

Educação matemática crítica: Conscientização e ação comunitária através da pesquisa sobre jogos de aposta online

Critical mathematics education: Awareness and community action through online gambling research

Deyze Santos Carvalho¹ • Poliana Daré Zampiroli Pires²

Resumo: Este artigo apresenta uma prática pedagógica desenvolvida com alunos do 9º ano do ensino fundamental, fundamentada na integração entre a estatística e a Educação Matemática Crítica. O objetivo foi explorar o potencial da estatística para a promoção da reflexão crítica e a intervenção social, conectando os conceitos aprendidos em sala de aula com questões relevantes para a comunidade. A atividade central foi uma pesquisa comunitária sobre jogos de aposta online, tema identificado como significativo pelos alunos e que despertou discussões sobre impactos sociais e econômicos. Os alunos elaboraram questionários, coletaram dados na comunidade, e fizeram uma análise crítica dos resultados e a criação de ações práticas voltadas à conscientização sobre os riscos das apostas. Os resultados mostraram que a maioria dos entrevistados relatou perdas financeiras significativas e ausência de planejamento, além de apontarem o papel de influenciadores digitais no estímulo às apostas. Como desdobramento, os alunos participaram de uma mostra cultural, onde apresentaram os dados coletados e propuseram soluções como planejamento financeiro e conscientização comunitária. A experiência evidenciou como a estatística pode ir além de cálculos técnicos, atuando como ferramenta para a formação de cidadãos críticos, capazes de compreender e transformar a realidade.

Palavras-chave: Educação Matemática Crítica. Educação Estatística. Jogos de Aposta Online. Pesquisa Comunitária.

Abstract: This article presents a pedagogical practice developed with 9th grade elementary school students, based on the integration of statistics and Critical Mathematics Education. The objective was to explore the potential of statistics to promote critical reflection and social intervention, connecting the concepts learned in the classroom with issues relevant to the community. The central activity was a community survey on online gambling, a topic identified as significant by the students and which sparked discussions about social and economic impacts. The students prepared questionnaires, collected data from the community, and carried out a critical analysis of the results and the creation of practical actions aimed at raising awareness about the risks of gambling. The results showed that most of the interviewees reported significant financial losses and lack of planning, in addition to pointing out the role of digital influencers in encouraging gambling. As a result, the students participated in a cultural exhibition, where they presented the data collected and proposed solutions such as financial planning and community awareness. The experience highlighted how statistics can go beyond technical calculations, acting as a tool for the formation of critical citizens, capable of understanding and transforming reality.

Keywords: Critical Mathematics Education. Statistical Education. Online Betting Games. Community Research.

1 Introdução

A estatística, frequentemente percebida de forma restrita como uma ferramenta para a elaboração de gráficos e o cálculo de médias e variâncias, apresenta uma dimensão muito mais ampla e profundamente vinculada aos contextos sociais, econômicos e políticos em que é empregada. A coleta, análise e apresentação de dados não são processos neutros; pelo contrário, estão permeados por escolhas que podem refletir interesses específicos. Gráficos podem ser

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo • Vitória, ES — Brasil • ✉ ddeyzent@gmail.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo • Vitória, ES — Brasil • ✉ poliana.pires@ifes.edu.br



desenvolvidos de maneira a ocultar informações cruciais ou mesmo apresentar dados de forma distorcida, conduzindo a interpretações tendenciosas. Nesse sentido, o ensino de estatística, sob a perspectiva da Educação Matemática Crítica, busca formar estudantes com uma visão reflexiva e questionadora, capazes de investigar as origens dos dados, compreender as condições de sua produção e questionar as intenções por trás de sua utilização.

A integração entre a educação estatística e a Educação Matemática Crítica vai além do aprendizado técnico e incentiva os alunos a relacionarem os conceitos estatísticos aos contextos sociais em que estão inseridos, promovendo ações concretas que impactam positivamente a comunidade. Neste artigo, relatamos uma atividade com a turma de 9º ano do ensino fundamental, em que os estudantes conduziram uma pesquisa comunitária sobre jogos de apostas online. Essa atividade permitiu vivenciar todas as etapas do processo estatístico: desde a coleta de dados até a organização, análise e interpretação. Contudo, a análise não se limitou aos números; ela buscou estimular reflexões mais amplas sobre questões como: quem participa desses jogos? Quais fatores sociais e econômicos influenciam essa prática? E quais são as consequências sociais e econômicas dessa prática para a comunidade?

O relato dessa experiência evidencia como a integração da estatística com a Educação Matemática Crítica pode transformar o aprendizado em uma ferramenta poderosa para compreender, questionar e intervir no mundo, conectando o ensino escolar às realidades e desafios sociais vivenciados pelos estudantes.

2 Educação estatística e educação matemática crítica

A relação entre a educação estatística e a educação matemática crítica revela um campo rico para o desenvolvimento de competências que vão além do domínio técnico, promovendo a formação de cidadãos críticos e reflexivos. Em tempos de abundância de dados e informações, a capacidade de interpretá-los e contextualizá-los é essencial para entender o mundo e atuar nele.

A educação, como destaca Freire (1996), não pode ser dissociada das questões sociais, assim a educação matemática crítica surge como uma abordagem que busca transformar as aulas de matemática em espaços de desenvolvimento da criticidade, por meio da discussão de temas atuais e relevantes. Assim, para ser crítica, “a educação [...] deve estar a par dos problemas sociais, das desigualdades, da supressão etc., e deve tentar fazer da educação uma força social progressivamente ativa” (Skovsmose, 2010, p. 101), pois não basta o aluno apenas saber ler, escrever e contar, é necessário ir além do conceito técnico, os alunos precisam



desenvolver a capacidade de questionar e analisar o contexto inserido (D'Ambrosio, 2002). Nesse sentido, a estatística deixa de ser apenas instrumento de cálculos e ganha um papel estratégico, permitindo que os alunos analisem, compreendam e reflitam sobre tais questões.

Freire (2001) reforça que o papel do educador é o de ser um “ser crítico e inquiridor”, estimulando a curiosidade dos estudantes e promovendo um diálogo transformador, saindo das fórmulas prontas e execução mecânica de um conteúdo. Em uma aula de educação estatística alinhada à educação matemática crítica, o professor incentiva os alunos a irem além, onde eles conseguem entender as relações por trás da produção e uso de dados, identificar desigualdades e problemas que os dados revelam, usar a análise estatística para propor soluções e envolver-se em mudanças sociais, além de reconhecer gráficos ou interpretações estatísticas enganosos.

A integração entre educação estatística e educação matemática crítica é uma resposta à necessidade de formar cidadãos capazes de navegar em um mundo repleto de informações e tomar decisões conscientes. Esse processo exige que a matemática e a estatística sejam ensinadas de maneira contextualizada, crítica e reflexiva, conectando os conteúdos à realidade social. Assim, a sala de aula deixa de ser um espaço de reprodução de conhecimentos e se torna um espaço de transformação, onde os estudantes desenvolvem habilidades para intervir e reinventar o mundo em que vivem.

3 Desenvolvimento da atividade

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), espera-se que, ao final do 9º ano do Ensino Fundamental, o aluno seja capaz de ler, interpretar e representar os dados de uma pesquisa (BRASIL, 2018, p. 319). Com o objetivo de envolver os alunos de forma ativa e significativa, realizou-se um levantamento de temas relevantes tanto para os alunos quanto para a comunidade, incentivando os estudantes a refletirem sobre o seu contexto e a dialogarem com colegas de outras turmas. Durante esse processo, os alunos identificaram que alguns colegas estavam envolvidos com apostas online, chegando a perder dinheiro dos pais. A partir dessa constatação, decidiu-se planejar uma pesquisa na comunidade, centrada em um tema que emergiu diretamente da realidade da sala de aula: os jogos de aposta online.

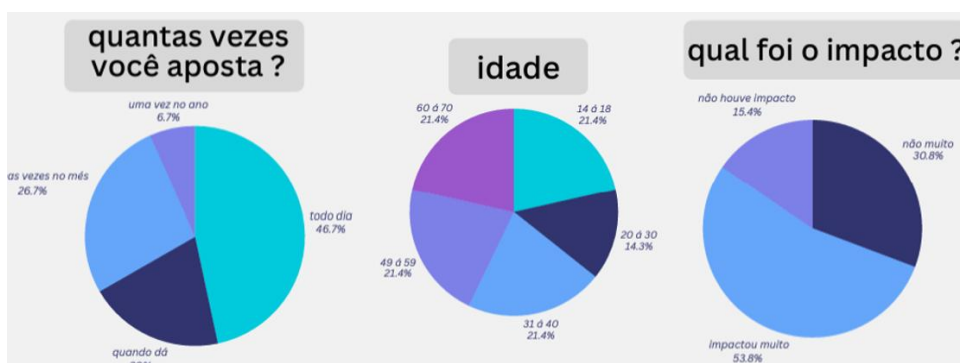
Os alunos iniciaram o trabalho com uma pesquisa exploratória na internet sobre apostas online, na qual se surpreenderam com o número significativo de pessoas enfrentando perdas financeiras e endividamento devido a essa prática. Essa constatação gerou discussões em sala de aula que serviram de base para o desenvolvimento de um questionário direcionado à investigação dos impactos das apostas no contexto local. O questionário incluiu perguntas sobre

idade, divisão do salário para apostas, frequência e valores gastos, relação entre ganhos e perdas, impactos na renda familiar e a influência de influencers que promovem esses jogos. Acompanhados pela professora, os alunos aplicaram o questionário na comunidade, entrevistando 125 pessoas que relataram realizar apostas online. Durante o processo, os estudantes também gravaram áudios das entrevistas, garantindo a preservação dos dados e prevenindo a perda de informações relevantes na etapa de coleta.

Após a coleta de dados, retornamos à escola para discutir os resultados obtidos. Os alunos ficaram impressionados com as respostas, pois a maioria das pessoas entrevistadas relatou já ter participado de apostas online e, em muitos casos, enfrentado perdas financeiras significativas, conforme verificado pelo estudo realizado pelo Instituto Locomotiva (2024). Em relação à faixa etária, os alunos perceberam que os jovens eram os principais participantes dessas apostas, como constatado pela pesquisa publicada na Agência Senado (2024). Quando questionados sobre a divisão do salário e os impactos financeiros, a maioria dos entrevistados afirmou não realizar uma divisão específica dos recursos para apostas, tampouco refletir sobre isso previamente, relatando, ainda, que essas apostas impactavam fortemente sua renda.

Durante as entrevistas, houve relatos marcantes, como o de uma pessoa que perdeu R\$ 40.000,00, outra que acumulou dívidas tão grandes que precisou vender o carro, e 11 pessoas admitiram gastar quase todo o salário em apostas. Além disso, os alunos destacaram que três entrevistados se identificaram como viciados, tendo iniciado as apostas influenciados por propagandas nas redes sociais e, apesar das perdas, encontravam-se incapazes de interromper o hábito, corroborando análises anteriores sobre os impactos psicológicos e comportamentais das apostas online, como planejado por Zorzetto e Orlandi (2024) em seus estudos sobre os efeitos dos jogos de apostas. Com base nessas informações, os alunos construíram gráficos que representavam as principais tendências observadas nos dados coletados, contribuindo para uma análise visual dos resultados da pesquisa.

Figura 1: Gráficos elaborado pelos alunos na pesquisa



4 Resultado e discussões

Após a análise dos dados da pesquisa, a turma foi dividida em grupos de três a quatro alunos para discutir as questões sociais e contextuais que os dados revelam, aprofundando a compreensão crítica dos resultados obtidos. As respostas apresentadas na Tabela 1 revelam uma compreensão dos fatores que levam indivíduos a se envolverem em jogos de aposta, mesmo cientes dos riscos associados. Corroborando com Varella (2024), os alunos identificaram a "ilusão de ganhar de maneira fácil" como um motivador central, destacando a influência de fatores externos, como a pressão social e a busca por uma renda extra. Essa percepção é crucial, pois sugere que a educação financeira e a conscientização sobre os riscos das apostas devem ser abordadas de forma a desmistificar a ideia de que o jogo é uma solução viável para problemas financeiros. Além disso, as respostas demonstraram que os alunos passaram a entender a relevância de conversar sobre o tema com familiares e amigos, mostrando seu potencial para influenciar positivamente a comunidade. Essa reflexão ampliou o entendimento dos alunos sobre o impacto das apostas e os preparou para agir como disseminadores de informação, promovendo reflexões sobre responsabilidade financeira e prevenção de vícios.

Tabela 1: Respostas relatadas dos grupos da pergunta 1

Pergunta 1:	Que razões levam as pessoas a se envolverem em jogos de aposta, mesmo sabendo dos riscos de perda?
Grupo 1	A ilusão de ganhar de uma maneira fácil, para pagar contas, despesas e renda extra. As influências externas e vontade de conseguir mais dinheiro.
Grupo 2	Pela influência e a esperança de ter uma renda melhor, para melhorar a qualidade de vida. Além da necessidade de renda extra, criando vício/dependência e também uma diversão momentânea.
Grupo 3	Eles acham que é uma forma rápida de ganhar dinheiro. Essas pessoas muitas vezes são influenciadas psicologicamente. Eles buscam formas rápidas e fáceis de ganhar dinheiro até para quitar dívidas que já tinham, então ficam viciados e não conseguem sair.
Grupo 4	Querer aumentar sua renda mensal, por dificuldades financeiras, mas acabando perdendo e ficando com a renda mais baixa.
Grupo 5	Por causa das influências principalmente nas redes sociais, pela busca por dinheiro fácil e sem esforço que é atrativo a todos.
Grupo 6	Por causa dos influenciadores, muitas pessoas apostam achando que vão ganhar muito dinheiro, mas no final acabam se endividando.
Grupo 7	Pela influência dos famosos, dinheiro fácil e a necessidade de aumentar a renda.

Fonte: Dados da Pesquisa

As respostas apresentadas na Tabela 2 apresentam uma percepção crítica dos alunos sobre o funcionamento e os impactos econômicos dos jogos de aposta online. Todos os grupos

entram em consenso de que as principais beneficiárias são as plataformas de apostas, os criadores dos jogos e os influenciadores digitais que promovem essas atividades. Os alunos destacaram o papel das plataformas como os maiores agentes lucrativos, dado o rápido acesso e a capacidade de atrair um grande número de participantes, especialmente entre pessoas de baixa renda. Além disso, os influenciadores digitais foram frequentemente citados como intermediários essenciais no processo, já que incentivam a adesão de seus seguidores, resultando em perdas financeiras para os apostadores e em ganhos para os patrocinadores, correlacionando com o estudo de Souza (2024). As respostas indicam uma compreensão crítica dos alunos sobre as estruturas econômicas que sustentam esses jogos, evidenciando não apenas quem lucra, mas também quem sofre os impactos, promovendo uma reflexão sobre as desigualdades sociais associadas a essa prática.

Tabela 2: Respostas relatadas dos grupos da pergunta 2

Pergunta 2:	Ao refletir sobre as estruturas e interesses econômicos por trás desses jogos, quais entidades (casas de aposta, plataformas online) estão lucrando?
Grupo 1	A plataforma que cria os jogos e os influenciadores, além das plataformas que lucram constantemente causando ilusão nas pessoas.
Grupo 2	Principalmente os criadores dos jogos e os influencers que divulgam. As plataformas online são as mais lucrativas devido ao rápido acesso. Enquanto os beneficiados crescem, os desinformados e geralmente os mais pobres perdem a sua renda.
Grupo 3	Os donos das plataformas e os influenciadores dos sites. Eles ganham através do dinheiro apostado, das pessoas que sempre perdem e acabam lucrando.
Grupo 4	Os únicos benefícios em jogos de apostas são só as próprias plataformas e as pessoas que divulgam, enquanto eles enganam as pessoas eles ganham mais dinheiro e quem aposta só se endivida.
Grupo 5	Os influenciadores que são patrocinados e as plataformas online. Eles tiram esse dinheiro à custa do sofrimento das pessoas que muitas vezes são as mais pobres.
Grupo 6	Os donos de casas de apostas e influenciadores. Quando os influenciadores divulgam este conteúdo e seus seguidores entram na plataforma eles acabam confiando na pessoa e perdendo seu dinheiro.
Grupo 7	Os influenciadores são os que mais se beneficiam na comida de. Eles estão lucrando com pessoas que acham que vão ganhar dinheiro e mudar de vida, mas acaba perdendo, pois as casas de aposta "roubam" essas pessoas, então as pessoas gastam muito dinheiro e perdem tudo. Muitas pessoas com baixa renda apostam e acabam perdendo e não tem mais dinheiro.

Fonte: Dados da Pesquisa

Na tabela 3, as respostas dos alunos evidenciam uma lacuna significativa no conhecimento sobre probabilidades e riscos associados aos jogos de aposta. Os grupos apontaram que a comunidade, em geral, possui pouco entendimento sobre as chances reais de ganho e as consequências financeiras de suas escolhas, o que contribui para decisões impulsivas e prejuízos consideráveis. Embora algumas pessoas tenham noção dos riscos, a falsa sensação

de lucro fácil parece superar o entendimento das probabilidades. Além disso, os alunos destacaram a importância de utilizar a educação matemática como ferramenta para capacitar a comunidade a adotar práticas financeiras mais responsáveis, reduzindo os níveis de endividamento e incentivando escolhas econômicas mais seguras. Corroborando essas constatações, a pesquisa realizada por Laves (2024) com estudantes do 3º ano do ensino médio evidenciou a importância da educação financeira nas escolas como suporte fundamental para a tomada de decisões financeiras conscientes, além de contribuir para a compreensão dos riscos associados aos jogos de aposta online.

Tabela 3: Respostas relatadas dos grupos da pergunta 3

Pergunta 3:	O que os dados sobre perdas financeiras indicam o conhecimento da comunidade sobre probabilidades e risco e como a educação matemática poderia ajudar a aumentar a conscientização sobre os riscos dos jogos de aposta e as chances reais de ganhar?
Grupo 1	Que as pessoas são facilmente influenciáveis e não conhecem os riscos dessas plataformas e acreditam que pode dar certo, um dos meios de prevenir essas grandes perdas é usando a matemática a partir da perspectiva da educação financeira.
Grupo 2	Que há pouco conhecimento em planejamento financeiro. As pessoas muitas vezes sabem das probabilidades e riscos, mas com a falsa sensação de ganhar dinheiro acabam apostando mesmo assim. Com educação financeira elas sabem como gastar dinheiro com coisas necessárias.
Grupo 3	Indica que eles conhecem pouco sobre a probabilidade de risco. A conscientização matemática poderia ajudar as pessoas a investirem seu dinheiro de outra forma até mesmo mais segura para ter um rendimento e lucro.
Grupo 4	A falta de conhecimento sobre os riscos, como: endividar e achar que não terá consequências futuras. A matemática ajudaria a conscientização sobre ajuda financeira e apoio em educação financeira.
Grupo 5	Que eles não possuem informações necessárias e o senso de que é seguro e não é. Ajudaria a reduzir os níveis de aposta e assim as pessoas não gastariam dinheiro achando que será fácil essa mudança de vida e ficam endividados.
Grupo 6	A maioria da população aposta sem saber que é golpe, ou prefere acreditar que não é. Acreditando que vai ganhar dinheiro fácil sem trabalhar. A matemática financeira nos ajuda a não cair tão facilmente em golpes.
Grupo 7	Indica que as pessoas não têm muito conhecimento sobre o jogo de apostas, e como tem uma mente fraca e acabam jogando. A educação matemática ajuda a ver a probabilidade de perder, e também que nesse caso não está nem sendo honesto, pelo que vimos sobre a pessoa começar a ganhar e depois perder.

Fonte: Dados da Pesquisa

Na tabela 4, as respostas revelam que as perdas financeiras decorrentes dos jogos de aposta têm impactos profundos na economia local, na saúde mental e nas oportunidades educacionais e profissionais dos membros da comunidade. As dívidas acumuladas não apenas comprometem a renda familiar, mas também geram brigas, afetando a convivência familiar e social. Esses prejuízos econômicos frequentemente resultam em problemas psicológicos, como

traumas e depressão, especialmente entre os mais vulneráveis, conforme estudos prévios realizados por Omais (2007) sobre os impactos associados aos jogos de azar. Além disso, o vício em apostas leva ao abandono de empregos e estudos, prejudicando o desenvolvimento educacional e profissional das pessoas e perpetuando ciclos de pobreza e exclusão social.

Tabela 4: Respostas relatadas dos grupos da pergunta 4

Pergunta 4:	Como as perdas impactam a economia local, a saúde mental e as oportunidades educacionais e profissionais dos membros da comunidade?
Grupo 1	Dívidas, desavenças familiares e saúde mental prejudicada além de perder seus bens e emprego. Muitos acabam saindo de perto dos amigos e familiares por vergonha ou por conta de dívidas que eles não conseguem pagar.
Grupo 2	Perder bens, causar discórdia na família, problemas psicológicos. Acaba impactando até mesmo dentro de suas casas, como: faltar comida, adoecer psicologicamente, traumas, depressão, medo de não pagar as contas, o que pode levar ao suicídio como uma pessoa relatou.
Grupo 3	Com perdas sequenciais acabam trazendo dívidas para a população que deposita sua confiança nesses sites, acabando com sua saúde mental.
Grupo 4	Muitos perdem seus empregos por conta do vício, aí não consegue pagar suas apostas e só perde cada vez mais o seu dinheiro. Com isso se afastam dos familiares e amigos e ficam até doentes.
Grupo 5	Nós ficamos muito chocados com o que as pessoas contaram dos vícios. Perderam muito dinheiro, amizades, dignidade e pensaram em acabar com a vida.
Grupo 6	O que mais vimos como consequência foram as dívidas principalmente das pessoas mais pobres, acaba com a renda financeira das pessoas e ficam doentes.
Grupo 7	Podemos ver que geram muitas dívidas que não conseguem pagar, fazendo com que muitos não consigam mais estudar ou trabalhar e não vão realizar seus sonhos, pois ficam até doentes com tudo o que aconteceu dado as apostas.

Fonte: Dados da Pesquisa

Após a conclusão da pesquisa, a escola, em conjunto com os professores, organizou uma mostra cultural envolvendo todas as turmas. Os alunos do 9º ano propuseram trabalhar com o tema das apostas online, alinhando às discussões desenvolvidas ao longo do projeto. Além disso, manifestaram o desejo de contribuir diretamente com a comunidade, planejando ações práticas que promovessem conscientização e suporte.

Durante a mostra cultural, os alunos montaram uma tenda temática onde orientaram os visitantes sobre os riscos das apostas online. Eles também desenvolveram uma planilha de planejamento financeiro, disponibilizando-a em formato editável, estudaram estratégias para organização de dívidas e apresentaram alternativas de investimentos seguros. Essas ações buscaram não apenas informar, mas também oferecer ferramentas concretas para que a comunidade pudesse refletir e adotar práticas financeiras mais conscientes e responsáveis.

5 Conclusões



A realização desta atividade proporcionou uma experiência significativa de ensino e aprendizagem ao integrar a educação estatística com a Educação Matemática Crítica. Ao investigar o tema das apostas online, os alunos foram além do aprendizado técnico, refletindo sobre as implicações sociais e financeiras entre os próprios colegas e familiares, além de se envolverem em um projeto na comunidade onde as ações práticas realizadas durante a mostra cultural demonstraram o impacto positivo de uma educação que conecta teoria à prática, promovendo engajamento social e autonomia. Ao elaborar estratégias como planilhas de planejamento financeiro e orientações sobre investimentos seguros, os estudantes transformaram o aprendizado em ações concretas para beneficiar a comunidade. Esse processo destacou como a matemática pode servir como uma poderosa ferramenta para compreender e intervir em realidades, incentivando o protagonismo estudantil na busca por soluções e conscientização.

Referências

AGÊNCIA SENADO. *Mais de 22 milhões de pessoas apostaram nas “bets” no último mês, revela DataSenado.* 2024. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/10/01/mais-de-22-milhoes-de-pessoas-apostaram-nas-bets-no-ultimo-mes-revela-datasenado>>. Acesso em: 22 jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. *Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade*. 2. ed. Campinas: Papirus, 2002.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

INSTITUTO LOCOMOTIVA. *Estudo Questin Pro: A epidemia das Bets*. 2024. Disponível em: <<https://static.poder360.com.br/2024/08/Locomotiva-pesquisa-apostas-e-saude-mental-ago2024.pdf>> . Acesso em: 22 jan. 2025.

LAVES, Jéssica Mirian Sampaio. *Envolvimento em jogos de azar entre os alunos do 3º ano do ensino médio de escolas públicas de Manaus: A relevância da educação financeira para evitar decisões equivocadas*. 2024. 33f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em administração). Universidade Federal do Amazonas. Manaus.

OMAI, Sálua. *Jogos de Azar: análise do impacto psíquico e sócio-familiar do jogo patológico a partir das vivências do jogador*. 2007. 178f. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande.

SOUZA, Adlla Yasmim Dantas de. *É apenas entretenimento? análise da responsabilidade civil dos influenciadores digitais frente à publicidade de jogos de azar online*. Trabalho de



Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, p. 68. 2024.

SKOVSMOSE, Ole. *Educação matemática crítica: a questão da democracia*. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2010.

VARELLA, Patrícia PasquiniJuca. *Ilusão com dinheiro fácil, curiosidade e fascínio alimentam o vício em bets* – Instituto de Psiquiatria – IPq. 2024. Disponível em: <<https://ipqhc.org.br/2024/10/30/ilusao-com-dinheiro-facil-curiosidade-e-fascinio-alimentam-o-vicio-em-bets/>>. Acesso em: 22 jan. 2025.

ZORZETTO, Ricardo; ORLANDI, Ana Paula. Os efeitos nocivos dos jogos on-line. *Pesquisa FAPESP*, n. 344, p. 12-21, 2024.