

Circuito de Atividades Matemáticas: Uma Experiência com Alunos com Altas Habilidades

Pedro Gustavo Rieck¹

Ana Julia Prusak²

Leonardo Rodrigues Castanha³

Débora Eloísa Nass Kieckhoefel⁴

Sílvia Teresinha Frizzarini⁵

RESUMO

Este trabalho descreve a aplicação de uma atividade com alunos com altas habilidades cujo objetivo era desenvolver o raciocínio lógico por meio de jogos. A atividade foi realizada em dois polos no município de Joinville/SC, um municipal e um estadual, e foi planejada e conduzida por professores e licenciandos em Matemática vinculados ao programa de extensão “Playground da Matemática”, da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). A sequência didática aplicada, intitulada “Circuito de Atividades Matemáticas”, ofereceu desafios que buscavam estimular o pensamento lógico-matemático, a criatividade, o desenvolvimento de habilidades de aritmética e noções de geometria plana e espacial. O circuito contou com seis jogos de diferentes níveis de dificuldade, distribuídos em quatro estações, sendo uma delas composta por três jogos e as demais por um único jogo. Pela natureza do estudo, adotamos uma abordagem qualitativa e interpretativa, baseada nas reflexões dos responsáveis pela aplicação da sequência didática. Participaram 5 alunos do polo estadual e 12 do polo municipal, com idades entre 8 e 13 anos, todos alunos com altas habilidades com hiperfoco em diferentes áreas do conhecimento. O referencial teórico se fundamenta, entre outras abordagens, na Teoria dos Anéis de Joseph Renzulli (2016), utilizada para análise dos dados obtidos. Como principais resultados, destacamos a significativa interação entre os alunos e aplicadores, além do expressivo interesse demonstrado por todos os jogos propostos, inclusive por parte dos alunos com hiperfoco em áreas distintas da Matemática.

Palavras-chave: Raciocínio Lógico, Jogos Matemáticos, Extensão Universitária, Altas Habilidades, Educação Matemática.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, pedrorieck2209@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, ana.juliaprusakrodicz@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, leonardorc166@gmail.com;

⁴ Professora do Departamento de Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, debora.kieckhoefel@udesc.br;

⁵ Professora do Departamento de Matemática; do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias e; do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, silvia.frizzarini@udesc.br.



Introdução

O Playground da Matemática é um programa permanente de extensão da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), criado para conectar a universidade e a educação básica, sendo um trabalho coletivo de professores e alunos do curso de Licenciatura em Matemática e do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT), ambos do Centro de Ciências Tecnológicas (CCT) da UDESC. O programa é desenvolvido em cinco ações voltadas a diferentes aspectos da educação matemática, incluindo a ação “Materiais didático-pedagógicos de inclusão”, tendo como objetivo a elaboração e adaptação de materiais e sequências didáticas que auxiliem na inclusão escolar.

De acordo com os dados da Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina, disponibilizados no sistema eletrônico Educação na Palma da Mão (Santa Catarina, 2025), em 21 de agosto de 2025, a rede estadual de Santa Catarina possuía 972 estudantes com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), distribuídos em 238 unidades escolares. O município de Joinville, onde foi realizada a pesquisa, possuía 26 estudantes com AH/SD, matriculados em 15 diferentes unidades escolares de educação básica. Segundo a Fundação Catarinense de Educação Especial (FCEE, 2024), o atendimento aos alunos com AH/SD no estado é realizado em 38 polos de Atendimento Educacional Especializado (AEE) especializados, distribuídos em 28 municípios.

O município de Joinville, por meio da Lei nº 9.693/2024, instituiu diretrizes voltadas ao atendimento educacional de estudantes com altas habilidades. A normativa garante acompanhamento especializado realizado por profissionais qualificados e estabelece duas modalidades de atendimento: a suplementação de ensino, por meio do enriquecimento curricular em sala de aula ou em polos especializados no contraturno, e a aceleração, que consiste na progressão parcial ou total de série, bem como na possibilidade de ingresso antecipado em etapas seguintes do processo educativo (Joinville, 2024).

O enriquecimento do aprendizado pode ser promovido por meio de práticas que estimulem o raciocínio lógico-matemático, considerado essencial para o desenvolvimento da capacidade de análise e de resolução de problemas, aspectos fundamentais ao crescimento intelectual de todas as crianças. Para Lorenzato (2006) atividades que aliam o caráter lúdico aos conceitos matemáticos, configuram-se como alternativas eficazes



para potencializar a aprendizagem e manter o engajamento dos alunos. No caso de estudantes com altas habilidades, essa demanda torna-se ainda mais evidente, exigindo propostas pedagógicas que extrapolem os métodos tradicionais e ofereçam desafios adicionais.

Neste contexto, a questão de pesquisa é como realizar a suplementação de alunos com AH/SD nos polos de Joinville em turmas multisseriadas? Para responder essa questão o objetivo desse trabalho é apresentar uma proposta de aplicação de um circuito de atividades, denominado “Circuito de Atividades Matemáticas”, tecendo considerações acerca da prática realizada. O circuito foi desenvolvido e aplicado por licenciandos em Matemática e professores do programa Playground da Matemática junto a estudantes com altas habilidades.

Fundamentação Teórica

A valorização da educação inclusiva tem impulsionado reflexões sobre a necessidade de práticas pedagógicas que assegurem o acesso equitativo e igualitário ao conhecimento para todos os alunos. A partir da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (Brasil, 2007, p. 8):

O desenvolvimento de estudos no campo da educação e dos direitos humanos vêm modificando os conceitos, as legislações, as práticas educacionais e de gestão, indicando a necessidade de se promover uma reestruturação das escolas de ensino regular e da educação especial.

Nesse sentido, para o Ministério da Educação (2006) uma proposta educacional democrática precisa reconhecer a diversidade dos estudantes, criando condições de aprendizagem que respeitem suas habilidades, interesses, formas de aprender e potencialidades. Assim, é fundamental que os alunos com altas habilidades/superdotação tenham acesso a práticas pedagógicas específicas, capazes de favorecer o pleno desenvolvimento de seus talentos. Ou seja, a inclusão desses alunos na educação formal se configura como uma questão crucial, exigindo estratégias que não apenas reconheçam suas habilidades, mas também as estimulem e desenvolvam de maneira adequada, assegurando que possam alcançar todo seu potencial.

A Teoria dos Três Anéis desenvolvida por Joseph Renzulli (2016), psicólogo educacional norte-americano, é uma abordagem teórica que se destaca na compreensão



do comportamento de indivíduos com altas habilidades. Surgida na década de 1980, essa teoria propõe que o comportamento de altas habilidades é constituído por três traços fundamentais: habilidade acima da média, criatividade e comprometimento com a tarefa. Baseados em Renzulli (2016), vamos caracterizar esses três componentes.

Habilidades acima da média é a capacidade de desempenho ou de potencial para o desempenho que se situa nos 15 a 20% superior em qualquer área de realização humana. Essas habilidades podem ser gerais, relacionadas à capacidade de processar informações, pensar abstratamente e aplicar o raciocínio verbal e numérico em diferentes contextos, ou específicas, ligadas a áreas delimitadas de conhecimento ou desempenho, como matemática, artes, liderança, ciências ou relações humanas. O autor ressalta que tais habilidades não se limitam apenas ao que pode ser medido por testes de inteligência ou de rendimento, mas também incluem potenciais identificados por meio de observação e desempenho em situações reais.

A criatividade é entendida como um conjunto de traços que se manifestam por meio da originalidade de pensamento, da flexibilidade em propor soluções novas e da capacidade de romper com convenções estabelecidas. A criatividade é um fator essencial que diferencia pessoas superdotadas, sendo frequentemente associada a realizações originais e socialmente relevantes. Renzulli (2016) destaca que a criatividade envolve dimensões como a originalidade e frescor de ideias, engenhosidade construtiva, capacidade de ultrapassar procedimentos tradicionais e habilidade de produzir soluções inovadoras em diferentes áreas.

O comprometimento com a tarefa é uma forma refinada de motivação caracterizada por perseverança, dedicação, autoconfiança e ação dirigida a objetivos específicos. Esse constructo envolve não apenas o esforço contínuo e a persistência diante de desafios, mas também a motivação intrínseca em se engajar em atividades pelo valor que elas possuem em si mesmas. Pesquisas clássicas e contemporâneas têm demonstrado que indivíduos criativos e altamente produtivos apresentam níveis elevados de comprometimento com a tarefa, o que se configura como um dos componentes essenciais do comportamento superdotado.

Dessa forma, a Teoria dos Três Anéis enfatiza que a realização excepcional não depende exclusivamente de habilidades cognitivas, mas da interação entre esses três elementos, cuja dinâmica é representada graficamente na Figura 1:



Figura 1: Representação Gráfica dos Três Anéis de Renzulli



Fonte: Adaptado de Renzulli (2016, p. 67)

Esses conceitos são fundamentais para a elaboração de práticas educacionais que visem o desenvolvimento integral de alunos superdotados, permitindo que suas habilidades sejam reconhecidas e potencializadas em ambientes de aprendizagem adequados. Nesse sentido, o circuito de atividades proposto neste estudo buscou explorar o potencial dos jogos como ferramenta pedagógica.

De acordo com Grando (2004), o jogo quando assumido em seu aspecto pedagógico, constitui um recurso produtivo tanto para o professor quanto para o aluno. Para o docente, ele se apresenta como um instrumento facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas muitas vezes de difícil assimilação. Já para o estudante, o jogo possibilita o desenvolvimento da capacidade de pensar, refletir, analisar e compreender conceitos matemáticos, além de favorecer a formulação e testagem de hipóteses, a avaliação de resultados e a investigação matemática, promovendo autonomia e cooperação no processo de aprendizagem.

Metodologia

A abordagem metodológica deste trabalho é a qualitativa e interpretativa (Gil, 2002), realizada a partir das reflexões e percepções dos responsáveis pela elaboração e aplicação do circuito. A análise dos dados foi realizada com base na Teoria dos Anéis de Joseph Renzulli (2016), que possibilita compreender as diferentes manifestações de AH/SD em três principais aspectos: a capacidade acima da média, a criatividade e o comprometimento com a tarefa. A coleta de dados foi feita a partir das observações realizadas durante a aplicação do circuito de atividades e feedback de cada uma das coordenadoras dos polos de AH/SD.

O circuito foi aplicado em dois polos de altas habilidades em Joinville, contando



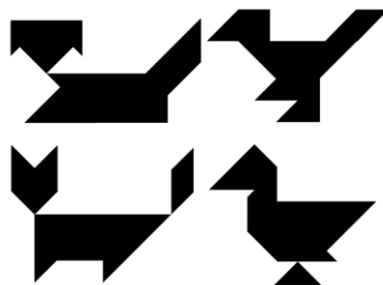
com a participação de 17 alunos no total, 12 do polo da Rede Municipal de Ensino e 5 do polo da Rede Estadual, sendo estes alunos de diferentes escolas da cidade e região. Os alunos possuem idades entre 8 e 13 anos, com hiperfocos em diferentes áreas, como a intelectual, a acadêmica, de liderança, de psicomotricidade e artística, conforme a Lei 9.693/2024 do município de Joinville (Joinville, 2024).

O planejamento do circuito foi realizado por participantes do programa de extensão Playground da Matemática. O circuito foi estruturado em quatro estações com seis jogos: Tangram, Jogo da Velha 3D, Quebra-Cabeça da Aritmética, Shisima, Dara e Tsoro Yematatu, sendo os três últimos adaptados de Souza e Baier (2022). Para a aplicação das atividades do circuito, os participantes da pesquisa foram divididos em grupos de três ou quatro estudantes.

Para a aplicação, cada grupo participou de uma estação por vez, tendo 25 minutos para a realização das atividades, após esse tempo os grupos seguiram para a estação seguinte até finalizarem o circuito.

A estação 1, Matemática com Tangram, utilizou o Tangram Tradicional, onde cada grupo recebeu uma ficha (Figura 2) com 4 figuras de representações de animais (cachorro, pássaro, gato e pato) que devem ser formadas utilizando as sete peças do Tangram, sem sobreposições. Cada grupo deveria construir as quatro figuras a partir das sete peças, em seguida calcular a área e perímetro dessas figuras, considerando que os catetos dos triângulos menores medem uma unidade. Essa estação teve como objetivo reforçar conceitos de geometria, como projeção, reflexão, simetria e cálculo de área e perímetro de figuras planas não regulares.

Figura 2: Representações de Animais formados com o Tangram Quadrado



Fonte: Autores (2025)

A estação 2, Jogo da Velha 3D, é composta por uma adaptação do clássico Jogo da Velha, onde o tabuleiro (Figura 3) é formado por 64 casas, dispostas em quatro andares com 16 casas cada. Nesse jogo, cada um dos jogadores posiciona uma de suas peças



alternadamente, até que um jogador forme uma reta de quatro peças, em qualquer uma das direções (horizontal, vertical ou diagonal). Segundo Golomb e Hales (2002), existem 76 combinações vencedoras possíveis neste tabuleiro, sendo que o primeiro jogador sempre pode forçar a vitória, diferentemente do jogo convencional. Essa estação teve como objetivo potencializar a visualização geométrica em três dimensões, habilidade essencial para o estudo de Geometria Espacial e Analítica.

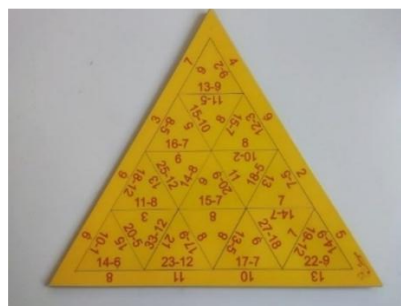
Figura 3: Tabuleiro do Jogo da Velha 3D



Fonte: Autores (2025)

A estação 3, Quebra-Cabeça da Aritmética, utilizou o jogo Quebra-Cabeça Triangular da Soma e Subtração (Figura 4), composto por um tabuleiro e 16 peças triangulares, cada peça com três operações ou números. A tarefa é posicioná-las de tal forma que todas as operações estejam adjacentes aos resultados correspondentes. O objetivo da estação foi estimular o trabalho com as operações aritméticas básicas, utilizando um quebra-cabeça.

Figura 4: Quebra-Cabeça Triangular da Soma



Fonte: Autores (2025)

A Estação 4, intitulada "Jogos de 3 Alinhados Africanos", apresentou três jogos tradicionais de diferentes países do continente africano: Shisima (Quênia), Dara (Nigéria) e Tsoro Yematatu (Zimbábue), descritos por Souza e Baier (2022). O Shisima é disputado em um tabuleiro decagonal com uma casa central, representada por uma poça, e três peças para cada jogador, posicionadas inicialmente como a Figura 5A. Em seu turno, um

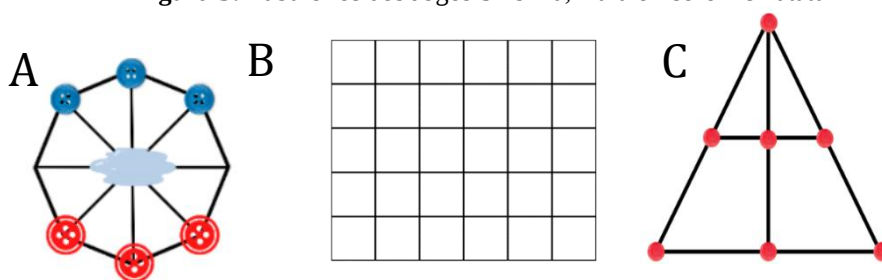


jogador move uma de suas peças para uma casa vazia adjacente, conectada por uma linha no tabuleiro, incluindo a poça central. Vence o jogo quem formar uma linha reta de três peças (Souza e Baier, 2022).

O Dara utiliza um tabuleiro retangular de cinco linhas e seis colunas (Figura 5B), e 24 peças, sendo 12 por jogador. Na fase inicial, cada jogador posiciona alternadamente uma de suas peças no tabuleiro, após todas as peças serem posicionadas, os movimentos consistem em deslizar uma peça para uma casa adjacente e vazia. Quando um jogador forma uma linha reta de três peças (horizontal ou vertical), ele captura uma peça adversária. Vence o jogador que impossibilitar o adversário de formar uma linha de três peças, encurralando ou capturando todas as peças do adversário (Souza e Baier, 2022).

O Tsoro Yematatu é jogado em um tabuleiro com sete casas dispostas em forma de triângulo (Figura 5C), com três peças para cada jogador. Na fase inicial, as peças são colocadas alternadamente em quaisquer casas do tabuleiro. Nos turnos seguintes, os jogadores movem uma peça para a única casa vazia, sendo permitido que os jogadores movam uma peça adjacente ou, que pulem com uma peça sobre outra, para alcançar a casa vazia. Para vencer, os jogadores devem alinhar três peças em uma das retas do tabuleiro (Souza e Baier, 2022).

Figura 5: Tabuleiros dos Jogos Shisima, Dara e Tsoro Yematatu



Fonte: Souza e Baier (2022)

Análise dos Resultados

A aplicação do circuito de atividades permitiu observar diferentes manifestações de habilidades e comportamentos relacionados ao raciocínio lógico-matemático, à criatividade e ao comprometimento com a tarefa por parte dos estudantes com AH/SD, conforme descrito por Renzulli (2016).

Na Estação 1 – Matemática com Tangram, observou-se a manifestação de



aspectos da criatividade, conforme descrito por Renzulli (2016), expressa na originalidade e na flexibilidade dos alunos ao elaborarem diferentes estratégias para resolver os problemas propostos. Ao serem desafiados a calcular a área das figuras, os estudantes rapidamente perceberam que todas possuíam a mesma área, pois eram compostas pelas mesmas sete peças do Tangram. Essa percepção os levou a utilizar a sobreposição das peças menores como estratégia para determinar as áreas das demais figuras, revelando um raciocínio criativo. Em um dos polos, considerando a faixa etária dos participantes, foi necessário adaptar a atividade, retirando a etapa de cálculo do perímetro, uma vez que esse procedimento envolveria valores irracionais.

Na Estação 2 – Jogo da Velha 3D, observou-se o elevado comprometimento com a tarefa, conforme a teoria de Renzulli (2016), evidenciado pela persistência dos alunos diante da complexidade do jogo tridimensional. Inicialmente, os estudantes apresentaram dificuldades em compreender as regras e concentraram suas jogadas apenas no andar superior do tabuleiro, transformando o jogo no tradicional Jogo da Velha. Com o avanço da atividade e a mediação dos aplicadores, passaram a explorar as demais camadas, reconhecendo as possibilidades de alinhamentos verticais e diagonais e elaborando assim, estratégias mais complexas para alcançar a vitória. O envolvimento ativo e o interesse contínuo em melhorar o desempenho reforçam a presença de atitudes associadas ao comportamento de altas habilidades, como a dedicação, a autoconfiança e o prazer em aprender por meio da descoberta.

Da mesma forma, na Estação 3 – Quebra-Cabeça da Aritmética, observou-se o comprometimento com a tarefa, pois apesar da dificuldade, com apenas um grupo conseguindo finalizar a tarefa, os estudantes demonstraram o interesse em buscar a solução do quebra-cabeça, testando diferentes possibilidades e discutindo estratégias entre si. Esse comportamento evidencia o comprometimento descrito por Renzulli (2016). A atitude observada indica que, mesmo sem alcançar a resolução completa, os alunos se mantiveram engajados no processo, revelando prazer na descoberta e disposição para continuar aprendendo. Vale destacar que nessa atividade ficou evidente como os alunos diferem entre si quanto ao seu raciocínio lógico-matemático. Assim, eles precisaram encontrar maneiras de comunicar ao outro suas estratégias, sua “forma de pensar”, ampliando assim o repertório de estratégias entre eles. Sugere-se que a atividade possa se mostrar ainda mais produtiva com um tempo ampliado de execução ou com adaptações



na dificuldade do jogo, de modo a favorecer o aprofundamento do raciocínio lógico.

Na Estação 4 – Jogos Africanos, observou-se a manifestação de habilidades acima da média, conforme a teoria de Renzulli (2016). Os resultados variaram entre os três jogos aplicados, revelando diferentes níveis de raciocínio e domínio estratégico por parte dos estudantes. O jogo Dara foi considerado o mais desafiador, especialmente pela complexidade das regras e pela dinâmica de captura, sendo que apenas dois grupos conseguiram completar uma partida completa. O jogo Shisima, por sua vez, destacou-se como o mais popular entre os alunos, com a maioria identificando rapidamente uma estratégia de vitória, demonstrando agilidade na análise lógica. Já o jogo Tsoro Yematatu foi compreendido com facilidade, mas despertou menor interesse, possivelmente em razão de sua menor complexidade estratégica. De modo geral, a estação evidenciou o potencial dos estudantes em utilizar diferentes formas de pensamento lógico e estratégico, demonstrando competências cognitivas compatíveis com o perfil de altas habilidades descrito por Renzulli (2016).

As devolutivas das coordenadoras dos polos após as aplicações, destacaram a interação entre os estudantes e os aplicadores, com a atuação dos participantes em todas as estações, apontando os jogos de Tangram e o Quebra-Cabeça da Aritmética como aqueles que demandaram maior tempo de resolução e, conseqüentemente, proporcionaram desafios mais complexos. Sugeriu-se, ainda, a inclusão de novas atividades em futuras aplicações, de modo a diversificar as experiências propostas.

De modo geral, os resultados obtidos indicam que o circuito de atividades contribuiu para estimular o raciocínio lógico-matemático, favorecer o trabalho em grupo e promover o uso de estratégias variadas de desafios. As observações sugerem que a inserção de jogos pedagógicos no atendimento especializado é relevante para o enriquecimento curricular e o desenvolvimento de estudantes com altas habilidades.

Considerações Finais

A realização do “Circuito de Atividades Matemáticas” possibilitou vivenciar uma experiência significativa com alunos com Altas Habilidades/Superdotação, demonstrando o potencial dos jogos matemáticos como instrumentos pedagógicos eficazes para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e do



comprometimento com a tarefa. O objetivo proposto foi atingido, conforme evidenciado nas observações e nas devolutivas das coordenadoras dos polos.

Durante o circuito, os três anéis descritos por Renzulli (2016) manifestaram-se de diferentes formas em cada estação. A habilidade acima da média foi observada na rapidez e precisão das estratégias elaboradas pelos alunos; a criatividade, nas soluções originais e nas diferentes formas de abordar os desafios; e o comprometimento com a tarefa, na persistência diante de atividades complexas, mesmo quando não havia uma solução imediata. Essas manifestações reforçam a importância de propostas que estimulem a autonomia, a curiosidade e o prazer em aprender. Os diferentes jogos, com vários níveis de dificuldade, favoreceram a cooperação entre os participantes, indicando que o uso de jogos matemáticos pode contribuir para o enriquecimento curricular no atendimento a alunos com AH/SD.

Dessa forma, a experiência confirma que práticas pedagógicas baseadas em desafios lúdicos e em situações-problema ampliam as possibilidades de aprendizagem, tornando o ensino mais dinâmico, inclusivo e significativo. Recomenda-se a continuidade de propostas semelhantes em polos de atendimento especializado, com a inclusão de novos jogos e a ampliação do tempo de execução, de modo a permitir um aprofundamento ainda maior das habilidades cognitivas e socioemocionais desses estudantes.

Agradecimentos

Os autores agradecem à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Santa Catarina (FAPESC) pelo fomento ao Grupo de Pesquisa em Educação Matemática e Sistemas Aplicados ao Ensino (PEMSA) e ao Grupo de Pesquisa em Educação Inclusiva e Necessidades Educacionais Especiais (PEINE), bem como ao Laboratório Fábrica Matemática (FAB3D) por produzir os materiais utilizando a tecnologia 3D e à Pró Reitoria de Extensão, Cultura e Comunidade (PROEX) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) pela concessão de bolsas de extensão.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, 2007. Disponível em:



<https://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Educação infantil: saberes e práticas da inclusão: altas habilidades/superdotação**. 4. ed. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006. 26 p.

FUNDAÇÃO CATARINENSE DE EDUCAÇÃO ESPECIAL (FCEE). **Polos Regionais de Altas Habilidades/Superdotação**. 2024. Disponível em: <https://www.fcee.sc.gov.br/centros-de-atendimento/11-menu-informacoes/10039-polos-regionais-de-altas-habilidades-superdotacao>. Acesso em: 27 ago. 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Editora Atlas SA, 2002.

GOLOMB, S. W.; HALES, A. W.. Hypercube Tic-Tac-Toe. **MSRI Publications**, Berkeley, v. 42, p. 167-182, 2002. Disponível em: <https://library.slmath.org/books/Book42/files/golomb.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2025.

GRANDO, R. C.. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Editora Paulus, 2004.

JOINVILLE. Lei Municipal nº 9693, de 07 de agosto de 2024. **Institui A Política Municipal de Incentivo Ao Desenvolvimento da Pessoa Com Altas Habilidades Ou Superdotação no Município de Joinville**. Joinville, SC, 2024.

LORENZATO, S. (org.). **O laboratório de ensino de matemática na formação de professores**. Campinas: Autores Associados, 2006.

MacKinnon, D. **The nature and nurture of creative talent**. Washington, DC: American Psychological Association, 1962.

RENZULLI, Joseph. **Reflections on Gifted Education**. New York: Routledge, 2016.

SANTA CATARINA. **Educação na Palma da Mão: Educação Especial: Rede Estadual de Ensino. Altas Habilidades/Superdotação**. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação, 2025. Disponível em: <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjojOTE3YjBjMGItNTAwZS00MTFhLWI4ZTUtZmJiMGFmMDFlZWY3IiwidCI6ImExN2QwM2ZjLTRiYWMTNGI2OC1iZDY4LWUzOTYzYTJlYzRlNiJ9>. Acesso em: 21 ago. 2025.

SOUZA, N. S. G.; BAIER, T.. **Matemática e Cultura Africanas Articuladas a Temas Curriculares**. 2022. Produto Educacional (Mestrado) - Mestrado em Ensino de - Ciências Naturais e Matemática, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau/SC, 2022.

