



# A UTILIZAÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) PARA O ENSINO DE GEOMETRIA PLANA E ESPACIAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID

Jéssica Carloto <sup>1</sup>  
Lucas Belmiro Vasconcelos <sup>2</sup>  
Matheus Munitor de Castro <sup>3</sup>  
Ronaldo Iracet Teixeira <sup>4</sup>  
Cristhian Lovis <sup>5</sup>

## RESUMO

O presente trabalho relata uma experiência sobre a aplicação do Role-Playing Game (RPG) como metodologia para o ensino de geometria plana e espacial. A inserção foi realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Matemática, com estudantes da 3ª série do Ensino Médio em Tempo Integral do Rio Grande do Sul. O intuito central foi criar um ambiente de aprendizagem imersivo, em que os estudantes pudessem desenvolver conceitos matemáticos inseridos em uma narrativa lúdica. A dinâmica da atividade iniciou-se com uma etapa em que os alunos selecionavam uma área da matemática e, em correspondência, recebiam "poderes". Tais poderes eram operacionalizados por meio do cálculo de áreas de figuras planas e de volumes de sólidos geométricos. Subsequentemente, foi desenvolvido um enredo no qual os discentes, atuando como protagonistas, necessitavam solucionar desafios e enfrentar oponentes utilizando seus "poderes" geométricos para progredir na história. A partir disso, destaca-se que a abordagem fomentou o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, comunicação e pensamento crítico, alinhadas às premissas da educação integral. Por fim, enfatiza-se que o uso do RPG se mostrou uma estratégia potente e viável, transformando o processo de ensino-aprendizagem da geometria em uma experiência envolvente.

**Palavras-chave:** Educação Matemática, Volume, Área.

## INTRODUÇÃO

O Role-Playing Game (RPG), ou jogo de interpretação de papéis, surgiu no começo da década de 1970 a partir de adaptações feitas em um jogo de miniaturas chamado *Chainmail*, no qual os jogadores comandam exércitos medievais em combates de campo aberto. Na nova

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Matemática da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, [jessica.carloto@acad.ufsm.br](mailto:jessica.carloto@acad.ufsm.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Matemática da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, [lucas.belmiro@acad.ufsm.br](mailto:lucas.belmiro@acad.ufsm.br);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Matemática da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, [matheus.munitor@acad.ufsm.br](mailto:matheus.munitor@acad.ufsm.br);

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Matemática da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, [ronaldo.iracet@acad.ufsm.br](mailto:ronaldo.iracet@acad.ufsm.br);

<sup>5</sup> Doutorando pelo Curso de Educação em Ciências da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, [cristhianlovis@hotmail.com](mailto:cristhianlovis@hotmail.com).





proposta, em vez de liderar tropas inteiras, cada participante passou a assumir o controle de apenas um personagem, que era utilizado para explorar fortalezas e enfrentar desafios em masmorras (Silva et al., 2022).

Esse estilo de jogo é uma forma baseada na criação de narrativas, em que adolescentes e adultos podem passar longos períodos interpretando e descrevendo as ações dos personagens que controlam. Além de contar com regras estruturadas, a dinâmica requer a presença de um mestre, responsável por conduzir a partida, administrar as normas e organizar as interações entre os jogadores. Com isso, os participantes são incentivados não apenas a desenvolver a imaginação e propor cenários, mas também a trabalhar em grupo, formular estratégias, estabelecer relações e acordos, construir saberes a partir das informações do jogo e lidar com conflitos envolvendo seus personagens (Pool, 2017).

O uso do RPG como recurso pedagógico tem se mostrado uma ferramenta inovadora e eficaz no ensino da Matemática, ao possibilitar que os estudantes aprendam de forma lúdica e participativa. Através da criação de personagens, resolução de desafios e vivência de situações-problema, os alunos têm demonstrado maior motivação, engajamento e interesse pelos conteúdos abordados, além de favorecer o raciocínio lógico e a criatividade, o RPG estimula a colaboração entre os participantes, fortalecendo o aprendizado coletivo e promovendo um ambiente mais dinâmico e interativo em sala de aula (Silva et al., 2022).

Os documentos curriculares do Rio Grande do Sul, como o Guia de Matrizes Curriculares do Ensino Médio Gaúcho da Secretaria da Educação, indicam a importância do desenvolvimento integrado de habilidades cognitivas e socioemocionais. Nesse contexto, o RPG se revela uma ferramenta de grande potencial, pois, por meio da criação de personagens, da resolução de desafios matemáticos e da narrativa colaborativa, os estudantes mobilizam raciocínio lógico, planejamento estratégico e tomada de decisões, ao mesmo tempo em que exercitam empatia, comunicação, regulação emocional e argumentação diante de conflitos e situações coletivas (dimensões socioemocionais), promovendo um ambiente de aprendizagem que articula saberes e competências de forma integrada.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) tem se mostrado de grande relevância para a formação de futuros professores, proporcionando experiências práticas que aproximam o licenciando da realidade da Educação Básica, através das atividades desenvolvidas no programa, os estudantes têm a oportunidade de participar de situações diversificadas, como planejamento de aulas, aplicação de estratégias de ensino e





acompanhamento do processo de aprendizagem dos alunos. Essas experiências não apenas fortalecem as competências docentes, mas também estimulam a reflexão crítica sobre as práticas educacionais. Assim, o Pibid cumpre um papel fundamental ao articular teoria e prática, preparando os licenciandos para enfrentar os desafios da educação de forma mais consciente e eficaz (Braga, 2017).

A partir disso, foi elaborado um planejamento voltado para a 3ª série do Ensino Médio, focado na utilização do RPG como recurso para o ensino de geometria plana e espacial. Nesse contexto, realizou-se a construção da história, a criação de cartas de poderes, entre outros elementos do jogo. O principal objetivo deste trabalho é relatar e analisar a experiência possibilitada pelo Pibid/Matemática através do uso do RPG como estratégia pedagógica para o ensino de geometria plana e espacial com estudantes da 3ª série do Ensino Médio em Tempo Integral por meio de uma narrativa lúdica, destacando seus impactos na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais dos estudantes.

## **RPG NO ENSINO DE MATEMÁTICA**

O RPG como estratégia didática transcende a ideia da matemática como um campo de fórmulas a serem meramente memorizadas. A metodologia promove um processo de aprendizagem interativo, no qual os estudantes são incentivados a mobilizar conhecimentos prévios, como propriedades e teoremas, para a resolução de problemas diversos. Nesse sentido, “[...] vale ressaltar que não estamos negando a teoria, mas sim pensando em ressignificar o aprendizado para torná-lo mais coerente com a realidade dos alunos” (Machado et al., 2017)

Ademais, ressalta-se a importância de superar a dicotomia entre teoria e prática, proporcionando aos licenciandos a oportunidade de visualizar a aplicação concreta dos conhecimentos adquiridos no ambiente acadêmico. Ainda, o RPG apresenta um elevado potencial para promover tanto a interdisciplinaridade quanto o diálogo e a cooperação entre os discentes. Tal potencial decorre da flexibilidade da narrativa lúdica, que pode ser adaptada a múltiplos conteúdos, exigindo que os participantes colaborem na resolução de problemas contextualizados para progredir. Essa dinâmica se contrapõe à monotonia característica dos exercícios de fixação (Pontes, 2022).





Entretanto, Spinelli e Silva (2021) apontam que os estudos sobre o uso de RPG em sala de aula têm se concentrado, majoritariamente, no Ensino Médio. A justificativa para tal foco reside na maior autonomia dos estudantes dessa faixa etária para atividades como formular enredos, elaborar fichas de habilidades e gerenciar os recursos do jogo. Todavia, essa constatação não deve ser um impeditivo para a aplicação da ferramenta nos anos iniciais, uma vez que:

“[...] os jogos de RPG apresentam aspectos afetivos e motivacionais proporcionando aos alunos produção de sentidos, despertando a atenção do participante, promovendo o desenvolvimento cognitivo do estudante. A Matemática nesse contexto desassocia-se da imagem tradicional e negativa que essa disciplina muitas vezes carrega.” (Spinelli; Silva, 2021, p. 186).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) preconiza que o ensino da Matemática deve visar ao desenvolvimento de competências essenciais, tais como raciocinar, representar, comunicar e argumentar (Brasil, 2018). Nesse contexto, o RPG emerge como uma ferramenta pedagógica alinhada a essas diretrizes. A dinâmica do jogo é intrinsecamente pautada na comunicação, pois os jogadores interagem constantemente para interpretar seus personagens e planejar ações.

Adicionalmente, os desafios narrativos demandam raciocínio lógico para a solução de problemas, bem como a capacidade de argumentação para justificar decisões e estratégias perante a equipe e o mestre. Por fim, a competência de representar manifesta-se na organização de informações em fichas de personagem, na interpretação de mapas e na própria simbolização das ações dentro do universo ficcional do jogo.

## **METODOLOGIA**

A inserção realizada pelo Pibid Matemática da UFSM no dia 10 de setembro de 2025 seguiu uma perspectiva qualitativa (Ludke; André, 1986) buscando que a geometria fosse estudada de forma mais lúdica e interessante pelas duas turmas de 3ª série da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo, nomeadas Turma A e Turma B.

Para o desenvolvimento da atividade, foi elaborado um sistema de jogo inicial simplificado, composto por apenas duas classes: "Estudantes de Geometria Plana" e



"Estudantes de Geometria Espacial". A decisão por uma abordagem de menor complexidade foi motivada pelo fato de que parte dos alunos, em ambas as turmas onde as sessões ocorreram, não possuía familiaridade com a mecânica de jogos de RPG, buscando-se assim oferecer uma introdução gradual a essa modalidade.

Dessa forma, produziu-se uma narrativa (Quadro 1) que se passava na Universidade de Geópolis, um lugar fantástico-medieval onde poderiam ser construídos polígonos e sólidos geométricos entre outras coisas, adicionando pontos, segmentos de reta e demais elementos geométricos. O personagem que orientava o grupo em seus estudos era o Mestre Euclides, a pedido da Diretora Hipátia, que após perceber oscilações na terceira dimensão se preocupou com o que poderia acontecer e decidiu que deveriam ser feitas pesquisas para descobrir o que estava acontecendo e como conter isso.

A história foi construída com 5 momentos chaves, aos quais o mestre (pibidiano que conduzia a história) deve conduzir a turma até os referidos momentos. As histórias de RPG normalmente dependem de improvisação e criatividade na sua condução, pois, por se tratar de um jogo de interpretação, tem-se muitos fatores imprevisíveis que dependem das escolhas e atitudes dos personagens e, dessa forma, muitas situações se constroem no momento do jogo.

### Quadro 1 — História

Geópolis era uma grande cidade onde se situava uma das maiores academias do mundo. Lá eram feitos grandes estudos na área de geometria e eram ensinadas como dominar várias técnicas de construção geométrica, conversões de dimensões entre outras coisas. Uma das técnicas ensinadas era a transformação de figuras planas em figuras tridimensionais construindo pontos no espaço e ligando-os ao construir arestas entre esses pontos e os vértices dos polígonos bidimensionais. Também eram feitas supressões em sólidos tridimensionais, apagando alguns de seus lados e os transformando em polígonos. Uma das grandes ambições da época era descobrir como formar objetos de quatro dimensões a partir de outros tridimensionais de forma similar como faziam com a segunda e terceira dimensão, mas como esse mundo, assim como o nosso, era tridimensional era algo muito perigoso e por isso existia muita cautela nas pesquisas. Tudo o que fosse feito nessa área, dado o perigo de causar uma catástrofe, precisava ser autorizado pela grande diretora Hipátia, figura muito querida por todos, extremamente sábia, cautelosa e altruísta. O maior pesquisador da área era o Mestre Euclides, um velhinho que, apesar de misterioso, transmitia muita confiança, além de ter muito conhecimento, sendo renomado geômetra. Sua aposentadoria estava cada vez mais próxima e ele almejava deixar um grande legado antes de sair do meio acadêmico.

Com o passar do tempo, os estudantes de geometria perceberam problemas com as dimensões em suas pesquisas. Perceberam que a terceira dimensão começou a apresentar oscilações e a segunda começou a ficar mais forte, fazendo com que os cálculos de geometria plana apresentassem fatores multiplicadores, aumentando sua intensidade. Sentiam como se a terceira dimensão estivesse começando a ser suprimida pela segunda. Isso despertou uma grande preocupação e, por isso, a diretora Hipátia pediu para que Mestre Euclides recrutasse alguns alunos pesquisadores para descobrirem o que estava acontecendo e acabassem com o problema antes de um colapso. Assim alguns estudantes ficaram na universidade durante as férias pesquisando sobre a procedência desses acontecimentos estranhos.

Era férias e a academia de Geopolis estava praticamente vazia. Ficaram lá apenas um pequeno grupo





de estudantes de geometria e um professor que orientava a pesquisa que estavam fazendo.

Pouco tempo antes do término das aulas os estudantes perceberam algumas oscilações na terceira dimensão e resolveram ficar na universidade para descobrir a causa disso e encontrar uma solução para o problema. estavam com medo do que poderia acontecer se a situação se agravasse, então pediram para que Mestre Euclides os orientasse durante a pesquisa sobre essa estranha situação.

O grupo tinha feito, sem muitos resultados, testes e pesquisas sobre a terceira dimensão, até a madrugada do dia anterior e, por isso, decidiu que era melhor dormir na universidade por questão do horário.

#### **Momento 1:**

Pela manhã os jovens acordaram com um estrondo na parte de fora do prédio em que estavam, então se deslocaram para o lugar de onde veio o barulho. Neste momento, começam a ser atacados por poliedros que pareciam zumbis, oscilando e se deformando.

**BATALHA:** Os estudantes tentam se defender e atacar os inimigos, porém ficam muito fracos. Nesse momento Mestre Euclides aparece conjurando um portal esférico que suga todos os inimigos e o portal de onde eles vinham. Após, o professor os orienta a continuar a pesquisa e os experimentos na biblioteca como no dia anterior para que talvez encontrassem algo que ajudasse com a situação.

#### **Momento 2:**

Na biblioteca encontram um livro com anotações em uma língua desconhecida por eles, mas com desenhos mostrando os pontos fracos de cada inimigo que tinham enfrentado e um mapa da universidade, onde uma parte da biblioteca continha um círculo.

#### **Momento 3:**

Os estudantes então procuram o lugar indicado pelo mapa e encontram uma passagem secreta para um lugar subterrâneo da escola, onde, ao entrar, se deparam com um portal de onde vinham poliedros zumbis. Agora, conhecendo os pontos fracos de seus inimigos, conseguiram derrotá-los. **BATALHA.**

#### **Momento 4:**

Ao final da batalha o portal se fecha, fazendo o mesmo barulho que ouviram pela manhã e gerando um grande tremor, que os fez cair no chão. Perceberam que naquele momento caiu uma escada que até então não tinham visto. Ela levava para uma porta no teto. Ao passar pela porta percebem que ela é uma passagem para a sala do Mestre Euclides.

#### **Momento 5:**

Na mesa observam um bloco com anotações muito parecidas com as que encontraram na biblioteca, parecendo ser na mesma língua estranha. Começam a olhar as anotações, mas em seguida ouvem o barulho das chaves, mas não dá tempo de se esconder. Mestre Euclides entra na sala e os vê. Começam a atacar o Mestre que apenas se defende e de repente some de forma misteriosa. **BATALHA.**

**Fonte: Dados do Trabalho**

Com o intuito de facilitar a visualização e a compreensão dos desafios propostos, foram desenvolvidos recursos didáticos na forma de cartas (Figura 1). Estas representam os inimigos da narrativa, cujas estruturas são constituídas por elementos de geometria plana e espacial. No decorrer da atividade, especificamente durante as batalhas, esses adversários são introduzidos e interpretados pelo mestre do jogo, servindo como problemas a serem resolvidos pelos estudantes.

**Figura 1 — Inimigos**





**Fonte: Dados do Trabalho**

Conforme mencionado anteriormente, para a interação com a narrativa e o enfrentamento dos desafios, os participantes selecionavam uma de duas classes disponíveis: "Estudante de Geometria Plana" ou "Estudante de Geometria Espacial". Cada classe dispunha de um conjunto de cartões de habilidade, sendo permitido a cada jogador utilizar, no máximo, dois de ataque e um de suporte. A ativação de cada habilidade era condicionada à correta resolução de um problema matemático correspondente, que envolvia o cálculo de propriedades da figura geométrica representada no cartão.

A fim de garantir o equilíbrio mecânico entre as duas classes, cujos cálculos (área e volume) naturalmente geram resultados de ordens de grandeza distintas, implementou-se um sistema de balanceamento. Foram adicionados termos multiplicadores a certas habilidades da classe de Geometria Plana (Figura 2). Para manter a coerência interna, essa mecânica foi justificada na narrativa do jogo como um evento que "suprimiu a terceira dimensão, fortalecendo a segunda", alinhando as regras à ficção apresentada.

**Figura 2 — Cartas de Geometria Plana**

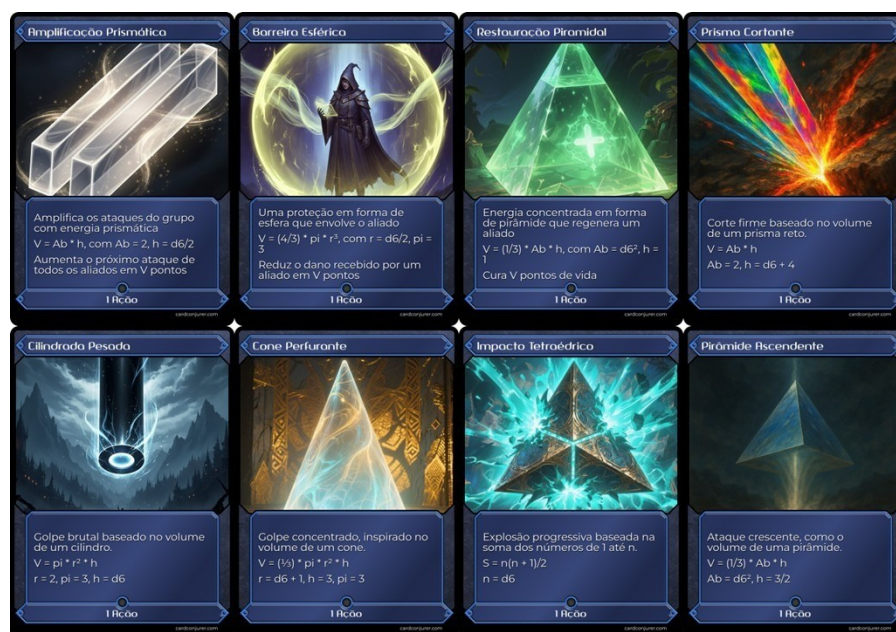




Fonte: Dados do Trabalho

Em contrapartida, os cálculos presentes nas cartas de Geometria Espacial (Figura 3) seguem as formulações matemáticas convencionais, majoritariamente para o cálculo da área de superfície de sólidos geométricos, não incorporando, portanto, os termos multiplicadores de balanceamento.

Figura 3 - Cartas de Geometria Espacial



Fonte: Dados do Trabalho





Para assegurar uma experiência de jogo fluida e organizada, foram desenvolvidos materiais de suporte adicionais. A fim de otimizar o tempo de jogo e facilitar o acompanhamento do progresso individual, foram criadas fichas de personagem (Figura 4), acompanhadas de um guia detalhado para seu preenchimento. Essa estruturação prévia foi fundamental para garantir que o foco da atividade se mantivesse nos desafios matemáticos e na colaboração entre os estudantes, minimizando possíveis entraves procedimentais durante a aplicação.

**Figura 4 — Fichas de Personagem**

<b>Ficha de Personagem</b>			
_____ NOME DO PERSONAGEM		_____ CLASSE	
_____ NOME DO JOGADOR		_____ PONTOS DE VIDA	_____ EXPERIÊNCIA
<b>Atributos</b>			
<div>Força</div>	<div>Agilidade</div>	<b>Habilidades</b>	
		1. _____	
<div>Vitalidade</div>	<div>Conhecimento</div>	2. _____	
		3. _____	

**Fonte: Dados do Trabalho**

Diante do exposto, a seção a seguir apresenta as observações e reflexões tecidas a partir da inserção realizada. Para maior organização, os relatos estão apresentados de acordo com a sequência cronológica dos eventos da narrativa (Quadro 1).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO



A etapa inicial da intervenção em ambas as turmas foi dedicada à ambientação e à introdução às regras do jogo, uma vez que se constatou um cenário semelhante em ambos os grupos: a maioria dos estudantes, embora já tivesse ouvido falar sobre RPG, não possuía experiência prática. Diante disso, foi realizada uma explanação sobre os conceitos fundamentais da atividade. Na Turma A, o foco da explicação foi o funcionamento geral do jogo, enquanto na Turma B, a introdução foi mais abrangente, incluindo detalhes sobre o universo narrativo e o papel dos alunos na história, com o objetivo de nivelar o conhecimento e assegurar a participação de todos.

A organização do ambiente físico (Figura 5) também foi uma etapa preparatória chave, com abordagens iguais para cada grupo, com o mesmo propósito de fomentar a interação. Assim, optou-se pela disposição das carteiras em uma única grande mesa, uma escolha que visava facilitar a visualização e o diálogo entre os jogadores e o condutor da narrativa.

**Figura 5 — Organização inicial**



**Fonte: Dados do trabalho**

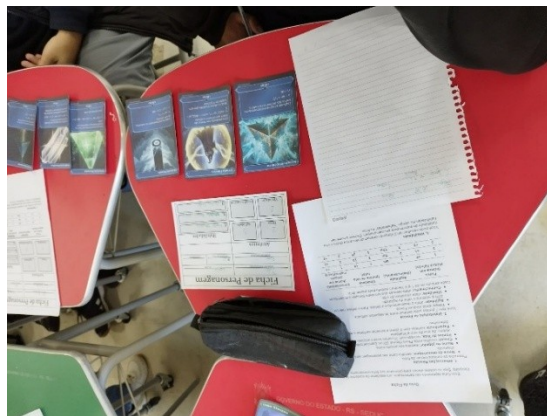
A etapa de construção dos personagens transcorreu com notável fluidez em ambas as turmas, embora revelem nuances distintas sobre o perfil dos estudantes. Na Turma B, observou-se que a familiaridade prévia dos alunos com mecânicas de jogos digitais, como a distribuição de pontos em árvores de habilidades, facilitou a compreensão da tarefa, indicando uma transferência de competências de outras mídias.

Além disso, foram observados diferentes tipos de engajamento estratégico e criativo. Na Turma A, notou-se uma tendência à colaboração e ao pensamento estratégico coletivo,



com estudantes dialogando para formar uma equipe equilibrada, distribuindo diferentes pontos fortes entre si. O envolvimento com a temática matemática também se manifestou criativamente, com personagens sendo nomeados com elementos como " $\pi$ " e "Raio".

**Figura 6 - Construção dos personagens**



**Fonte: Dados do trabalho**

Durante o desenvolvimento da narrativa, ambas as turmas demonstraram um elevado nível de imersão e engajamento, embora a interação com os desafios matemáticos tenha revelado dinâmicas distintas. Em ambos os contextos, foi necessária uma mediação ativa do mestre para gerenciar a autonomia dos jogadores e manter o foco nos objetivos centrais, seja por restrições de tempo (Turma A) ou para conter a dispersão do grupo (Turma B).

Contudo, enquanto a Turma A se destacou pela forte colaboração e pela busca de consenso nas decisões, a Turma B superou uma notável hesitação inicial em realizar os cálculos somente após uma intervenção pontual do mediador, que, ao auxiliar um aluno, promoveu a confiança coletiva e culminou na exitosa resolução de um enigma lógico. Apesar das particularidades, os dois grupos concluíram a aventura com grande entusiasmo, indicando o sucesso da abordagem em promover o envolvimento com a história e a aplicação dos conceitos matemáticos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que a narrativa utilizada nesta intervenção foi concebida como o capítulo inicial de uma proposta mais ampla. Por essa razão, o seu desfecho foi





intencionalmente estruturado para deixar questionamentos em aberto, servindo como um gancho para futuras atividades. Assim, pretende-se dar continuidade à história, aprofundando tanto os elementos da trama quanto os conceitos matemáticos a serem explorados, de modo a consolidar a experiência de aprendizagem de forma seriada e contínua, mantendo o engajamento dos estudantes a longo prazo.

Por fim, é imperativo destacar o papel fundamental do Pibid na viabilização deste trabalho. O programa oferece um espaço privilegiado para a articulação entre a teoria acadêmica e a prática docente em ambiente escolar real, incentivando a experimentação de metodologias de ensino inovadoras. A oportunidade de desenvolver, aplicar e analisar uma abordagem como o RPG não apenas enriqueceu a experiência dos alunos, mas também se constituiu como um momento de valor inestimável para a formação dos licenciandos envolvidos, capacitando-os a refletir sobre sua prática e a construir um repertório didático mais criativo e eficaz.

## REFERÊNCIAS

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando nos caminhos da leitura e escrita de jogadores de RPG**. Juiz de Fora: UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ, 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018.  
MACHADO, Pedro André Pires *et al.* **Utilizando RPG (Role-Playing Game) no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio**. Santa Maria: Compartilhando Saberes UFSM, 2017.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

PONTES, Ramon Felipe De. **Estudo da prática educacional ao utilizar o Role Playing Game - RPG de mesa no ensino de figuras geométricas planas**. Rio Tinto: UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, 2022.

POOL, Mario Augusto Pires *et al.* **Desafios educacionais criativos associados às práticas docentes: estudo de caso considerando RPG educacional**. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2017.

SILVA, Marina Fernandes Da *et al.* **Gorim: um Jogo RPG para a Gestão de Recursos Hídricos**. Porto Alegre: SBC, 2022.







SPINELLI, Kelly de Lima Azevedo; SILVA, André Spinelli Valdevino da. Um Estudo Sobre o Uso do RPG na Educação Matemática em Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**. – Ceará: V. 08, n. 23, p. 177 – 191, 2021.

