023].

Nesse sentido, vemos como é a realidade da educação oferecida pelo município apresenta algumas limitações para que a confecção e utilização de jogos matemáticos sejam mais frequentes em sala de aula, como menciona a professora:

(03) **Marta:** A falta de recursos para a produção, limitações na infraestrutura escolar, restrições de tempo, adaptação dos conteúdos ao contexto lúdico, etc. [Professora Marta em depoimento à autora, outubro de 2023].

Portanto, a realidade escolar destes alunos se torna um pouco limitada quanto à utilização de materiais didáticos como ferramentas pedagógicas. Neste sentido, a professora traz como alternativa utilização recursos de jogos online, para garantir que seus alunos possam sair de modos tradicionais de ensino para a construção de conhecimento dentro de um aspecto mais lúdico.

Ao final desta pesquisa, observamos que a inserção de Jogos Matemáticos no Processo Ensino-Aprendizagem contribuiu para que os estudantes desenvolvessem novos conhecimentos e habilidades referentes à disciplina de matemática, gerando um grande interesse e motivação na participação das aulas. O uso de recursos pedagógicos como os jogos matemáticos, estimulou os estudantes, favorecendo o desenvolvimento da aprendizagem, tornando-os protagonistas do seu aprendizado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa demonstrou que os jogos matemáticos são recursos pedagógicos eficazes para o trabalho em sala de aula, mesmo com alunos que apresentavam algumas dificuldades na aprendizagem. Houve bastante interação e disponibilidade para a realização das atividades e, durante o período de pesquisa, demonstraram satisfação e prazer na realização das brincadeiras.

O maior ganho pessoal, em ter realizado esta pesquisa, encontra-se no nível da motivação, da autoconfiança que esses alunos demonstraram durante estes momentos de realização das brincadeiras. Os alunos expressaram autonomia e sentiram-se confiantes e motivados, sendo eles os protagonistas na busca de novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Érica Lamara Gomes. **O jogo cubra doze: uma estratégia para a construção de conteúdos matemáticos no ambiente escolar**. Monografia (Licenciatura em Matemática - EAD), Universidade Federal da Paraíba, Itaporanga, 2014. Disponível em: https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/2868/TCC_Matem%C3%A1tica_Jogos_Ludicidade_Ensino_Fundamental.pdf?sequence=3&isAllowed=y#:~:text=Os%20dados%20foram%20analisados%20de,conceitos%20matem%C3%A1ticos%20de%20forma%20descontra%C3%ADda. Acesso em: 14 jun. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 14 jun. 2023.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em: 30 maio 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LAKATOS, Eva M. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Grupo GEN, 2021.

MARTINS, Heloisa Helena Teixeira de Souza. **Metodologia qualitativa de pesquisa**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2004. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ep/a/4jbGxKMDjKq79VqwQ6t6Ppp/abstract/?lang=pt#>. Acesso em: 19 abr. 2023.

MUNIZ, Cristiano A. **Brincar e jogar - Enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática**. São Paulo: Grupo Autêntica, 2010.

RIBEIRO, Flavia Dias. **Jogos e modelagem na educação matemática**. Curitiba: InterSaber, 2012. (Coleção Metodologia de Ensino de Matemática e Física: v. 6).

ROMÃO, Mariluce F.; BRITO, Bonine J G. **Dimensões do jogo**. São Paulo: Grupo A, 2019.

ROSADA, Adriane Michele Costa. **A importância dos jogos na educação matemática no ensino fundamental**. 45 f. Monografia (Especialização em Educação) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4224/1/MD_EDUMTE_2014_2_1.pdf. Acesso em: 18 dez. 2023.

SILVA, Karine Barcellos da. **Os jogos e as brincadeiras no processo ensino-aprendizagem dos alunos do 2º ano do ensino fundamental**. *Eventos Pedagógicos*, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 454–468, 2016. DOI: 10.30681/rep.v7i2.9805. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/9805>. Acesso em: 22 maio 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à experiência proporcionada pelo Programa Residência Pedagógica, do qual fui bolsista.

Recebido em: 29 de maio de 2024.

Aprovado em: 18 de junho de 2024.

Link/DOI: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/12623>

ⁱ **Wingledy Thais da Silva Castro**. Possui graduação em Administração pela Universidade do Estado de Mato Grosso (2017). Graduação em andamento em Pedagogia. Universidade do Estado de Mato Grosso, UNEMAT, Brasil.

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1574393907740139>

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-1545-1589>

E-mail: wingledy.castro@unemat.br