

Os jogos de aposta “on-line” e a Educação Matemática Crítica, uma proposta de trabalho em sala de aula de Matemática nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Online betting games and Critical Mathematics Education, a proposal for work in the mathematics classroom in the final years of elementary school

Davi Eduardo Fiuza Abras de Melo¹ • Marco Aurélio Kistemann Júnior²

Resumo: O relato de experiência tem como objetivo apresentar uma série de atividades que compõe o produto educacional que está vinculado a pesquisa que está sendo realizada no mestrado profissional com o título: A promoção de uma Educação Financeira Escolar em uma perspectiva da Educação Matemática Crítica: O trabalho com jogos de apostas on-line em uma sala de aula do Ensino Fundamental II, em que consiste promover em sala de aula objetos que relacionem os jogos de apostas on-line, o ensino e trabalho com a educação financeira escolar na perspectiva da Educação Matemática Crítica. Assim, agregando no evento um espaço de discussão a partir da exposição do relato que compõe o produto educacional, resultando em um espaço de reflexão do que foi trabalhado.

Palavras-chave: Educação Financeira. Educação Matemática Crítica. Ensino Fundamental Anos Finais.

Abstract: The experience report aims to present a series of activities that make up the educational product that is linked to the research being carried out in the professional master's degree with the title: Promoting School Financial Education from a Critical Mathematics Education perspective: Working with online betting games in an elementary school classroom, which consists of promoting objects in the classroom that relate online betting games, teaching and working with school financial education from the perspective of Critical Mathematics Education. Thus, the event provides a space for discussion based on the presentation of the report that makes up the educational product, resulting in a space for reflection on what was worked on.

Keywords: Financial Education. Critical Mathematics Education. Elementary School Final Years.

Referencial Teórico

Na década de 80 o pesquisador Ole Skovsmose, dinamarquês, começa a propor uma forma de visualização da Educação Matemática em uma perspectiva de poder e democracia, se apoiando com um referencial teórico da Educação Crítica. Tentando entender como poderia mesclar a Educação Crítica com o ensino da Matemática e quais seriam os resultados.

Assim, ao adentrar a Educação Crítica, possui em sua formulação as questões trabalhadas com uma educação emancipatória, dessa forma, tendo em seu currículo a inspiração na Teoria Crítica elaborada pela Escola de Frankfurt e junto a isso o trabalho de Paulo Freire referindo-se a abertura e importância da noção de diálogo na caracterização dos processos educacionais.

¹ Universidade Federal de Juiz de Fora • Juiz de Fora, MG — Brasil • ✉ davi.fiuza2222@gmail.com • [ORCID](https://orcid.org/0000-0002-0254-1172) <https://orcid.org/0000-0002-0254-1172>

² Universidade Federal de Juiz de Fora • Juiz de Fora, MG — Brasil • ✉ nome@provedor.com.br • [ORCID](https://orcid.org/0000-0002-8970-3954) <https://orcid.org/0000-0002-8970-3954>



Em entrevista, Ole menciona: “Durante esse período, o trabalho de Paulo Freire também estava sendo internacionalmente reconhecido como importante para a formulação de uma Educação Crítica. Assim, em 1975, um dos meus colegas traduziu o livro Pedagogia do Oprimido, de Freire, para o dinamarquês.” (SKOVSMOSE,2012,p.10).

A obra “Educação Matemática Crítica: a questão da democracia” foi o seu primeiro livro publicado no Brasil, em 2001, que hoje possui uma carga de referência base no campo da Educação Matemática Crítica, tendo em seus capítulos a relação de objetivos do conceito, metodologia e indagações que a área propõe.

Voltando a Educação Crítica, o autor menciona a relação do professor e aluno, e que esta precisa ser de uma igualdade, para que ambos se envolvam juntos no processo educacional, promovendo então um conjunto e não a separação em esferas de desigualdade professor e aluno. Com isso, para que se tenha o elo crítico, não se pode pensar no aluno como inferior e receptor e sim como agente conjunto do processo.

Além disso, menciona a construção de um currículo, que em sua formulação não se pode ter algo selecionado previamente ou já definido e sim discutido de uma forma crítica por todos que aquele currículo envolve, relacionando com a relevância social, aplicabilidade, os interesses e as necessidades reais dos alunos. Propondo perguntas direcionadoras como: “Na EC fala-se em currículo crítico e muitas questões são postas, tais como: Qual a aplicabilidade do assunto? Quais são os interesses envolvidos? Existem limitações ao assunto”(SKOVSMOSE,2001,p.27).

Atrelando a ideia da Educação Matemática, Skovsmose já menciona: "Passemos agora à Educação Matemática. De acordo com a Educação Matemática Crítica, é importante estar ciente de que a Educação Matemática pode servir a diferentes funções socioeconômicas” (SKOVSMOSE,2012,p.12)

Então o destaque da Educação Matemática voltada para uma relação sociopolítica, socioeconômica, vinculada a democracia e pensando na relação de poder e também da emancipação se torna uma preocupação para a Educação Matemática Crítica, tendo como viés mencionado: “É possível pensar em uma Educação Matemática para a justiça social”(SKOVSMOSE,2012,p.13).

Posto isso, demonstra relações de desafios que o conceito deve enfrentar na sua vivência de aplicabilidade como mostrar que: a Matemática representa uma racionalidade que poderia servir a muitos interesses diferentes; Reconhecer que a Educação Matemática pode servir a



funções muito diferentes em diferentes contextos socioeconômicos, inclusive a uma disciplina; Explorar em que medida é possível, por meio da Educação Matemática, fazer a diferença para alguns alunos em algumas situações, e dessa forma tentar realizar uma Educação Matemática para a justiça social.

Na perspectiva do Ole Skovsmose o recorte foi feito para o entendimento do cenário de investigação:

Um cenário para investigação é um terreno sobre o qual as atividades de ensino-aprendizagem acontecem. Ao contrário da bateria de exercícios tão característica do ensino tradicional de matemática, que se apresenta como uma estrada segura e previsível sobre o terreno, as trilhas dos cenários para investigação não são tão bem-demarcadas. Há diversos modos de explorar o terreno e suas trilhas. Há momentos de prosseguir com vagar e cautela, e outros de se atirar loucamente e ver o que acontece. (SKOVSMOSE,p.47,2001)

Vale ressaltar então que o cenário de investigação é um espaço criado pelo professor que foge de um ensino tradicional, não colocando em ênfase o protagonismo docente e uma estrutura do ensino formal, promovendo então um movimento educacional tem como objetivo a discussão e a interação dos meios.

Quando Skovsmose destaca a exploração do terreno, relata que é preciso ter uma segurança e uma previsão do que pode ser abordado, não limitando a pesquisa, mas com uma ideia de que também quem cria o cenário precisa ter pelo menos dimensões esperadas para motivarem a discussão.

Além disso, propõe o uso de "cenários de investigação" no ensino e na aprendizagem de conteúdos matemáticos. Nestes cenários, Skovsmose (2000) vislumbra situações e contextos que podem permitir aos estudantes, explorar problemas matemáticos e não-matemáticos de forma aberta e crítica. Para este educador matemático dinamarquês, esses cenários também buscam incentivar a investigação, as ações colaborativas entre os estudantes transcendendo os ambientes escolares severamente dominados por práticas ressignificadas, no ensino tradicional vigente, por meio do paradigma do exercício.

Justificativa

Os jogos de apostas on-line têm um crescente viés no Brasil, incluindo entre crianças e Adolescentes:

Apesar da publicidade de ambos ser ilegal para menores de 18 anos, isso não tem



limitado o acesso, como aconteceu com Lucas*, 13. Influenciado por jogadores e locutores famosos, o estudante de Salvador decidiu se arriscar como técnico de futebol e usou escondido o cartão de crédito da avó para bancar suas primeiras apostas. No total, chegou a gastar R\$30 mil. Perdeu tudo. (BITTENCORT, 2025, p.1)

Destaca o jornal nexo, ou seja, o público escolar está inserido neste contexto.

Trabalhando com a perspectiva da Educação Matemática Crítica e alinhado com o crescente uso das crianças e jovens em jogos de aposta on-line, a justificativa do relato é apresentar ao público alternativas para trabalhar a Educação Financeira utilizando esse tema na sala de aula de Matemática alinhado com a proposta educacional do Ole Skovsmose.

Assim, criando um espaço que relata propostas que podem ser trabalhadas na sala de aula do Ensino Fundamental Anos Finais, promovendo cenários de investigação com a temática tão problemática, ainda o material pode servir de percurso para a criação de outros cenários vindo da realidade do professor e dos alunos, servindo como base as estratégias usadas.

Além disso, a pesquisa, junto ao relato e o produto educacional foram pensados a partir de uma situação dentro da sala de aula de Matemática, em que um aluno apresenta o jogo de aposta “on-line” ao professor, autor do relato, e sua opinião sobre o aplicativo e aborda como um modo de investimento feito com o dinheiro que os familiares depositam para a compra do lanche.

Com isso, também foi pensando a metodologia e as atividades que trabalham esta temática.

Metodologia das Atividades

A proposta visa criar três momentos com o grupo para cada atividade, segue:

1. Separar em grupos para a realização da atividade proposta.
2. Apresentação dos grupos com a resolução da atividade proposta.
3. Discussão sobre a aplicabilidade da atividade.

Assim, vão realizar a trilha de atividades, seguindo o mesmo momento da pergunta motivadora.

Descrição da Atividade (1ª Atividade)



A atividade se divide em momento da pergunta motivadora, cenário de investigação e intencionalidade e resultados esperados.

Momento da pergunta motivadora:

Um aluno aborda o professor relatando que apostou 50,00 no jogo on-line e que teve um resultado da aposta em 100,00, que estava muito feliz com tal ganho, logo depois do intervalo chega novamente ao professor e relata que perdeu tudo, e fala, não tem como ganhar dinheiro fácil não, professor?

O professor aborda os regimes de capitalização e prepara uma aula de investimentos, baixo, médio e alto risco, mostrando os tipos de investimento e o que poderia ser realizado para tal processo e como que funciona os conceitos de juros simples e composto.

Depois, o aluno se queixa falando que mesmo assim demora muito e que no “tigrinho” é mais fácil ganhar e muito mais rápido e no final, aborda... é também é mais fácil perder.

O professor perguntou, onde eles ficaram sabendo do jogo: abordaram a ideia dos influenciadores que divulgam as casas de apostas on-line e ganham dinheiro com a divulgação.

Cenário:

Dada a situação o professor apresentou três tipos de planejamento financeiro de três pessoas e pediu que observasse a quantidade de dinheiro destinada a cada despesa. Observando que no primeiro planejamento teria um dinheiro específico para aposta em jogos on-line, no segundo aposta em casas lotéricas e no terceiro um perfil que não apostava.

Intencionalidade e resultados esperados:

Intencionalidade e resultados esperados: A intencionalidade se baseia na reflexão se é ético realizar o jogo on-line e se existe uma diferença entre jogar on-line ou jogar na loteria. Se a justificativa da lotérica, ser algo legal, vale a ideia da aposta ou não. Sendo como resultado esperado perceberem que são dois tipos de apostas e que esse modo não é uma forma de investimento e algo que desperta o risco, não sendo positivo estar no planejamento financeiro.

Atividade da trilha (2ª Atividade):

Solicitar para que façam um planejamento financeiro usando de base o que viram na



tarefa anterior, e utilizando o mesmo cenário, exemplos: moradia, supermercado, emergências.

Intencionalidade e resultados esperados:

A intencionalidade se baseia na reflexão se é ético realizar aposta cabe no planejamento financeiro para que promovam a vivência do poder de escolha. Sendo como resultado esperado perceberem que são dois tipos de apostas e que esse modo não é uma forma de investimento e algo que desperta o risco, não sendo positivo estar no planejamento financeiro.

Atividade da trilha (3ª Atividade):

Cenário:

Dada a situação o professor apresentou dois tipos de faturamento mensal financeiro de duas pessoas e pediu que observasse a quantidade de dinheiro destinada a cada dispensa e a cada receita. Observando que no segundo faturamento teria uma despesa específica para aposta em jogos on-line e a receita que obteve com a mesma e no primeiro faturamento outros tipos de despesas e receitas.

Intencionalidade e resultados esperados:

A intencionalidade se baseia na reflexão se é ético realizar o jogo on-line e se vale a pena deixar de pagar despesas “mais importantes” para realizar as apostas on-line e se compensa o dinheiro destinado com o rendimento obtido. Sendo como resultado esperado perceberem que dependendo de cada mês pode ter sucesso ou não, perder ou ganhar dinheiro, sendo inviável controlar o quanto vai ganhar, gerando então problemas futuros.

Conclusão:

Tendo em vista a apresentação do referencial teórico, a justificativa e a apresentação da atividade, o relato se faz relevante para a discussão da Educação Financeira Escolar na perspectiva da Educação Matemática Crítica, promovendo cenários que possam trabalhar com temas atuais e relevantes que estão sendo apresentados pelos alunos e alunas nas salas de aulas.

Referências

SKOVSMOSE, Ole. Desafios da Reflexão em Educação Matemática Crítica. Tradução de Orlando de Andrade Figueiredo e Jonei Cerqueira Barbosa. Campinas: Papyrus, 2008.

SKOVSMOSE, Ole. Educação matemática crítica: a questão da democracia. Campinas -SP:Papyrus,



2013.

SKOVSMOSE, Ole. Um convite à educação matemática crítica. Campinas – SP: Papirus,)

SKOVSMOSE, Ole. Cenários para investigação. Bolema, v. 13, n 14, 2000.ma, E. C. P. (1997). Privatização e desempenho econômico: teoria e evidência empírica [Texto para discussão, Nº 532]. Brasília, DF: IPEA.

BITTENCORT, Carla. Como bets e jogos de azar atraem crianças e adolescentes. **Nexo Jornal**, São Paulo, 28 de jun. de 2024. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/externo/2024/06/28/como-bets-e-jogos-de-azar-atraem-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em 20 de fev. de 2025