



Contextualização da Matemática por meio de jogos

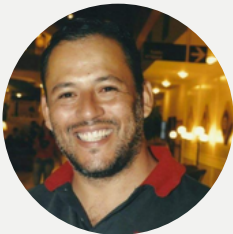


Apresentação dos Autores



Olá, sou **Caren Cunha**, professora da Educação Básica há mais de 13 anos, com formação em História e Pedagogia. Atuo no Ensino Fundamental e atualmente curso o mestrado em Projetos Educacionais de Ciências, na Universidade de São Paulo.

Minha trajetória sempre foi marcada pela busca de práticas pedagógicas significativas, que tornem a aprendizagem mais acessível, prazerosa e contextualizada. Neste eBook, compartilho parte do meu percurso de pesquisa, cujo foco é a contextualização da matemática por meio de jogos didáticos no 1º ano do Ensino Fundamental. O material que você encontrará aqui foi elaborado com base em vivências reais com os alunos, aliando teoria e prática de forma leve e lúdica.



Olá, sou o **Professor Doutor Estaner Claro Romão** com formação em Licenciatura em Matemática, mestrado em Engenharia Mecânica, doutorado em Engenharia Mecânica, Pós-Doutorado e Livre-Docência.

Atuo em duas áreas de pesquisa sendo uma delas na área de ensino, com ênfase na melhoria do ensino na educação básica, com especial destaque para a disciplina de Matemática. Atuei como orientador da pesquisa que resultou neste material contribuindo para o aprofundamento teórico e metodológico deste estudo.

Esperamos que este e-book possa inspirar outros educadores(as) a explorar o potencial dos jogos como ferramentas pedagógicas transformadoras, promovendo uma matemática mais viva, próxima e divertida para as crianças.

Boa leitura e bons jogos!

Introdução

A matemática sempre esteve presente na história da humanidade como uma ferramenta para resolver problemas do dia a dia. Desde os tempos antigos até os dias atuais, ela é parte essencial da nossa vida e, claro, da vida escolar das crianças.

Logo nos primeiros anos da escolarização, ainda na Educação Infantil, as crianças já começam a explorar conceitos matemáticos no campo de experiência “espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”. Ao entrarem no Ensino Fundamental, por volta dos 5 e 6 anos de idade, elas carregam consigo as marcas da infância: a curiosidade, o desejo de brincar, o afeto e a imaginação.

Nesse momento de transição entre a ludicidade da infância e as novas exigências escolares, é essencial que a prática pedagógica acolha essas crianças com sensibilidade e criatividade. Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nos orienta a fazer essa ponte de forma cuidadosa e respeitosa, integrando o brincar ao aprender.

No entanto, ensinar os conteúdos matemáticos de maneira lúdica e significativa pode ser desafiador.

Minha trajetória como professora dos anos iniciais ao longo de mais de uma década e as pesquisas relacionadas ao ensino da matemática nos anos iniciais mostram que existe um caminho: os jogos pedagógicos. Quando bem planejados, os jogos não apenas despertam o interesse dos estudantes, mas também favorecem a construção do conhecimento matemático de forma concreta, contextualizada e prazerosa.

Este e-book nasce exatamente desse desejo: oferecer aos professores ideias práticas, fundamentadas e testadas para ensinar matemática com mais sentido e ludicidade. Os jogos aqui apresentados foram desenvolvidos com base na Engenharia Didática, uma metodologia que organiza o planejamento, aplicação e análise de intervenções pedagógicas.

Ao longo das páginas, você encontrará propostas de jogos voltados especialmente para o ensino do sistema de numeração decimal, pensados para turmas do 1º ano do Ensino Fundamental. São atividades que incentivam o raciocínio, a resolução de problemas, a contagem, a organização de sequências numéricas e muito mais.

Sumário

Jogo Deu Par.....	5
Jogo Corrida Espacial.....	7
Jogo Roda a Roleta.....	9
Jogo Colhendo Laranjas.....	11
Considerações Finais.....	14
Referências.....	15
Anexo 1- Jogo Deu Par.....	16
Anexo 2- Jogo Corrida Espacial.....	22
Anexo 3- Jogo Roda a Roleta.....	28
Anexo 4- Jogo Colhendo Laranjas.....	37

Deu Par

Objetivo do jogo:

- Formar dois pares entre números e suas respectivas quantidades representadas em figuras
- Ganha quem formar os dois pares primeiro

Materiais Necessários:

- 2 baralhos de cartas com números de 1 a 20
- 2 baralhos de cartas com figuras representando quantidades de 1 a 20
- Um espaço para o monte de compra
- Um espaço para o monte de descarte

(Você pode plastificar as cartas para maior durabilidade!)

Preparação para o jogo

1. Embaralhe todos os baralhos juntos
2. Cada jogador recebe 5 cartas aleatórias
3. O restante forma o baralho de compra
4. Escolha uma carta e inicie o monte de descarte posicionando a carta virada para cima

Como Jogar

- O jogador da vez compra 1 carta do baralho de compra
- Avalia se consegue formar um par (número + quantidade correspondente)
- Se conseguir formar um par, deixa-o visível na mesa
- Em seguida, o jogador descarta 1 carta da mão
- O próximo jogador pode:
 - Pegar a carta descartada anterior
 - Comprar uma carta nova do baralho de compra
- O jogo continua até que alguém forme dois pares
- O primeiro jogador que formar 2 pares corretos e declarar vitória vence o jogo

Habilidades relacionadas a BNCC

- (EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação
- (EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos

Objetivo de aprendizagem

- Consolidar habilidades básicas de contagem, reconhecer quantidades e associar número e quantidade

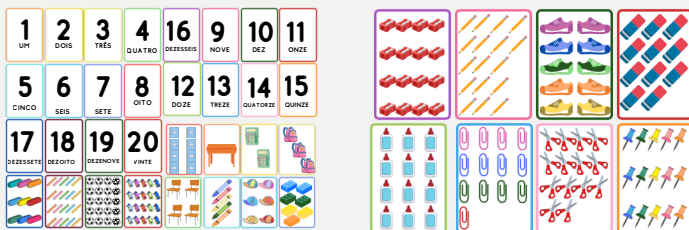
Dicas Pedagógicas

- Estimule as crianças a verbalizarem os números e quantidades
- Use o momento para revisar a contagem e o reconhecimento de números

Como avaliar

- Por meio da observação se as crianças conseguem contar de maneira exata os elementos e encontrar a carta referente a quantidade de maneira autônoma

Baralho



O material completo encontra-se no Anexo 1

Corrida Espacial

Objetivo do jogo:

- Chegar primeiro ao final da trilha

Materiais Necessários:

- Tabuleiro com casas numeradas de 1 a 37
- 1 dado numerado
- 1 dado com 3 faces azuis e 3 faces laranjas.
- Peças simulando foguetes que representarão a posição dos alunos na trilha

Preparação para o jogo

- Entregue 1 foguete para cada jogador
- Defina a ordem que cada jogador irá jogar

Regras

- O dado numerado indica a quantidade de casas que devem ser movimentadas.
- O dado colorido indica se o jogador avança (face azul) retrocede (cor laranja)

Como Jogar

- 1ª rodada: O jogador da vez joga o dado numerado e avança a quantidade de casas que sair
- 2ª Rodada em diante: O jogador da vez joga o dado colorido e o dado numerado e realiza a movimentação no tabuleiro
- O primeiro jogador que chegar ao final da trilha vence o jogo

Habilidades relacionadas a BNCC

- (EF01MA05) Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica
- (EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais

Objetivo de aprendizagem

- Apropriar-se da sequência numérica, elaborar estratégia de resolução de problemas, resolver adição e subtração

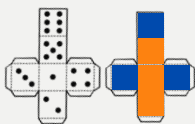
Dicas Pedagógicas

- Contextualize o jogo com um tema envolvente para motivar os alunos
- Explore o tabuleiro como ferramenta numérica
- Estimule o pensamento estratégico
- Valorize o erro como parte da aprendizagem e aproveite os momentos de erro para reforçar a contagem

Como Avaliar

- Propor situações problemas que simulem as jogadas e os movimentos de avançar e retroceder a partir de um número dado. Uma sugestão é apresentada no Anexo 2

Elementos do jogo



Accesse o material completo para imprimir no Anexo 2

Roda a Roleta

Objetivo do Jogo

- Completar a cartela com todos os números

Materiais Necessários:

- Cartela quadriculada contendo 30 espaços
- Um conjunto de fichas numeradas de 1 a 30 para cada jogador
- Uma roleta que determina as ações dos jogadores com os comandos "Pegue um número", "Passe a vez", "Retire um número do próximo", "Escolha um número para o próximo" e "Devolva um número"

Preparação para o jogo

- Entregue uma cartela para cada jogador
- Entregue 20 fichas numeradas de maneira aleatória para cada jogador
- Cada jogador deve posicionar as fichas numeradas respeitando a sequência numérica na ordem crescente deixando vazio o espaço dos números ausentes
- As fichas restantes devem ser posicionadas em uma cartela e deve ser colocada ao lado da roleta

Como jogar

- Um jogador de cada vez gira a roleta e executa a ação indicada
- Quem conseguir completar todos os espaços vazios da cartela primeiro vence o jogo

Habilidades relacionadas a BNCC

- (EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras

Objetivo Pedagógico

- Desenvolver a compreensão das sequências numéricas e identificar números ausentes em uma sequência numéricas

Dicas Pedagógicas

- Reforce o conceito de sequência numérica antes de jogar.
- Demonstre o posicionamento correto das fichas
- Explore o raciocínio lógico nas jogadas com perguntas do tipo: Qual número está faltando entre o 12 e o 14?
- Adapte para alunos com mais dificuldades com cartelas com números já impressos onde apenas os espaços vazios precisam ser preenchidos
- Como o jogo pode se estender, defina um tempo limite para a partida e caso ninguém complete a cartela até o fim do tempo, declare vencedor quem tiver menos espaços vazios

Como avaliar

- Dê a cartela vazia para a criança escrever os números. Caso apresente dificuldade ofereça as fichas numeradas e observe se as posiciona corretamente.

Elementos do jogo



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

acesse o material completo para imprimir no Anexo 3

Colhendo Laranjas

Objetivo do Jogo

- Chegar primeiro ao final da trilha

Materiais Necessários:

- 1 tabuleiro com doze colunas subdivididas em 20 casas, numeradas de 1 a 9 na primeira parte do tabuleiro e de 10 a 90 na segunda parte do tabuleiro
- 1 dado numérico
- 100 Fichas com desenhos de laranjas
- 100 fichas com desenhos de sacos de laranja
- 100 fichas numeradas de 1 a 9
- 100 fichas numeradas de 10 a 90
- Caminhões de papel para representar a posição dos alunos no tabuleiro

Preparação para o jogo

- Cada jogador escolhe o seu caminhão e posiciona-o no início da sua trilha no tabuleiro
- As laranjas e os sacos de laranjas ficam nos local indicado no tabuleiro
- Defina a ordem de jogada

Como jogar

- Um jogador de cada vez, rola o dado, colhe as laranjas, posiciona no seu caminhão na trilha e recebe a ficha com o número correspondente a sua quantidade
- Na jogada seguinte o jogador deve realizar novamente o lançamento do dado, colher as laranjas e somá-las a quantidade já existente. Em seguida recebe a ficha numerada com a nova quantidade
- Ao completar 10 laranjas ou mais, o jogador passa para a segunda fase do tabuleiro. Pega 1 saco de laranjas e se houver laranjas soltas devolve para o local das laranjas no tabuleiro
- Quem conseguir colher 90 laranjas primeiro vence o jogo

Habilidades relacionadas a BNCC

- (EF01MA07) Compor e decompor número de até duas ordens, por meio de diferentes adições, com o suporte de material manipulável, contribuindo para a compreensão de características do sistema de numeração decimal e o desenvolvimento de estratégias de cálculo.
- (EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

Objetivo pedagógico

- Realizar adição por meio do cálculo mental
- Compreender o princípio do sistema de numeração decimal e identificar padrões numéricos

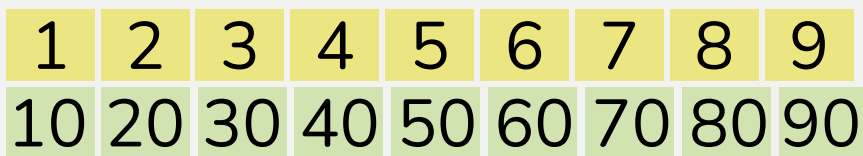
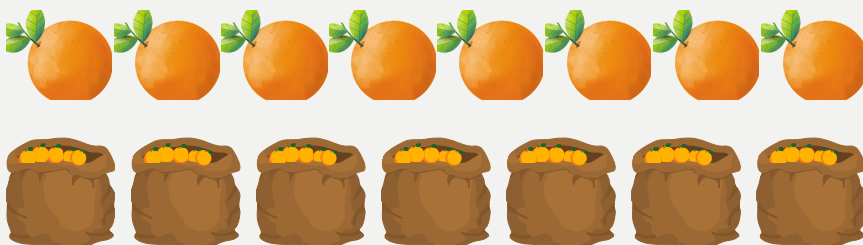
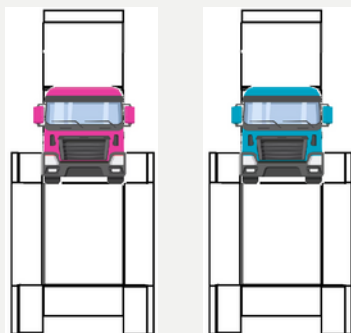
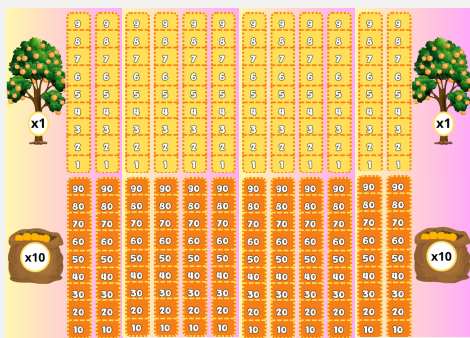
Dicas Pedagógicas

- Relembre o conceito de agrupamento de base 10
- Explore o tabuleiro antes da primeira jogada destacando a diferença entre a primeira parte (1 a 9) e a segunda parte (1 a 90)
- Incentive os alunos a somarem mentalmente o total de laranjas colhidas
- Peça que os alunos falem em voz alta o que estão fazendo
- Adapte as jogadas conforme o nível dos alunos permitindo o uso das fichas para contagem em caso de dificuldades

Como avaliar

- Propor situações problemas que simulem as jogadas e as ações de adicionar quantidades. Uma sugestão é apresentada no Anexo 4

Elementos do jogo



O material completo para
imprimir encontra-se no
Anexo 4

Considerações Finais

Ao longo deste e-book, buscamos apresentar uma proposta concreta e possível para tornar o ensino da Matemática mais significativo, acolhedor e motivador para os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. Partimos da compreensão de que a criança que chega a essa etapa ainda traz consigo muito da Educação Infantil: a necessidade do brincar, do afeto e de uma aprendizagem que faça sentido em sua vida.

Diante disso, os jogos pedagógicos emergem como uma estratégia potente: eles permitem que os alunos explorem, testem hipóteses, enfrentem desafios e construam conhecimentos de forma ativa e prazerosa. Como vimos ao longo deste material, quando os jogos são bem planejados, intencionais e alinhados aos objetivos de aprendizagem, podem contribuir diretamente para o desenvolvimento de habilidades importantes no campo da Matemática — especialmente no que se refere ao sistema de numeração decimal.

Sabemos que o uso de jogos, por si só, não resolve todos os desafios do processo de ensino e aprendizagem. No entanto, ele pode ser um primeiro passo para ressignificar a prática pedagógica, despertar o interesse dos estudantes e, principalmente, criar vínculos entre o conhecimento matemático e a realidade concreta das crianças.

Referências

ALMOULOU, S. A. Fundamentos da didática da matemática. 2. ed. Curitiba: UFPR, 2010. 218 p.

ALMOULOU, S. A.; COUTINHO, C. Q. S. Engenharia didática: características e seus usos em trabalhos apresentados no GT-19/ANPEd. REVEMAT: Revista Eletrônica de Educação Matemática, Florianópolis, SC, v. 3, p. 62–77, 2008.

ALVES, L. L. A importância da matemática nos anos iniciais. In: ENCONTRO REGIONAL DE MATEMÁTICA DO SUL – EREMATSUL, XXII, 2016, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: UFRPR, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.

FREITAS, A. M. M. O uso de jogos como estratégia para resolução de problemas de adição e subtração no primeiro ano do ensino fundamental. 2022. 104 f. Dissertação (Mestrado em Projetos Educacionais de Ciências) – Universidade de São Paulo, Lorena, 2022.

GRANDO, R. C. O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática. 1995. 175 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

GRANDO, R. C. Concepções quanto ao uso de jogos no ensino da matemática. São Paulo: USP, 2007.

OLIVEIRA, I. S.; DUTRA, D. S. A.; AQUÍJE, G. M. F. V. Jogos e educação matemática: uma revisão sistemática sobre o uso de jogos nos anos iniciais do ensino fundamental. Ensino & Multidisciplinaridade, São Luís, MA, v. 9, n. 1, e0223, 2023. DOI: 10.18764/2447-5777v9n1.2023.2.

PASSOS, C. L. B.; NACARATO, A. M. Trajetória e perspectivas para o ensino de matemática nos anos iniciais. Estudos Avançados, São Paulo, v. 32, n. 94, p. 119–135, 2018. DOI: 10.1590/s0103-40142018.3294.0010.

SANTOS, M. J. C. dos. O letramento matemático nos anos iniciais do ensino fundamental. REMATEC, Belém, v. 15, p. 96–116, 2020. DOI: 10.37084/REMATEC.1980-3141.2020.n0.p96-116.id238.

Anexo 1

Jogo Deu Par

Baralho do jogo

1
UM

2
DOIS

3
TRÊS

4
QUATRO

5
CINCO

6
SEIS

7
SETE

8
OITO

9

NOVE

10

DEZ

11

ONZE

12

DOZE

13

TREZE

14

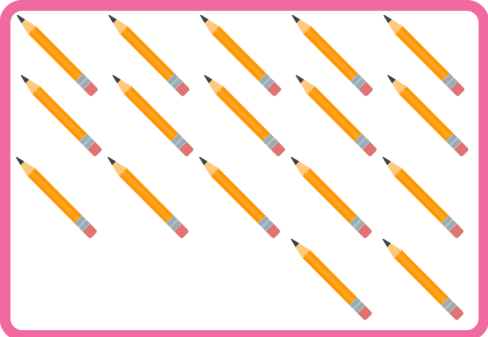
QUATORZE

15

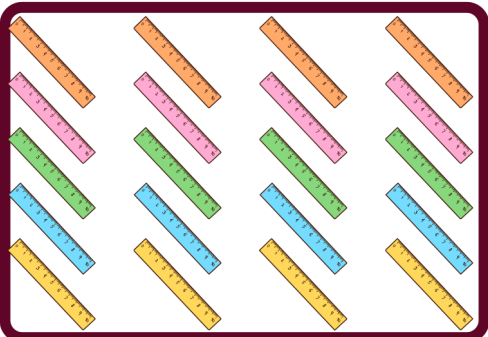
QUINZE

16

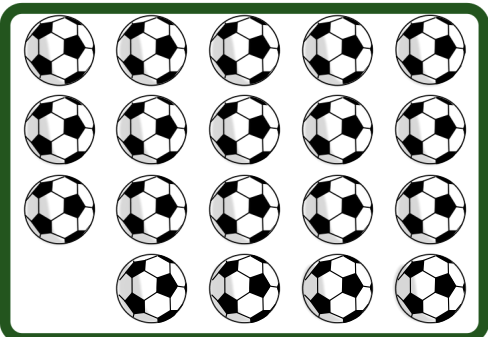
DEZESSEIS



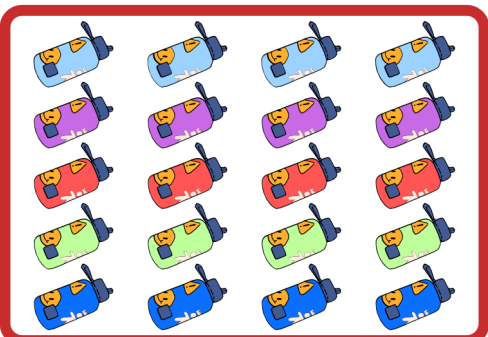
DEZESETE
17



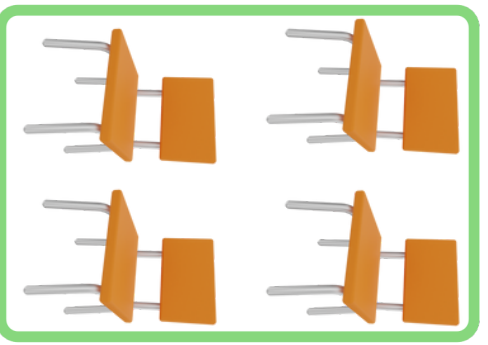
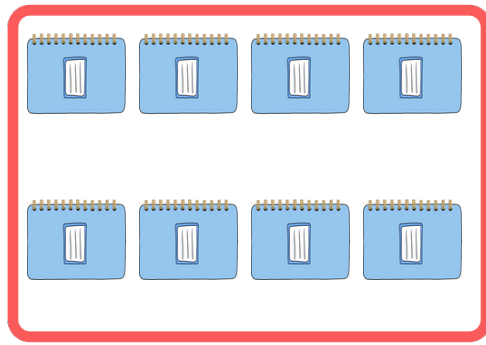
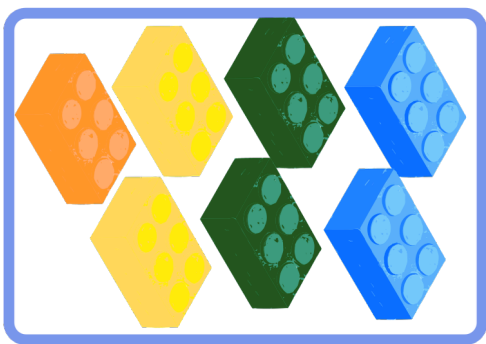
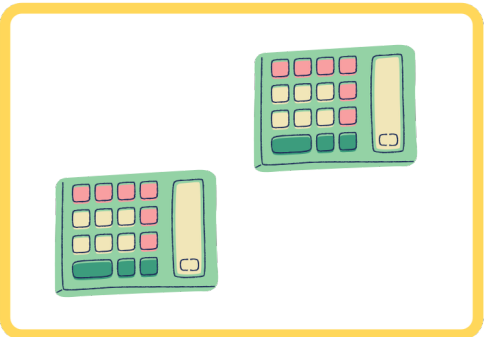
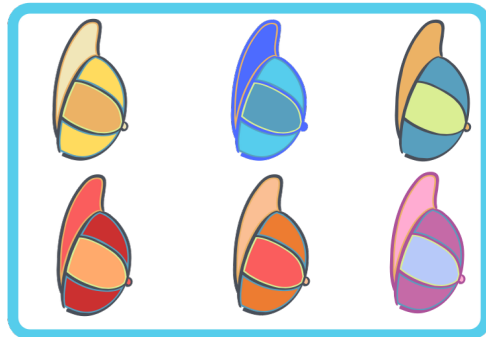
DEZOITO
18

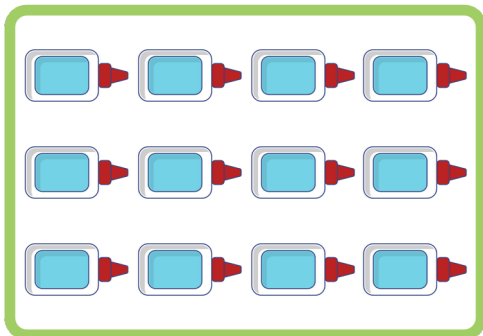
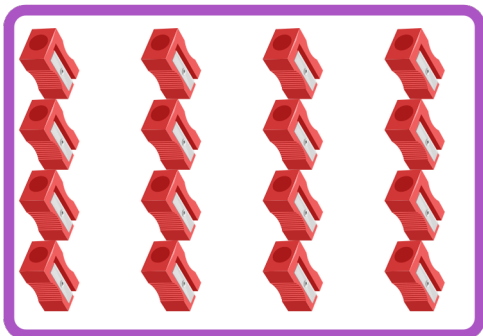
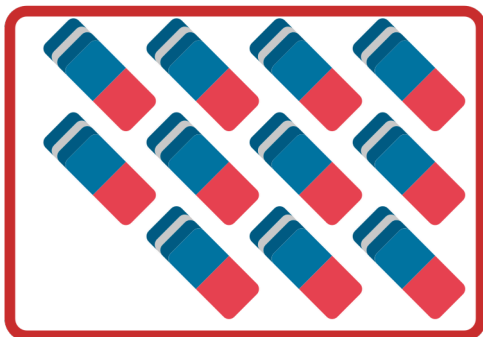
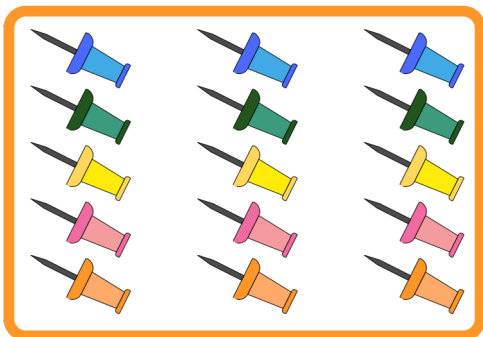
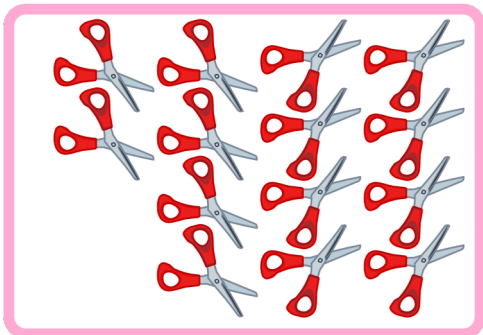
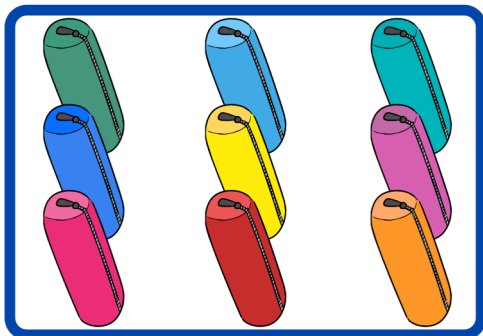
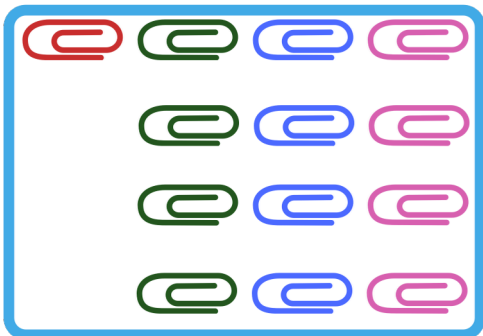


DEZENOVE
19



VINTE
20





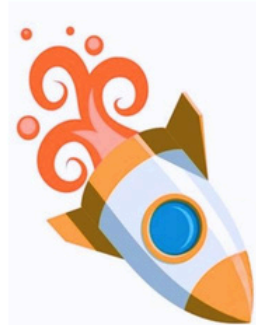
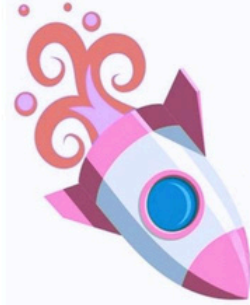
Anexo 2

Jogo

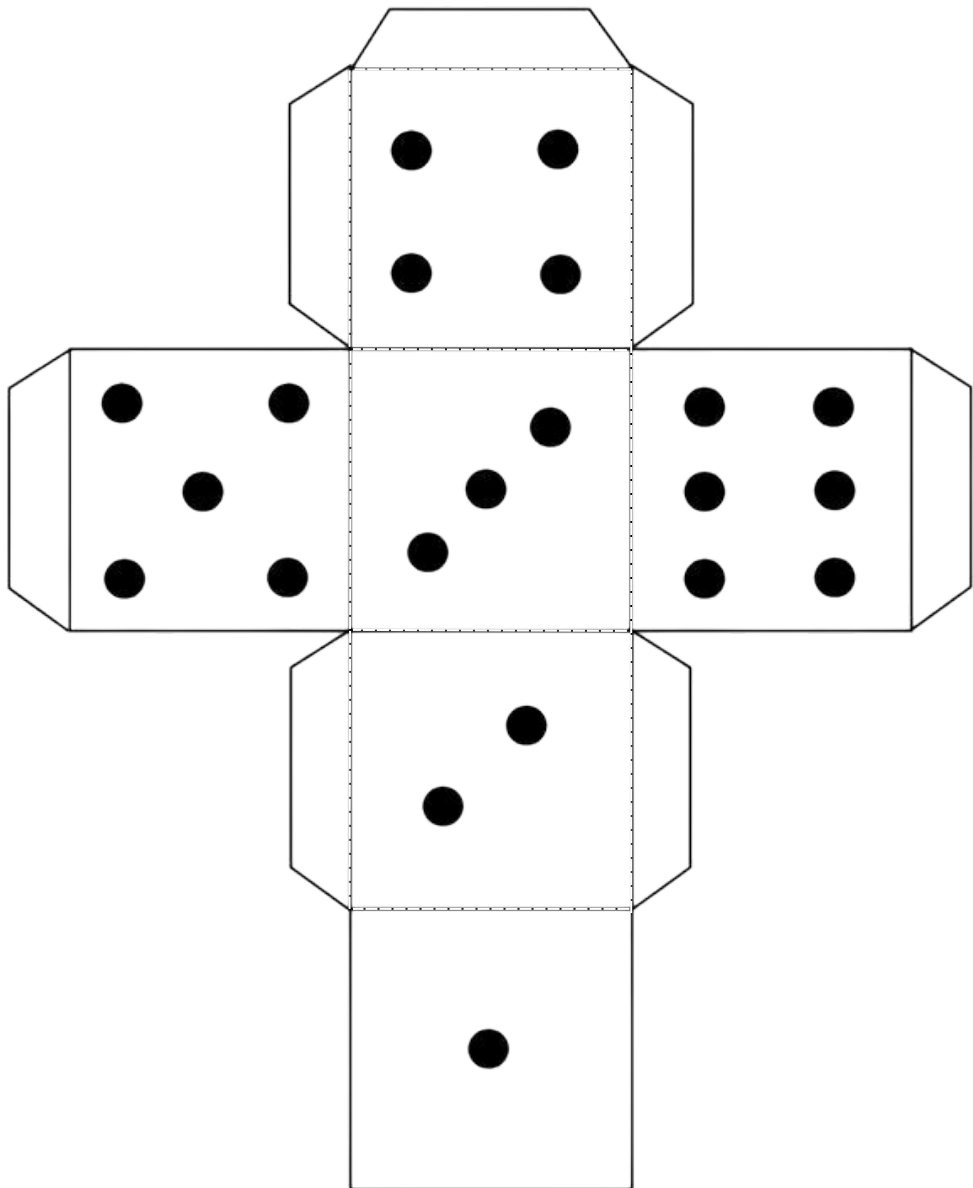
Corrida Espacial

Peças do jogo

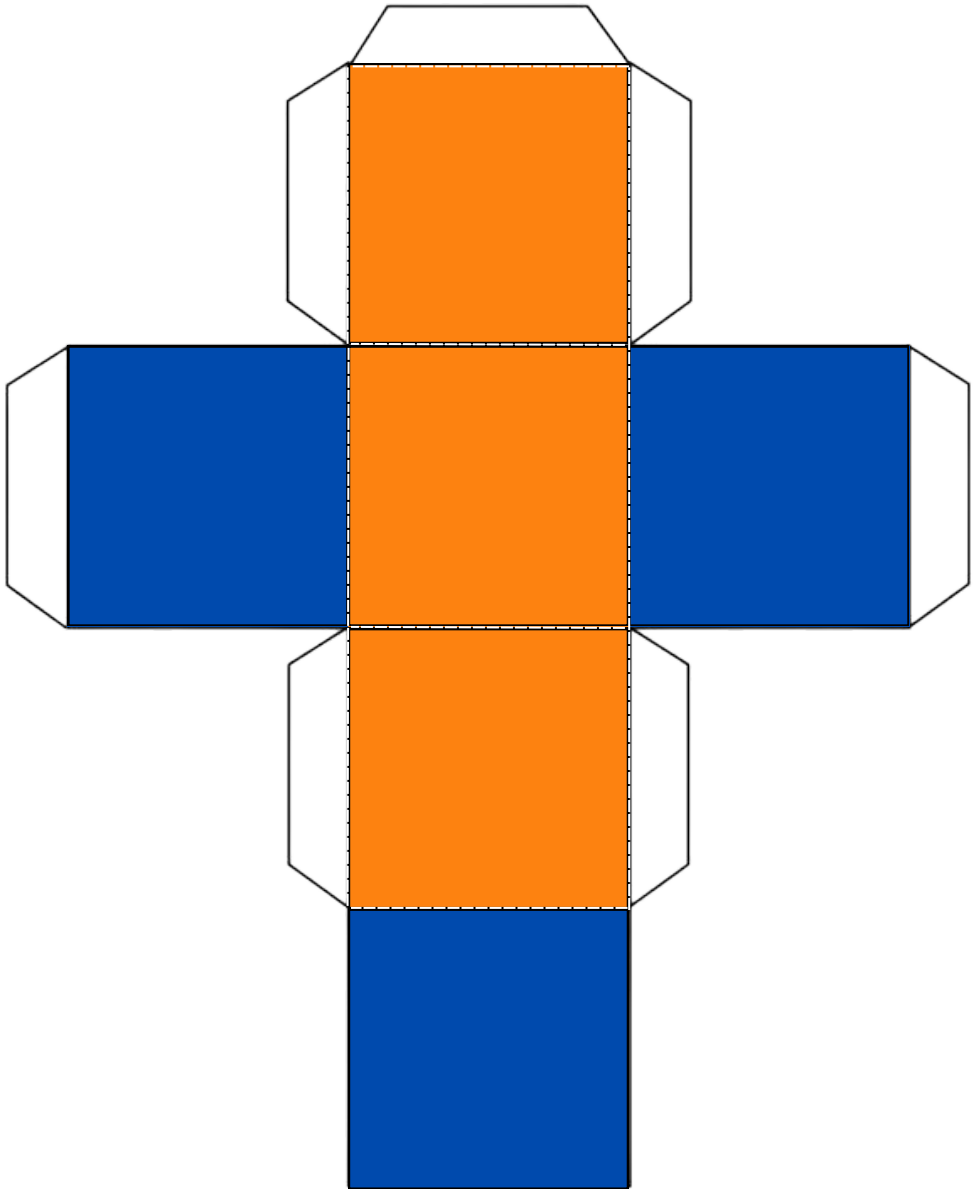
Sugestão: Imprimir, recortar e colar em tampinha de garrafa pet



Dado numérico



Dado Colorido



Avaliação

Nome:

Turma:

Considere o tabuleiro do jogo:

No final da primeira rodada todos os jogadores estavam no número 12.

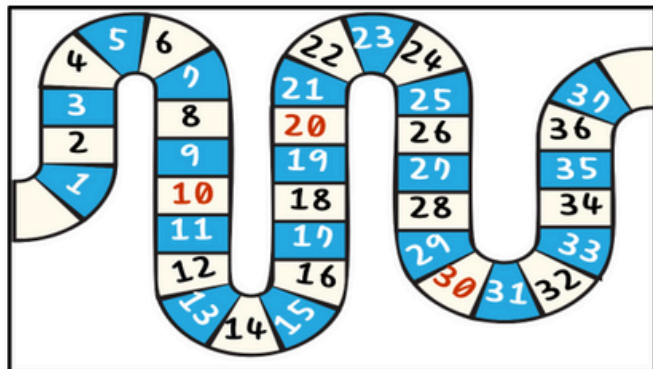
Na segunda rodada:

O foguete azul foi 4 casas para frente. Em qual número ele parou? _____

O foguete verde foi 3 casas para trás. Em qual número ele parou? _____

O foguete amarelo foi 6 casas para frente. Em qual número ele parou? _____

Qual foguete foi mais longe? _____



Anexo 3

Jogo

Roda a Roleta

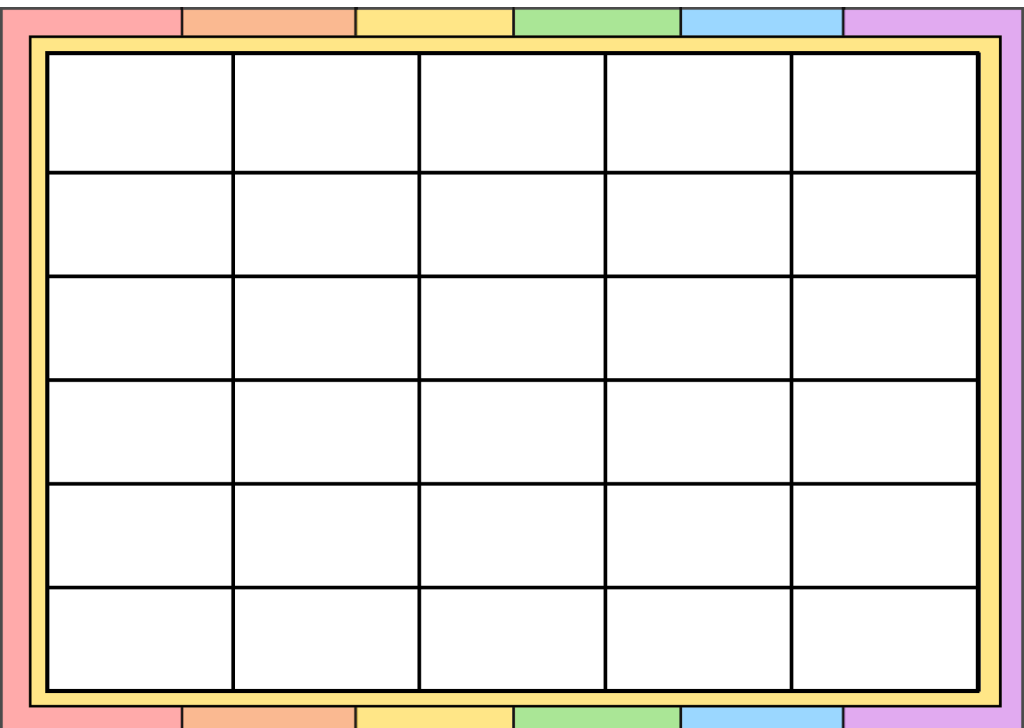
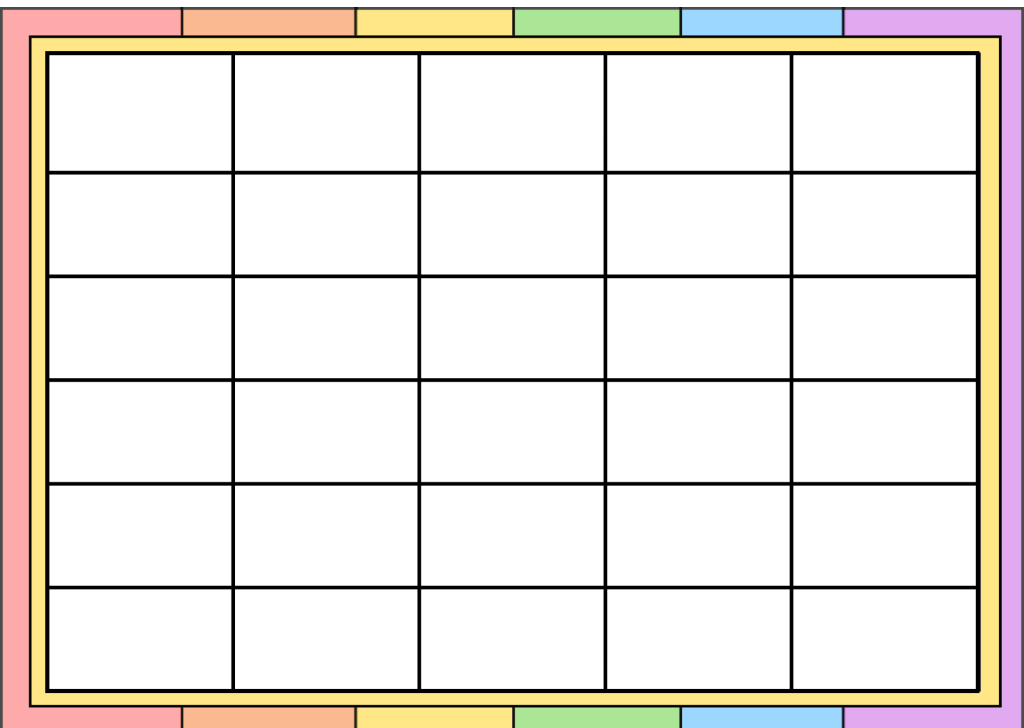
Roleta

Sugestão: Imprimir em modelo pôster 2x2.
Colar em papelão



Fichas Numeradas para recortar

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30



	2		4	5
6	7	8		10
11		13		15
	17	18	19	
21			24	25
26	27	28		30

1			4	5
	7	8		10
11	12	13		
	17	18	19	
21	22			25
26	27	28	29	30

1		3		5
6	7		9	10
11		13	14	15
	17	18	19	
21	22	23		
26	27		29	

1		3		5
6	7	8	9	
11		13		15
	17		19	
21	22	23	24	25
26			29	30

1		3		5
6	7	8	9	
11		13		15
	17		19	
21	22	23	24	25
26			29	30

		3	4	5
6	7			10
11	12		14	15
16		18	19	20
21	22			25
		28	29	30

1		3		5
	7	8	9	
11	12	13	14	
16		18	19	
21		23	24	
26		28	29	30

1	2		4	5
6		8	9	
11	12		14	
16		18		20
	22	23	24	25
	27		29	30

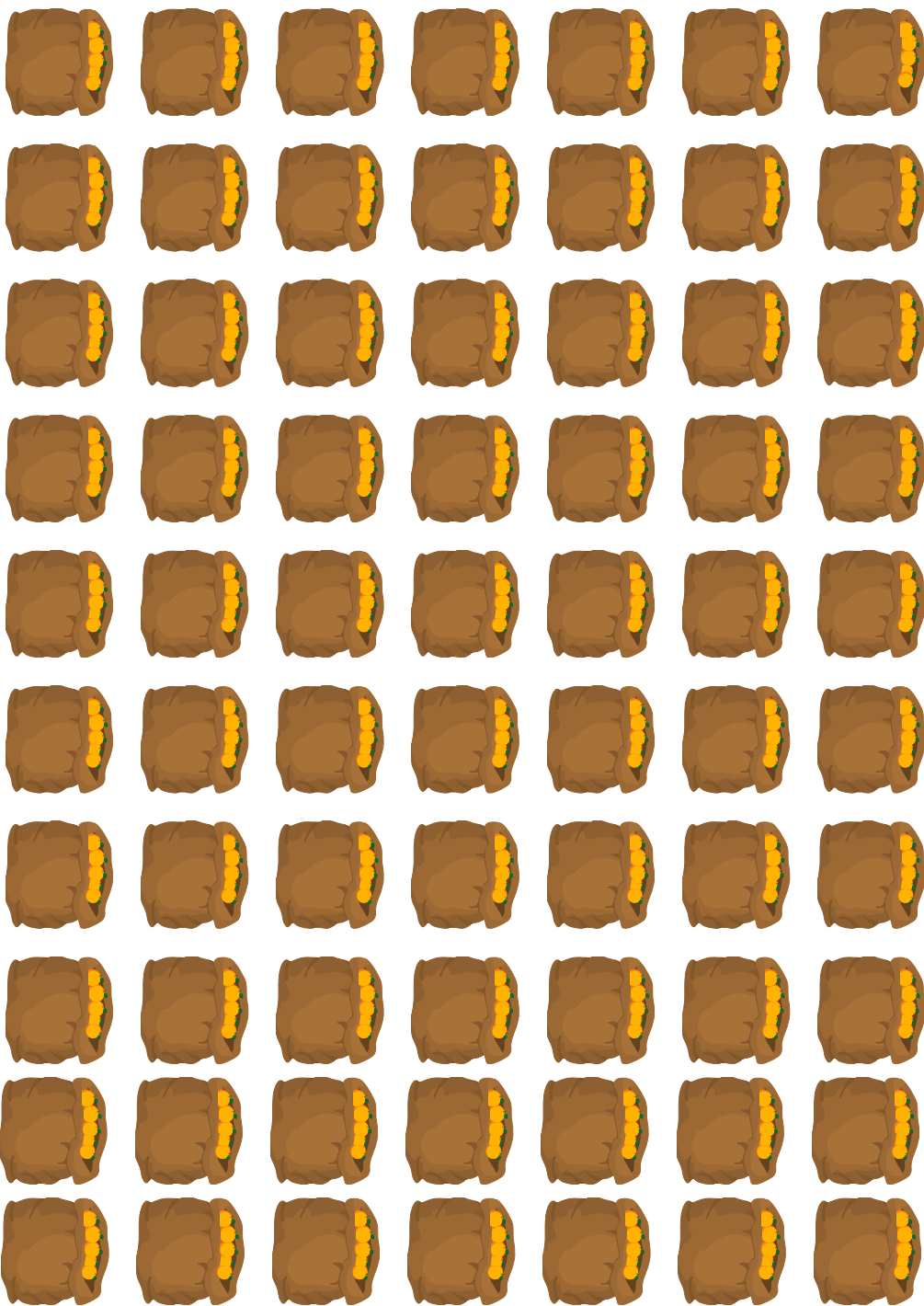
		3	4	5
6	7	8		10
11		13		15
16		18	19	20
21		23	24	
26	27		29	

1	2	3		5
6	7		9	10
11		13	14	
	17	18		
21	22		24	25
	27	28	29	

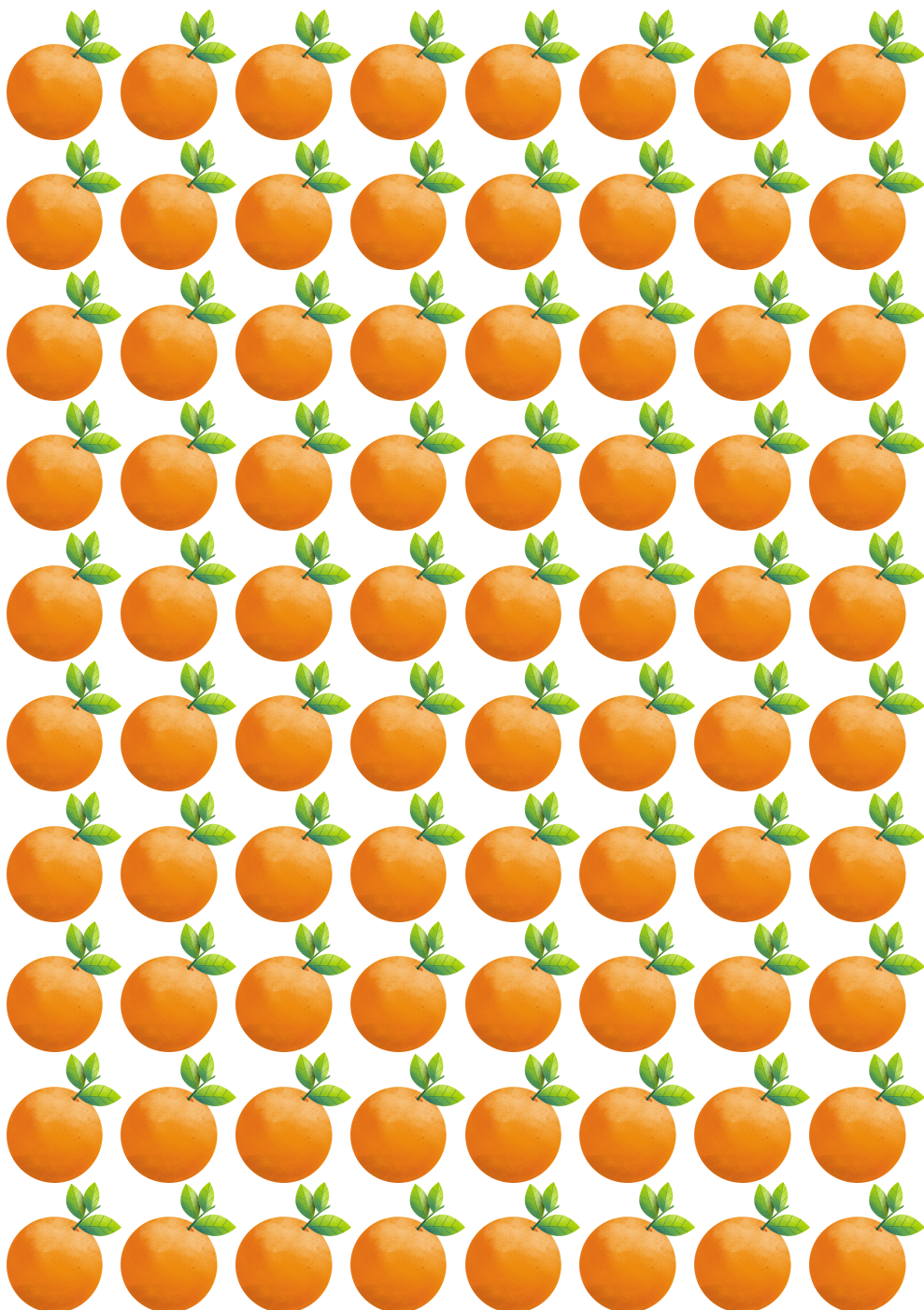
Anexo 4

Jogo Colhendo Laranjas

Fichas dos sacos de laranjas

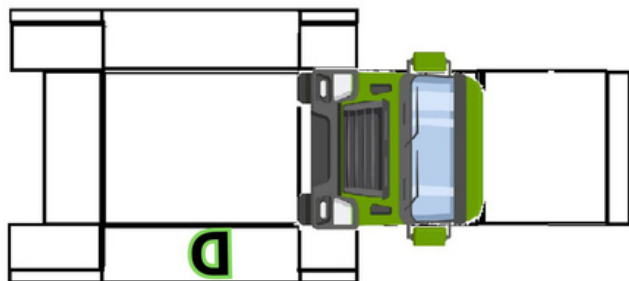
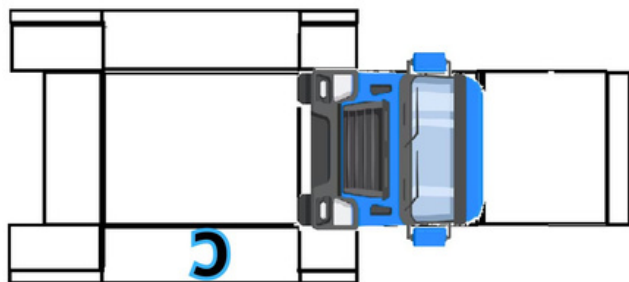
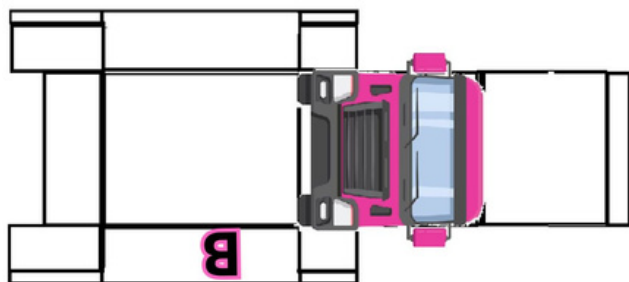
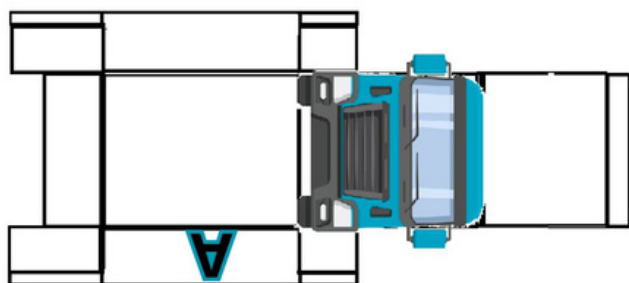


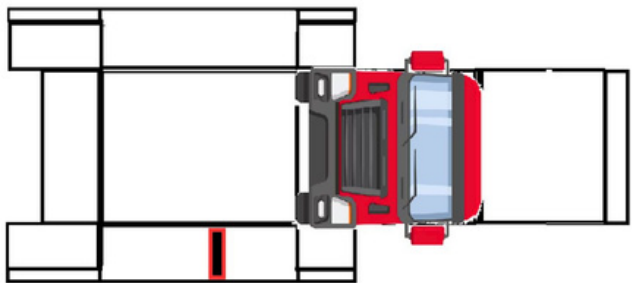
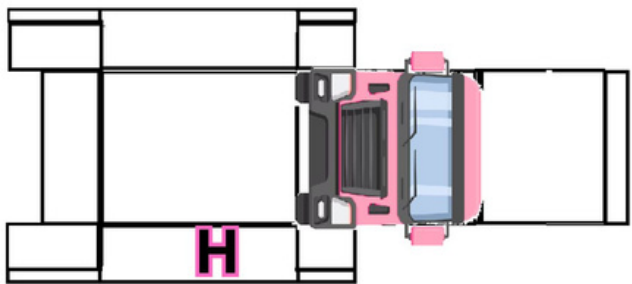
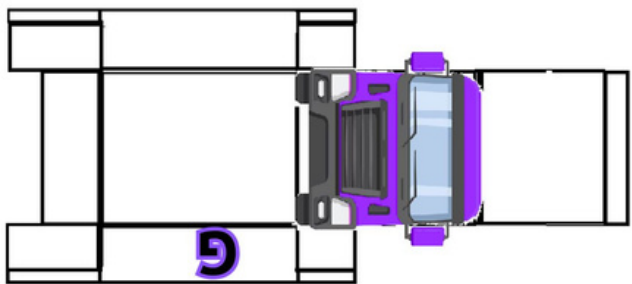
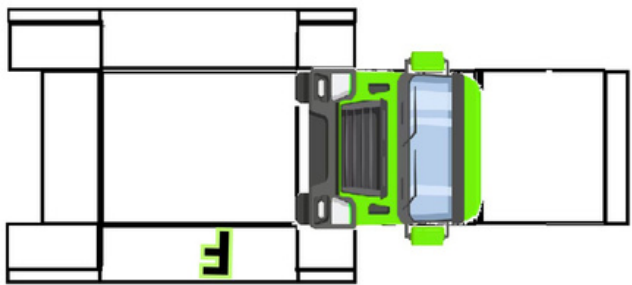
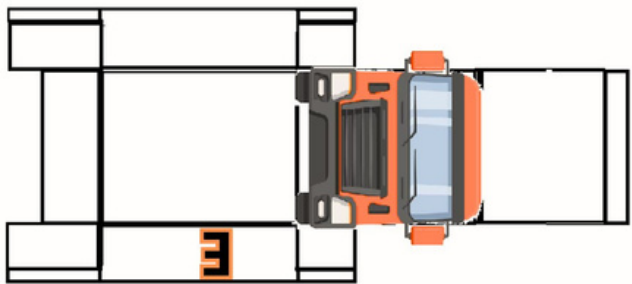
Fichas de laranjas

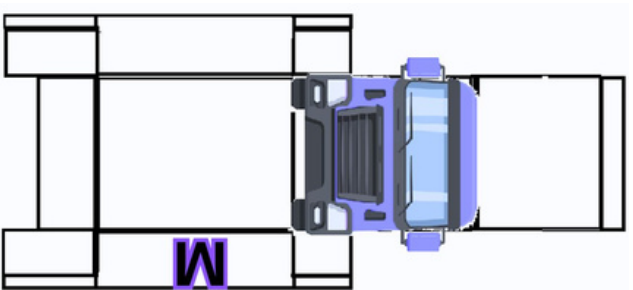
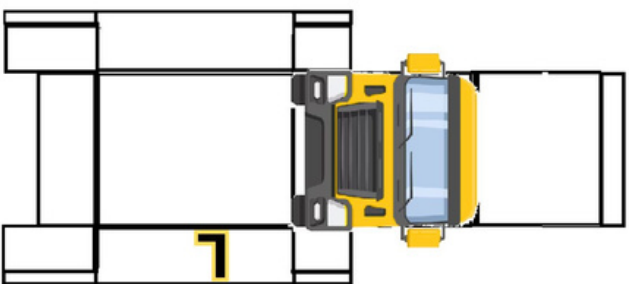
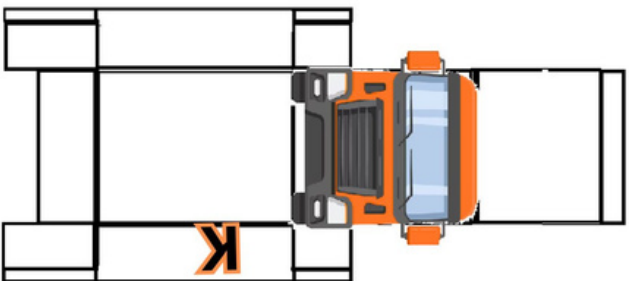
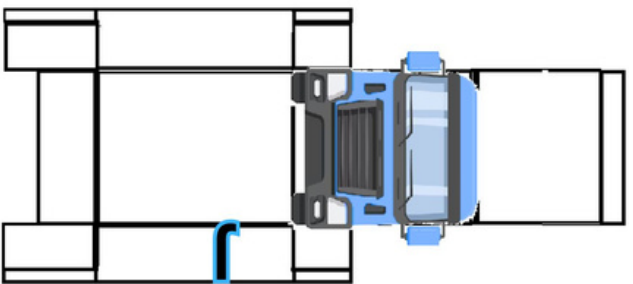


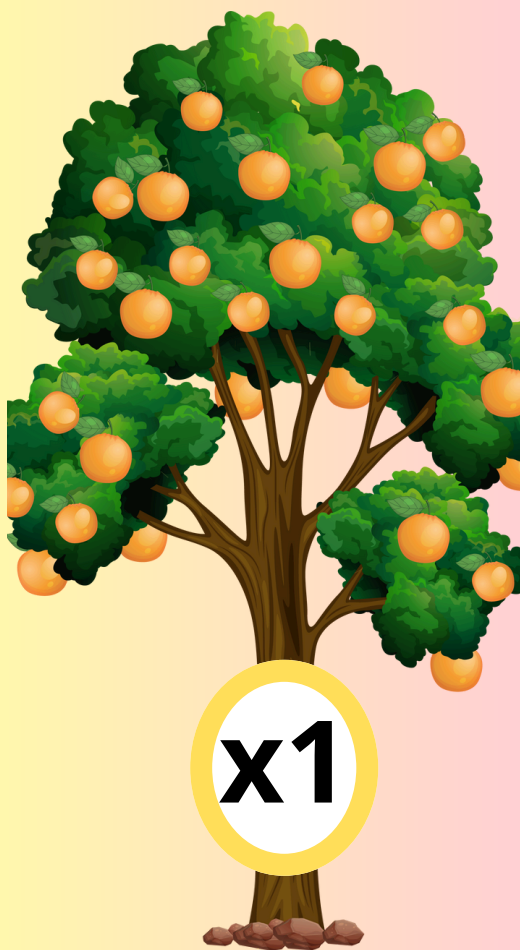
Peças do jogo

Sugestão: Recortar em volta e dobrar nas linhas.









9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1



9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1

9

8

7

6

5

4

3

2

1



90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10



90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

90

80

70

60

50

40

30

20

10

Avaliação

NOME: _____ TURMA: 1º _____

1 - VOCÊ COMEÇOU O DIA COM 5 LARANJAS NO SEU CAMINHÃO.

A) NO PRIMEIRO TURNO, VOCÊ COLHEU MAIS 3 LARANJAS.

QUANTAS LARANJAS VOCÊ TEM AGORA? _____

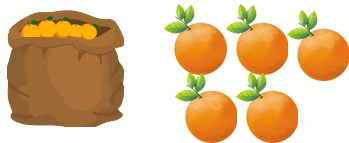
B) SE NO SEGUNDO TURNO VOCÊ COLHER MAIS 4 LARANJAS,

QUANTAS LARANJAS TERÁ AO TODO?

RESPOSTA: _____

2- QUANDO VOCÊ ATINGIU 10 LARANJAS, VOCÊ AS COLOCOU EM UM SACO.

A) SE O SEU CAMINHÃO TEM 1 SACO DE LARANJAS E 5 LARANJAS, QUANTAS LARANJAS TEM NO SEU CAMINHÃO?



B) SE NO SEGUNDO TURNO SEU CAMINHÃO TEM 3 SACOS DE LARANJAS E 2 LARANJAS SOLTAS, QUANTAS LARANJAS TEM NO SEU CAMINHÃO?



EDITORA CHEFE

Prof^o Me. Isabele de Souza
Carvalho

EDITOR EXECUTIVO

Nathan Albano Valente

2025 by Seven Editora
Copyright © Seven Editora
Copyright do Texto © 2025 Os Autores
Copyright da Edição © 2025 Seven Editora

AUTORES DO LIVRO

Caren Cunha
Estaner Claro Romão

PRODUÇÃO EDITORIAL

Seven Publicações Ltda

EDIÇÃO DE ARTE

Evellyn Thais de Souza

EDIÇÃO DE TEXTO

Natan Bones Petitemberte

BIBLIOTECÁRIA

Bruna Heller

IMAGENS DE CAPA

Caren Cunha

O conteúdo do texto e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Seven Publicações Ltda. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Seven Publicações Ltda é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação.

Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.



O conteúdo deste Livro foi enviado pelos autores para publicação de acesso aberto, sob os termos e condições da Licença de Atribuição Creative Commons 4.0 Internacional

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

C972c Cunha, Caren.

Contextualização da Matemática por meio de Jogos [recurso eletrônico] / Caren Cunha, Prof. Dr. Estaner Claro Romão. – São José dos Pinhais, PR: Editora Seven, 2025.

Dados eletrônicos (1 PDF).

ISBN 978-65-6109-224-1

1. Educação matemática. 2. Matemática – estudo e ensino. 3. Gamificação. 4. Jogos. I. Romão, Estaner Claro. II. Título.

CDU 51:37

Bruna Heller - Bibliotecária - CRB10/2348

Índices para catálogo sistemático:

CDU: Matemática 51

CDU: Educação 37

DOI: 10.56238/livrosindi202549-001

Seven Publicações Ltda

CNPJ: 43.789.355/0001-14

editora@sevenevents.com.br

São José dos Pinhais/PR

REALIZAÇÃO:

SEVEN
publicações acadêmicas

ACESSE NOSSO CATÁLOGO!



WWW.SEVENPUBLI.COM

CONECTANDO O **PESQUISADOR** E A **CIÊNCIA** EM UM SÓ CLIQUE.