

FEIRA DE MATEMÁTICA: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA E COLABORATIVA NO ENSINO DO SISTEMA MONETÁRIO.

Samilly da Silva Ferreira ¹
Yuri Pantoja Quaresma ²
Nailton Sarges da Silva ³
Reinaldo Feio Lima ⁴

RESUMO

A primeira Feira de Matemática da E.M.E.F. Dr. Vicente Maués, realizada no dia 25 de junho de 2025 em Abaetetuba/PA, surgiu como uma proposta inovadora para transformar o ensino da matemática, tornando-o mais atrativo, prático e significativo para os estudantes do ensino fundamental. A ação foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), integrando pibidianos, professores e alunos em uma abordagem colaborativa e interdisciplinar. O objetivo principal do evento foi estimular o interesse e a participação ativa dos alunos por meio de atividades lúdicas que promovem a construção do conhecimento matemático de forma contextualizada. A metodologia adotada foi baseada em uma abordagem qualitativa, que envolveu reuniões e pesquisas sobre jogos relacionados aos temas abordados. Essas reuniões permitiram explorar as experiências e percepções dos participantes, contribuindo para a escolha de atividades que fossem significativas e engajadoras. A organização da feira envolveu diversas etapas: planejamento em conjunto com os professores da escola, escolha dos temas, divisão de responsabilidades entre os pibidianos, criação e confecção dos jogos com a colaboração dos estudantes, e preparação das apresentações. O trabalhado foi apresentado por meio de três jogos educativos: o jogo da argola, o mini mercadinho e o tabuleiro do sistema monetário. Essas atividades possibilitaram aos alunos revisar conteúdos já estudados, compreender melhor conceitos como valor, troca e soma, além de desenvolverem habilidades como trabalho em equipe, comunicação, organização e autonomia. Durante a feira, os estudantes apresentaram os jogos e conduziram as atividades, reforçando seu protagonismo e fortalecendo a relação entre teoria e prática. Os resultados obtidos demonstraram que o uso de metodologias ativas e lúdicas no ensino da matemática pode promover maior engajamento, aprendizagem significativa e desenvolvimento integral dos alunos, configurando-se como uma prática replicável em outros contextos educacionais.

Palavras-chave: Matemática, ensino lúdico, aprendizagem ativa, sistema monetário, jogos matemáticos.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Pará - UFPA, samillyferreira563@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Pará - UFPA, yuripantoja503@gmail.com

³ Graduado pelo Curso de Licenciatura em matemática da Universidade Federal do Pará - UFPA, nailtonsarges04@gmail.com ;

⁴ Doutor pelo Curso de Licenciatura em matemática da Universidade Federal - UFPA, reinaldo.lima@ufpa.br ;



INTRODUÇÃO

A educação matemática é fundamental para a formação integral dos estudantes, pois contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade e da capacidade de resolver problemas do cotidiano. Contudo, o ensino tradicional muitas vezes se mostra distante da realidade dos alunos, o que pode gerar desinteresse e dificuldades na aprendizagem. Por isso, torna-se essencial a adoção de metodologias ativas e lúdicas que promovam a participação efetiva dos estudantes, tornando o processo educativo mais significativo e prazeroso.

Nesse contexto, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), iniciativa do governo federal brasileiro, tem como objetivo fomentar a formação de futuros professores e contribuir para a melhoria da qualidade da educação básica pública. Por meio da concessão de bolsas a acadêmicos de licenciatura, o programa promove a inserção desses estudantes no ambiente escolar, possibilitando que conheçam e participem ativamente do processo de ensino-aprendizagem em parceria com as escolas públicas.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Vicente Maués, em Abaetetuba/PA, a parceria com o PIBID possibilitou a realização da primeira Feira de Matemática da escola, um evento planejado para estimular o interesse dos alunos pela disciplina por meio de atividades práticas, colaborativas e lúdicas. A feira foi estruturada com jogos educacionais que aproximaram os conteúdos matemáticos do cotidiano, especialmente o sistema monetário, tema escolhido para a turma do 9º ano B.

O objetivo principal foi proporcionar aos estudantes uma compreensão concreta e contextualizada da matemática, relacionando conceitos abstratos a situações reais, como compras, trocas e planejamento financeiro. Além disso, a feira buscou desenvolver habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, comunicação e criatividade, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada na primeira Feira de Matemática foi baseada em uma abordagem prática e colaborativa, que incentivou a participação ativa dos alunos. Essa dinâmica contou com a orientação dos pibidianos e do professor supervisor, promovendo um ambiente de aprendizado enriquecedor. O evento foi realizado na E.M.E.F. Dr. Vicente





Maués, localizada em Abaetetuba/PA, e teve como objetivo estimular o interesse dos estudantes pela matemática por meio de atividades interativas que foram desenvolvidas em grupo. Essa experiência não apenas fortaleceu o conhecimento matemático dos alunos, mas também fomentou habilidades como trabalho em equipe, comunicação e criatividade.

A metodologia foi estruturada em várias fases, começando pelo planejamento da feira. Nessa etapa inicial, realizamos reuniões com os professores de matemática da escola para discutir os detalhes do evento. Durante essas conversas, definimos quais temas seriam abordados e quais turmas cada professor ficaria responsável. Também discutimos o formato da feira, decidindo que algumas apresentações ocorreriam nas salas de aula, enquanto outras seriam realizadas no salão da escola.

Foi marcada outra reunião exclusiva com o professor supervisor e os pibidianos. O objetivo foi organizar os pibidianos em duplas, com cada dupla responsável por um tema específico e uma turma. Essa divisão permitiu que os pibidianos realizassem uma pesquisa mais aprofundada sobre os temas selecionados. Em seguida, cada dupla apresentou suas ideias de jogos e projetos ao professor, buscando sua aprovação e orientações sobre como aprimorar as propostas para a feira. Essa colaboração entre alunos, pibidianos e professores foi fundamental para garantir que as atividades fossem relevantes e envolventes, promovendo um aprendizado significativo para todos os participantes.

Com os temas escolhidos e os jogos selecionados, os pibidianos tiveram a oportunidade de se reunir com suas respectivas turmas para explicar e relembrar os conteúdos abordados. No caso da turma do 9º B, os pibidianos responsáveis pelo tema "sistema monetário". Como os alunos já haviam estudado esse assunto anteriormente, a abordagem consistiu principalmente em uma revisão, além de uma introdução sobre como a Feira de Matemática funcionaria. Foi explicado que o evento ocorreria tanto pela manhã quanto pela tarde, e que os alunos seriam os expositores.

Para a apresentação, foram selecionados 9 alunos para se apresentar pela manhã e outros 9 à tarde, de acordo com a disponibilidade de cada um. Em uma aula subsequente, realizamos uma atividade de divisão entre os alunos para determinar o que cada um iria apresentar. Essa etapa foi crucial, pois permitiu que os alunos começassem a se preparar e a estudar sobre os temas designados desde o início, garantindo que estivessem bem informados e confiantes para suas apresentações na feira. Essa organização não apenas facilitou o aprendizado, mas também promoveu um senso de responsabilidade e colaboração entre os alunos, preparando-os para o evento de forma eficaz.



Foram organizados diversos momentos com os alunos para que pudessem participar ativamente da confecção dos jogos selecionados. Essa participação prática foi fundamental para

que os alunos se sentissem mais engajados e conectados ao tema abordado. Durante essas atividades, foram confeccionados três jogos que envolviam o sistema monetário: o jogo da argola, o mini mercadinho e o tabuleiro do sistema monetário.

Imagen 1: confecção do material



Fonte: Acervo pessoal.

No dia 25 de junho de 2025, ocorreu a realização da primeira Feira de Matemática da E.M.E.F. Dr. Vicente Maués, um evento aguardado com entusiasmo por alunos, professores. As apresentações da turma do 9º ano B seguiram uma ordem cuidadosamente planejada, proporcionando uma experiência enriquecedora para todos os visitantes.

Imagen 2: Abertura da feira.





Fonte: Acervo pessoal.

O evento começou com o jogo da argola, que foi projetado para ensinar os alunos a identificar diferentes moedas e notas, além de promover a contagem e a troca de valores. Os

visitantes se divertiram enquanto aprendiam, interagindo com os alunos que explicavam as regras e os objetivos do jogo.

Imagen 3: jogo da argola.



Fonte: Acervo pessoal.

Em seguida, os participantes foram convidados a explorar o mini mercadinho. Essa atividade simulou uma experiência de compra e venda, permitindo que os alunos praticassem o uso do dinheiro em um ambiente controlado e divertido. Os visitantes puderam vivenciar a dinâmica de um mercado, aprendendo sobre preços, trocas e a importância do planejamento financeiro.

Imagen 4: mini mercadinho





Fonte: Acervo pessoal.

Por último, o tabuleiro ^{X Encontro Nacional dos Jóqueis de Matemática} _{IX Seminário Nacional do PIBID} do sistema monetário foi apresentado, oferecendo uma experiência lúdica e educativa. Os alunos explicaram como o jogo funcionava, onde os

participantes podiam avançar ao responder corretamente perguntas relacionadas ao tema. Essa atividade não apenas reforçou o conhecimento sobre o sistema monetário, mas também estimulou o pensamento crítico e a tomada de decisões.

Imagen 5: tabuleiro do sistema monetário



Fonte: Acervo pessoal.

A metodologia adotada na Feira de Matemática demonstrou ser eficaz ao integrar teoria e prática, promovendo um aprendizado significativo e dinâmico. A participação ativa dos alunos, aliada à orientação dos pibidianos e do professor supervisor, possibilitou a construção coletiva do conhecimento, fortalecendo tanto os conteúdos matemáticos quanto habilidades socioemocionais essenciais. A divisão clara de responsabilidades, o planejamento detalhado e a execução das atividades práticas, como a confecção dos jogos e as apresentações, garantiram o engajamento dos estudantes e o sucesso do evento. Dessa forma, a feira não só despertou o interesse pela matemática, mas também contribuiu para o desenvolvimento de competências importantes para a vida escolar e pessoal dos alunos, consolidando-se como uma estratégia pedagógica inovadora e motivadora para o ensino da matemática na escola.

REFERENCIAL TEÓRICO





O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa do governo federal brasileiro, fundamentada na Lei nº 9.394/1996, na Lei nº 12.796/2013 e no Decreto nº 7.219/2010, que tem como objetivo principal fomentar a formação de professores em nível superior, além de contribuir significativamente para a melhoria da qualidade da educação básica pública. Por meio da concessão de bolsas a acadêmicos de licenciatura, o

programa promove a inserção desses estudantes no ambiente escolar, proporcionando-lhes contato direto e contínuo com a prática pedagógica. Essa vivência possibilita o desenvolvimento de competências docentes essenciais, tais como planejamento, mediação do ensino, avaliação e reflexão crítica sobre a prática, preparando-os para uma atuação qualificada e comprometida com a realidade da educação básica.

Nesse sentido, Paulo Freire (1996) enfatiza que “a educação não transforma o mundo. A educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo”, destacando o papel fundamental da educação como instrumento de empoderamento e transformação social. A adoção de metodologias ativas, como o uso de jogos educativos, contribui para que os alunos assumam o protagonismo no processo de aprendizagem, tornando-se agentes ativos na construção do conhecimento. Além de favorecer a aquisição de conteúdos matemáticos, essas metodologias promovem o desenvolvimento de habilidades socio emocionais, como autonomia, colaboração, criatividade e pensamento crítico, elementos indispensáveis para a formação integral dos estudantes.

No âmbito do ensino da matemática, a utilização de jogos didáticos é amplamente reconhecida como uma estratégia eficaz para promover uma aprendizagem ativa, lúdica e contextualizada. Flemming (2003) destaca que os jogos tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, menos traumático e mais interessante, beneficiando tanto educadores quanto educandos ao criar um ambiente motivador e estimulante. Essa abordagem está em consonância com a teoria construtivista de Piaget (1976), que enfatiza que o conhecimento é construído ativamente pelo sujeito, por meio da interação com o meio e da resolução de problemas, e não simplesmente transmitido de forma passiva pelo professor.

Autores como Bastos e Santos (2013) reforçam que a matemática, quando ensinada como um instrumento para interpretar e compreender o cotidiano, contribui para a formação de cidadãos críticos e conscientes. Eles ressaltam que os jogos são recursos pedagógicos valiosos para tornar o ensino mais dinâmico, desafiador e significativo, favorecendo a contextualização dos conteúdos. Complementando essa perspectiva, Dewey (1938) afirma que



“a educação é um processo de vida, não uma preparação para a vida futura”, evidenciando a importância de experiências práticas e significativas no processo educativo, que promovam a aprendizagem integrada e a aplicação do conhecimento em situações reais.

Grando (2000) destaca a relevância dos jogos no ensino da Matemática, apontando que eles são ferramentas fundamentais para o desenvolvimento da capacidade dos alunos de resolver problemas. Isso ocorre porque os jogos incentivam uma exploração ativa dos conceitos matemáticos presentes em sua estrutura, estimulando o raciocínio lógico, tomada de decisões e a criatividade dos estudantes.

Por fim, estudos recentes, como o de Santos, Andrade, Jucá e Barreto (2021), confirmam que a utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da matemática potencializa o aprendizado, tornando as aulas mais envolventes e motivadoras. Essa prática contribui para a retenção do conhecimento, o desenvolvimento integral dos alunos e a construção de um ambiente educacional mais participativo e colaborativo, alinhado às demandas contemporâneas da educação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira Feira de Matemática realizada na EMEF Dr. Vicente Maués foi um evento significativo e enriquecedor, organizado em etapas que contaram com a colaboração dos pibidianos, os quais foram divididos em duplas para atuarem junto a turmas específicas. Os estudantes Yuri e Samilly ficaram responsáveis pela turma do 9º B, e, em reunião inicial, definiram que os conteúdos abordados seriam relacionados ao “sistema monetário”. Os jogos desenvolvidos foram planejados de forma criativa e contextualizada, estimulando a participação ativa e a cooperação entre os alunos. A integração de jogos educativos e dinâmicas interativas desafiou os estudantes a aplicarem operações aritméticas de maneira prática e inventiva, alinhando-se à perspectiva de Smole, Diniz e Milani (2007), que destacam o potencial dessas estratégias para tornar o aprendizado mais envolvente e criar um ambiente favorável à compreensão eficaz de conceitos matemáticos complexos.

Esse evento reflete a ideia de Paulo Freire, que disse: "A educação não transforma o mundo. A educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo." Essa citação destaca a importância da educação e da colaboração no processo de aprendizado, mostrando que, ao se envolverem ativamente na feira, os alunos não apenas aprenderam sobre matemática, mas também se tornaram agentes de transformação em suas comunidades. A feira de matemática



não foi apenas uma atividade escolar, mas uma oportunidade para que os alunos se vissem como protagonistas de seu aprendizado, alinhando-se ao pensamento de Freire sobre a educação como um meio de empoderamento e mudança social.

Com esse tema em mente, os pibidianos, com o apoio do professor supervisor, realizaram uma pesquisa cuidadosa para selecionar e adaptar jogos que pudessem ser utilizados

na feira de matemática, garantindo que as atividades fossem educativas e divertidas. Essa escolha reflete a importância de métodos de ensino que promovam a aprendizagem ativa, onde os alunos se tornam protagonistas do seu próprio aprendizado. Como destaca Piaget (1976), "o conhecimento é construído ativamente pelo sujeito, e não simplesmente transmitido pelo professor." Essa perspectiva reforça a relevância de utilizar jogos lúdicos, que permitem aos alunos explorar e assimilar conceitos matemáticos de forma prática e envolvente.

Após a escolha dos jogos, reunimos a turma para discutir os conteúdos que seriam apresentados e para dividir os alunos em grupos para a feira de matemática. No total, 18 alunos foram selecionados, com 9 responsáveis pela apresentação pela manhã e 9 à tarde. Com os jogos escolhidos e o conteúdo devidamente organizado, iniciamos a confecção dos materiais, contando com a participação ativa de todos os alunos. Essa etapa foi fundamental, pois promoveu o engajamento e a criatividade dos estudantes, que se sentiram parte do processo de aprendizado. A participação ativa na confecção dos materiais não apenas facilitou a compreensão dos conceitos, mas também desenvolveu habilidades essenciais, como trabalho em equipe, responsabilidade e organização. Como confirma Santos (2022): "Pelo trabalho em equipe, aprenderam a planejar, a se programar, a respeitar o trabalho de todos e a conviver".

Diversos jogos foram confeccionados, entre eles o "Jogo da Argola". Neste jogo, cada garrafa representava um valor em dinheiro, e os alunos participantes deveriam arremessar argolas. O número de argolas e a garrafa que acertassem determinava o valor em dinheiro falso que ganharia. Em seguida, com o dinheiro falso recebido, os alunos foram levados a um mini supermercado que criamos, onde deveriam gastar o montante que ganharam no jogo da argola. Essa atividade proporcionou uma experiência prática e lúdica sobre o uso do





dinheiro em um ambiente de mercado, permitindo que os alunos compreendessem melhor a relação entre o valor do dinheiro e as compras do dia a dia.

X Seminário Nacional do PIBID
IX Seminário Nacional do PIBID

A simulação de um ambiente de mercado não apenas facilitou a compreensão do sistema monetário, mas também incentivou a reflexão sobre hábitos de consumo e a importância do planejamento financeiro, como confirmam Bastos e Santos (2013): “A Matemática ensinada como instrumento para interpretação das coisas que rodeiam nossas vidas contribui para a formação de cidadãos conscientes. E, pelo fato de essa disciplina estar inserida no cotidiano dos alunos, apresenta-se de forma dinâmica, desafiante e divertida por meio de jogos, visto que eles podem ser instrumentos valiosos na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida dos alunos”. Além disso, segundo Dewey (1938), “a educação é um processo de vida, não uma preparação para a vida futura”, o que reforça a importância de experiências práticas como a simulação do mercado para o aprendizado significativo.

Além disso, foi confeccionado um tabuleiro monetário que apresentava imagens de produtos e seus respectivos valores. O tabuleiro também incluía cartas com perguntas sobre o sistema monetário, desafiando os alunos a testarem seus conhecimentos. Ao final do jogo, os alunos eram convidados a somar o valor de todos os produtos que passaram pelo sistema monetário. Aqueles que conseguissem realizar a soma corretamente eram declarados vencedores, incentivando a prática de cálculos e a aplicação dos conceitos aprendidos. Essa abordagem lúdica e interativa demonstrou ser eficaz na retenção de informações, pois os alunos se mostraram mais motivados e engajados durante as atividades. Segundo Santos, Andrade, Jucá e Barreto (2021), “a utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da Matemática pode potencializar o aprendizado e tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes”.

Com os jogos confeccionados, chegou o momento de treinar os alunos para o dia da apresentação. Os estudantes que ficariam responsáveis pela explicação do conteúdo e pelo funcionamento dos jogos participaram de ensaios, onde revisamos todos os detalhes e esclarecemos dúvidas. Esse momento final foi crucial para garantir que todos se sentissem confiantes e preparados para interagir com os visitantes da feira de matemática. A preparação dos alunos para a apresentação não apenas reforçou o conhecimento adquirido, mas também desenvolveram habilidades de comunicação e oratória, essenciais para sua formação integral.

A feira não apenas proporcionou um aprendizado significativo sobre o sistema monetário, mas também promoveu a interação entre os alunos, estimulando o trabalho em





equipe e a criatividade. O evento foi um sucesso, e os participantes puderam sair com uma compreensão mais profunda dos conceitos matemáticos abordados, além de memórias valiosas de uma experiência educativa única. A realização da feira de matemática na EMEF Dr. Vicente Maués se consolidou como um exemplo de como a educação pode ser dinâmica e envolvente, despertando o interesse dos alunos pela matemática de forma lúdica e prática. Este evento também destaca a importância de metodologias ativas no ensino, que podem ser replicadas em outras disciplinas e contextos, contribuindo para uma educação mais significativa e contextualizada. Além disso, a experiência adquirida pelos pibidianos e alunos pode servir como um modelo para futuras iniciativas, incentivando a continuidade de projetos que integrem teoria e prática de maneira inovadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da primeira Feira de Matemática na EMEF Dr. Vicente Maués, em parceria com o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), evidenciou a importância de metodologias ativas e lúdicas no ensino da matemática. Por meio da utilização de jogos educativos, os alunos puderam vivenciar os conceitos matemáticos de forma prática e contextualizada, especialmente no estudo do sistema monetário, o que contribuiu para a construção de um conhecimento mais significativo e duradouro. Essa abordagem favoreceu o engajamento dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, motivador e prazeroso.

Além do desenvolvimento cognitivo, a feira promoveu habilidades socioemocionais essenciais, como trabalho em equipe, comunicação e criatividade, fortalecendo a formação integral dos alunos. A participação ativa dos estudantes como protagonistas do próprio aprendizado, aliada à orientação dos pibidianos e professores, criou um ambiente colaborativo e estimulante, alinhado às teorias construtivistas e às ideias de Paulo Freire sobre a educação como instrumento de transformação social. Dessa forma, o evento ultrapassou a simples transmissão de conteúdos, configurando-se como uma experiência educativa transformadora.

A parceria entre a escola e o PIBID mostrou-se fundamental para aproximar a teoria da prática pedagógica, proporcionando aos acadêmicos de licenciatura uma vivência concreta no ambiente escolar e contribuindo para a melhoria da qualidade do ensino. Essa integração possibilitou a troca de saberes entre futuros professores, alunos e educadores, fortalecendo o



processo formativo e incentivando a inovação nas práticas pedagógicas. A feira, portanto, representa um exemplo de como ações colaborativas podem impactar positivamente a educação básica.

Por fim, a experiência da feira de matemática reforça a necessidade de ampliar o uso de metodologias ativas e recursos lúdicos no ensino, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada. O sucesso do evento demonstra que iniciativas como essa podem despertar o interesse dos alunos pela matemática, contribuindo para a construção de uma educação mais inclusiva, participativa e alinhada às demandas contemporâneas. Assim, a feira serve como inspiração para futuras ações que promovam a formação integral dos estudantes e a valorização do papel do professor na transformação social

REFERÊNCIAS

BASTOS, Suely Miranda Cavalcante; DOS SANTOS, Débora Pereira. Jogos pedagógicos no ensino da Matemática no 3º ano do Ensino Fundamental. ENCONTRO ESTADUAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO, v. 5, 2013.

DEWEY, John. Experiência e educação. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1938.

FLEMMING, Diva Marília. *Criatividade e jogos didáticos*. Anais do VIII Encontro Nacional de Educação Matemática – ENEM. São Paulo: SBEM, 2004. Disponível em: <https://sbembrasil.org.br/files/viii/pdf/02/MC39923274934.pdf>. Acesso em: 22 de jul. 2025.

GRANDO, Regina Célia. O CONHECIMENTO MATEMÁTICO E O USO DE JOGOS NA SALA DE AULA. Campinas, p. 17, 2000.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: I. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1976.

SANTOS, Renan André Barbosa dos; ANDRADE, Camila Souza de; JUCÁ, João Marcos Breia; BARRETO, Cristiano da Conceição. A utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da Matemática. 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/42/a-utilizacao-de-jogos-como-ferramenta-auxiliar-no-ensino-da-matematica>. Acesso em: 22 jul. 2025.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. **Cadernos do Mathema: Ensino Fundamental: Jogos de Matemática de 6º a 9º ano**. Artmed Editora, 2007.

STOPPA, Ana Caroline Lazaro; VIEIRA, Elizia Araujo. Relato de experiência: o uso de jogos no ensino de matemática. Universidade de Rio Verde – UniRV, 2025. Trabalho



acadêmico apresentado no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, subprojeto Matemática, desenvolvido na Escola Municipal Selva Campos Monteiro, Rio Verde – GO.

