



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Educação
Departamento de Educação do Campo
Curso de Pedagogia – área de aprofundamento em Educação do Campo

RAYANA DA SILVA MESQUITA

**APRENDER BRINCANDO: JOGOS COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE
MATEMÁTICA NAS ESCOLAS DO CAMPO**

João Pessoa/PB

2025

RAYANA DA SILVA MESQUITA

**APRENDER BRINCANDO: JOGOS COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE
MATEMÁTICA NAS ESCOLAS DO CAMPO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia com área de aprofundamento em Educação do Campo da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Pedagogia com área de aprofundamento em Educação do Campo.

Orientador (a): Prof.^a. Dr.^a. Cristiane Borges Angelo

João Pessoa/PB
2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

M582a Mesquita, Rayana da Silva.

Aprender brincando: jogos como ferramenta no ensino de matemática nas escolas do campo / Rayana da Silva Mesquita. - João Pessoa, 2025.
58f. : il.

Orientação: Cristiane Borges Angelo.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia - área de aprofundamento em Educação do Campo) - UFPB/CE.

1. Educação do campo. 2. Jogos matemáticos. 3. Matemática - ensino. I. Angelo, Cristiane Borges. II. Título.

UFPB/CE

CDU 376.7(043.2)

RAYANA DA SILVA MESQUITA

**APRENDER BRINCANDO: JOGOS COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE
MATEMÁTICA NAS ESCOLAS DO CAMPO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Pedagogia com Área de Aprofundamento em Educação do Campo da Universidade Federal da Paraíba, Campus I, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia com área de aprofundamento em Educação do Campo.

APROVADO EM 12/05/2025

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente

CRISTIANE BORGES ANGELO

Data: 14/05/2025 17:00:44-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Cristiane Borges Angelo (DEC/UFPB) - orientadora



Documento assinado digitalmente

EUNICE SIMOES LINS

Data: 14/05/2025 22:09:31-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. – Eunice Simões Lins - 1ª examinadora



Documento assinado digitalmente

MONICA PAULA DE SOUSA MARTINS

Data: 14/05/2025 18:52:38-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Mônica Paula de Sousa Martins - 2ª examinadora

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, o autor da criação. Se nesse momento estou a respirar, a sentir o ar fresco sobre minha pele, a enxergar o céu, as estrelas, o sol, a lua, cada coisa em seu lugar. A natureza, beleza, cálculos precisos, tudo tem a mão do criador, por me dar forças para continuar em frente, mesmo quando tudo parecia não ter solução o criador mostrava a sua assinatura, em cada passo que estava a dar, sentia sua presença, desistir não era uma opção.

As batalhas vencidas, e ter êxito nas conquistas, tudo graças ao Criador de tudo que existe nos céus e na terra, ao meu verdadeiro amor, obrigada meu Deus por não desistir de mim e por estar nesse momento precioso ao meu lado.

Aos meus pais, Ana e Roberto, por estarem comigo e acreditarem, mesmo quando nem eu mesma acreditava. Estiveram ao meu lado em todos os momentos, me incentivando e apoiando, mesmo quando todos ao redor diziam que era impossível e desacreditavam da minha capacidade. Hoje encerro uma fase, mostrando que é possível — tudo graças ao esforço e ao investimento que vocês fizeram na minha educação.

Às minhas irmãs, Rayssa e Roberta, que sempre estiveram ao meu lado — nas noites e madrugadas em claro, me incentivando e ajudando em cada passo da minha vida escolar e acadêmica. Por estarem presentes desde a primeira letra escrita até a finalização de cada tópico deste trabalho.

Agradeço à minha turma de Pedagogia do Campo, em especial às alunas: Josyara, Francielle, Andréa Cristina e Larissa, por tantos saberes compartilhados nos debates em sala de aula.

Agradeço aos meus professores e professoras desde da Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio e Superior pelos ensinamentos adquiridos em cada etapa da minha trajetória escolar e acadêmica.

Por fim agradeço à minha orientadora e professora Cristiane Borges Angelo, por aceitar me orientar e pelos seus direcionamentos no caminhar da pesquisa, sem essas pontuações não teria finalizado cada etapa do estudo. Pela paciência e dedicação, pelos ensinamentos matemáticos que levarei sempre em minha memória.

A todos, minha gratidão!!!

Ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

Paulo Freire

RESUMO

Este estudo investiga como os jogos matemáticos podem ser adaptados para o contexto da educação do campo, levando em consideração as realidades culturais e sociais dos alunos. O objetivo geral da pesquisa é investigar formas de adaptação de jogos matemáticos ao contexto da educação do campo, visando integrar as realidades culturais e sociais dos alunos no ensino da matemática. Os objetivos específicos incluem: identificar elementos culturais e sociais relevantes para a adaptação de jogos matemáticos, desenvolver orientações para facilitar sua replicação por professores dos anos iniciais, e propor jogos matemáticos que dialoguem com as práticas cotidianas dos estudantes do campo. A pesquisa tem uma abordagem qualitativa e exploratória, baseada em revisão bibliográfica, com o intuito de construir uma base teórica sólida sobre o tema. A pesquisa foi conduzida em quatro etapas: levantamento dos elementos culturais e sociais do campo, elaboração de orientações para adaptação dos jogos, proposição de jogos matemáticos contextualizados, e a análise da viabilidade desses jogos para o contexto escolar rural. Os resultados indicam que a adaptação de jogos matemáticos ao contexto da educação do campo é essencial para tornar o ensino mais próximo à realidade dos alunos, valorizando saberes locais e promovendo um aprendizado mais significativo. A pesquisa oferece orientações práticas e estratégias pedagógicas que auxiliam os educadores a integrar jogos adaptados de forma eficaz, favorecendo a formação profissional dos professores e a contextualização do ensino de matemática.

Palavras-chave: Educação do Campo, Jogos Matemáticos, Orientações para adaptação de jogos, Ensino Matemática.

ABSTRACT

This study investigates how mathematical games can be adapted to the context of field education, taking into account the cultural and social realities of students. The general objective of the research is to investigate ways of adapting mathematical games to the context of field education, aiming to integrate the cultural and social realities of students in mathematics teaching. The specific objectives include: identifying cultural and social elements relevant to the adaptation of mathematical games, developing guidelines to facilitate their replication by early-year teachers, and proposing mathematical games that engage with the daily practices of field students. The research has a qualitative and exploratory approach, based on a literature review, with the aim of building a solid theoretical basis on the topic. The research was conducted in four stages: surveying the cultural and social elements of the countryside, developing guidelines for adapting the games, proposing contextualized mathematical games, and analyzing the feasibility of these games for the rural school context. The results indicate that adapting mathematical games to the context of field education is essential to make teaching closer to the reality of students, valuing local knowledge and promoting more meaningful learning. The research offers practical guidelines and pedagogical strategies that help educators to integrate adapted games effectively, favoring the professional training of teachers and the contextualization of mathematics teaching.

Keywords: Field Education, Mathematical Games, pedagogical adaptation, Mathematics Teaching.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Vantagens e desvantagens da utilização de jogos no Ensino da Matemática	25
Quadro 2: Descrição das casas do tabuleiro	39
Quadro 3: Exemplos de situações problemas nas cartas	52

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tabuleiro da trilha da Colheita	38
Figura 2: Ilustração das Tampinhas	38
Figura 3: Modelo de carta desafio	40
Figura 4: Ilustração das cartas de produtos	42
Figura 5: Tabela de Registro	44
Figura 6: Ficha desafio das medidas	47
Figura 7: Carta desafio	49
Figura 8: Carta de ilustração de Coleções	55

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A EDUCAÇÃO DO CAMPO E O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA	15
2.1 O ensino de matemática e a educação do campo	15
2.2 Características culturais e sociais dos alunos e a relação com a matemática	18
2.3 Os jogos nas escolas do campo	21
2.4 Os jogos no ensino de matemática em escolas do Campo	24
3 METODOLOGIA	28
3.1 Tipo de Pesquisa	28
3.2 Etapas da Pesquisa	29
4 ALGUNS CAMINHOS PARA O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS ADAPTADOS AO CONTEXTO DAS ESCOLAS DO CAMPO	31
4.1 Orientações práticas para adaptações dos jogos	31
4.1.1 Seleção das habilidades e dos objetivos de aprendizagem	31
4.1.2 Levantamento do contexto local	32
4.1.3 Seleção do jogo	33
4.1.4 Escolha do título do jogo	33
4.1.5 Adaptação	34
4.1.6 Aplicação e avaliação	35
4.2 Sugestões de jogos adaptados	35
4.2.1 Jogo Trilha da Colheita - Etapas da Semeadura	36
4.2.2 Jogo Feira do Campo	41
4.2.3 Jogo Medidas da Horta	45
4.2.4 Jogo Bingo Rural	49
4.2.5 Jogo da amarelinha dos desafios de um bom plantio	53
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	59

1 INTRODUÇÃO

Os jogos, inseridos no contexto educacional, envolvem os participantes na resolução de problemas de forma lúdica, podendo facilitar a compreensão dos conteúdos apresentados. Além disso, muitos jogos são de fácil implementação na sala de aula, tornando-se uma ferramenta acessível e prática para o professor.

De acordo com Grando (2004, p. 26), com os jogos o aluno “desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las [...], com autonomia e cooperação”.

Em relação à Matemática, os jogos podem ser utilizados para tornar o aprendizado mais envolvente. Além disso, eles permitem que as crianças explorem conceitos matemáticos de maneira lúdica, facilitando a compreensão e a aplicação no dia a dia.

Além de possibilitar a compreensão dos conteúdos e reduzir o ensino repetitivo, os jogos podem transformar a percepção da matemática, muitas vezes considerada uma disciplina difícil, permitindo que ela seja vista de uma forma diferente e se torne mais interessante.

Quando consideramos a educação do campo, a metodologia dos jogos ganha bastante relevância. A inserção de jogos no ensino de matemática pode ser adaptada para refletir a realidade dos alunos do campo, conectando os conteúdos à sua vivência cotidiana. Assim, os professores podem criar experiências de aprendizagem que valorizem e contextualizem a cultura local, tornando a matemática mais significativa para as crianças. Nessa direção, a pesquisa tem como temática os jogos como ferramenta no ensino de matemática em escolas do campo.

A escolha desse tema surgiu a partir das experiências vivenciadas durante a disciplina Estágio Supervisionado III, do curso de Licenciatura em Pedagogia com área de aprofundamento em Educação do Campo, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Este estágio tem ênfase no ensino de Matemática para os anos iniciais do Ensino Fundamental ou Educação de Jovens e Adultos – 1º ou 2º ciclos.

Ao elaborar uma sequência didática voltada para alunos dos anos iniciais, encontrei dificuldades em adaptar e identificar jogos que se alinhassem tanto aos conteúdos propostos quanto às especificidades de uma escola do campo. Essa experiência evidenciou a necessidade de explorar recursos lúdicos que atendessem às especificidades deste contexto educacional.

Nesse sentido, este estudo justifica-se por três razões. A primeira, diz respeito à relevância cultural que é um aspecto fundamental no contexto das escolas do campo. A

adaptação dos jogos matemáticos a esse contexto possibilita que as atividades pedagógicas estejam mais conectadas à realidade e à cultura local, promovendo não apenas o aprendizado matemático, mas também o desenvolvimento social dos alunos. Essa abordagem valoriza o conhecimento prévio dos estudantes, incentiva a participação e favorece interações sociais, como a colaboração e o respeito às normas.

Em segundo lugar, destaca-se a falta de contextualização, uma vez que muitas pesquisas sobre jogos matemáticos adotam uma abordagem genérica, sem considerar as particularidades culturais, econômicas e sociais das comunidades do campo. Essa ausência de adaptação diminui o impacto das atividades no aprendizado e no engajamento dos alunos, pois não leva em conta as realidades locais, como as tradições, os valores e os desafios enfrentados pelos estudantes do campo. A adequação dos recursos didáticos a esse contexto específico é, portanto, imprescindível, pois favorece a construção de conhecimentos mais significativos, potencializa a motivação dos alunos e promove um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e relevante para a realidade rural.

Por último, destaca-se a capacitação dos professores, uma vez que a pesquisa pode fornecer orientações práticas e estratégias pedagógicas que auxiliem os educadores na adaptação de jogos matemáticos ao contexto rural. Isso contribuirá para sua formação profissional, ampliando suas competências pedagógicas e metodológicas. Dessa forma, ao valorizar os saberes locais e incorporar abordagens lúdicas no ensino, promove-se uma educação matemática mais inclusiva e relevante, alinhada às necessidades dos estudantes das escolas do campo.

Diante do exposto, trazemos como problemática de estudo: Como os jogos matemáticos podem ser adaptados para contextos de educação do campo, levando em consideração as realidades culturais e sociais dos alunos? Com base na problemática de investigação elegemos como objetivo geral investigar formas de adaptação de jogos matemáticos ao contexto da educação do campo, visando integrar as realidades culturais e sociais dos alunos no ensino da matemática.

Para alcançarmos este objetivo, delineamos os seguintes objetivos específicos: a) Identificar elementos relevantes das realidades culturais e sociais dos alunos da educação do campo para a adaptação de jogos matemáticos; b) Desenvolver orientações para adaptar jogos matemáticos, facilitando sua replicação por professores que atuam nos anos iniciais em escolas do campo; c) Propor jogos matemáticos que dialoguem com as práticas e o cotidiano dos estudantes do campo.

Portanto, este trabalho é dividido em cinco capítulos. No primeiro, a introdução apresenta o tema, os objetivos e a justificativa da pesquisa. O segundo capítulo discute a educação do campo e o uso de jogos matemáticos como ferramenta pedagógica, abordando o ensino de matemática nesse contexto, as características culturais e sociais dos alunos e a presença dos jogos nas escolas do campo. O terceiro capítulo trata da metodologia, detalhando o tipo de pesquisa e suas etapas. No quarto capítulo, são explorados caminhos para o uso de jogos matemáticos adaptados à realidade das escolas do campo, com orientações práticas para adaptação, aplicação e avaliação, além de sugestões de jogos contextualizados. Por fim, o quinto capítulo apresenta as considerações finais.

2 A EDUCAÇÃO DO CAMPO E O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

2.1 O ensino de matemática e a educação do campo

A Educação do Campo surgiu como um contraponto à educação tradicional, na proposta de uma educação pensada a partir da realidade dos povos do campo, levando em conta suas especificidades, seus territórios, como também as diferenças apresentadas entre ambos os povos do campo. De acordo com Caldart (2004), é fundamental que os sujeitos do campo tenham seus direitos assegurados, por meio de uma prática educacional que esteja centrada em sua realidade.

Além de ser um grande pilar na luta dos movimentos sociais, é um importante meio de preservação, de continuidade, de ressignificação, de valorização e respeito a cultura dos povos do campo, de formação humana, sendo um elo de vida no campo, pois sem educação, sem escola de qualidade, a tendência que essas pessoas abandonem o campo, migrando para cidade, colocando a futura geração dos camponeses em ameaça, sendo essencial uma educação, que permite continuar no campo.

Conforme enfatizado por Fernandes,

O campo é lugar de vida, onde as pessoas moram, trabalham, estudam com dignidade de quem tem o seu lugar, a sua identidade cultural. O Campo não é só lugar da produção agropecuária e agroindustrial, do Latifúndio e da grilagem de terras. O campo é espaço e território dos Camponeses e dos quilombolas. É no campo que estão as florestas, onde vivem diversas nações indígenas. Por tudo isso, o campo é lugar de vida e sobretudo de educação (Fernandes, 2004, p.137).

A partir da década de 90, vários eventos em âmbito nacional fomentaram as discussões sobre a Educação do Campo. Um evento significativo foi o I Encontro Nacional de Educadores e Educadoras da Reforma Agrária (I ENERA), ocorrido em 1997 na Universidade de Brasília (UnB), além das 1ª e 2ª Conferências "Por uma Educação Básica do Campo", realizadas em 1998 e 2004 (Coutinho, 2009).

Diante desses acontecimentos, somente no final dessa década, o termo Educação do Campo nasceu e ganhou espaço no cenário brasileiro. Grande parte dessa conquista se deu pela luta dos movimentos sociais, da luta dos camponeses, da luta dos ribeirinhos, da luta dos agricultores familiares, da luta dos extrativistas, da luta dos assentados, dos acampados da reforma agrária, da luta das caiçaras, da luta dos caboclos, da luta dos povos da natureza e dos

trabalhadores rurais, principalmente no protagonismo do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terras (MST).

Conforme relata Caldart (2009, p.40-41) “os protagonistas do processo de criação da Educação do campo são os movimentos sociais camponeses em estado de luta, com destaque aos movimentos sociais de luta pela reforma agrária e particularmente ao MST”.

A partir dessa visibilidade, surgiram políticas públicas e legislações como o Programa Nacional de Educação na Reforma Agrária (PRONERA), em 1998, e as Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo, aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação, em 2002. Essas iniciativas visavam atender às necessidades específicas das populações rurais, garantindo acesso à educação de qualidade e respeitando as particularidades culturais e sociais do campo.

Outro destaque é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), nº 9.394/96, que, em seu artigo 28 (Brasil, 1996), aponta três elementos essenciais para que as instituições educacionais se adequem à identidade campesina. São eles:

- I – Conteúdos curriculares e metodologias apropriadas às reais necessidades e interesses dos alunos da zona rural;
- II – Organização escolar própria, incluindo adequação do calendário escolar às fases do ciclo agrícola e às condições climáticas;
- III – Adequação à natureza do trabalho na zona rural (Brasil, 1996, p.8).

As Diretrizes Operacionais para a Educação Básica (2002), em seu artigo nº 13, estabelece que a formação de docentes para as escolas do campo deve contemplar:

- I – Estudo a respeito da diversidade e o efetivo protagonismo das crianças, dos jovens e dos adultos do campo na construção da qualidade social da vida individual e coletiva, da região, do País e do mundo;
- II – Propostas pedagógicas que valorizem, na organização do ensino, a diversidade cultural e os processos de interação e transformação do campo, a gestão democrática, o acesso ao avanço científico e tecnológico e respectivas contribuições para a melhoria das condições de vida e a fidelidade aos princípios éticos que norteiam a convivência solidária e colaborativa nas sociedades democráticas. (Brasil, 2002, p. 41).

Para Breitenbach (2011, p. 117), a educação do campo “perpassou e ainda perpassa momentos difíceis”, mesmo diante das conquistas e direitos referidos acima, uma vez que no Brasil ainda existe um preconceito enraizado no pensamento dos cidadãos sobre os sujeitos do campo.

No que diz respeito ao ensino em escolas do campo, é necessário criar propostas que visem a valorização da identidade e as relações que os alunos têm com o ambiente de sua vivência.

Nesta mesma direção, o ensino de matemática nas escolas do campo, deve estar integrado à cultura, aos valores e ao cotidiano dos estudantes, aspectos essenciais para a construção do conhecimento. Nesse contexto, a Etnomatemática surge como uma proposta pedagógica crucial a ser aplicada pelos educadores do campo.

Ao sugerir a contextualização dos conteúdos curriculares, a Etnomatemática estabelece conexões entre os conceitos matemáticos e as vivências dos alunos, tornando o aprendizado mais relevante. Como destacado no Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) para a Educação Matemática do Campo, ao integrar esses diversos saberes, debatendo e investigando suas particularidades, a Educação do Campo se conecta com uma abordagem da Educação Matemática conhecida como Etnomatemática. Essa abordagem surgiu por volta da década de 1970 e está relacionada aos estudos pioneiros do professor brasileiro Ubiratan D'Ambrosio (Brasil, 2014).

A Etnomatemática reconhece a importância de ensinar matemática de forma que faça sentido culturalmente para os alunos, respeitando suas experiências e realidades socioculturais. Portanto, como educadores do campo, precisamos nos apropriar do contexto de nossos alunos, o que implica em adentrar sua realidade e conhecer suas práticas sociais, estabelecendo vínculos com eles e suas famílias.

Além dessa proposta pedagógica, o letramento matemático surge como uma outra abordagem igualmente relevante. Essa perspectiva vai além da simples memorização de números e regras do ensino tradicional de matemática, que se limita à resolução das quatro operações. O letramento matemático envolve a leitura e a escrita de conceitos, raciocínios e ferramentas matemáticas para a resolução de problemas cotidianos. Não se trata apenas de saber realizar cálculos, mas de compreender como a matemática está presente em diferentes contextos e como aplicá-la de forma crítica e criativa em situações reais.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aborda a questão do letramento inserido no ensino de matemática, como um mecanismo capaz de atrelar as vivências dos alunos com os conteúdos da disciplina. Na BNCC, o letramento matemático é definindo-o como

[...] as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas (Brasil, 2017, p. 266).

Por outro lado, a BNCC tem sido criticada por seu caráter genérico e por não abordar de maneira específica o contexto da Educação do Campo. Embora a BNCC estabeleça diretrizes gerais para a educação em todo o Brasil, ela não menciona a Educação do Campo.

Essa ausência pode dificultar a implementação de práticas pedagógicas que valorizem e integrem os saberes locais, além de não contemplar plenamente as realidades vivenciadas por alunos e professores do campo. Por isso, muitos educadores e especialistas defendem a necessidade de políticas e diretrizes mais alinhadas com as particularidades da Educação do Campo, para garantir uma educação mais inclusiva e contextualizada.

Embora esse impasse, o ensino de matemática não distingue entre campo-cidade, na verdade assegura que todos os conceitos essenciais sejam oferecidos, debatidos e compreendidos por todas as crianças e adultos, independentemente de suas origens. É fundamental que, tanto em ambientes rurais quanto nos urbanos, todos tenham acesso a um nível de conhecimento similar ao longo de sua formação.

Em síntese, o ensino de matemática nas escolas do campo deve ser concebido de maneira a integrar-se ao contexto cultural, social e cotidiano dos alunos, respeitando suas experiências e realidades. A Etnomatemática e o letramento matemático são essenciais para essa integração, pois proporcionam uma aprendizagem mais significativa, conectando os conceitos matemáticos às vivências dos estudantes e promovendo a reflexão crítica sobre a aplicação da matemática no mundo real.

2.2 Características culturais e sociais dos alunos e a relação com a matemática

A construção da identidade de cada sujeito ocorre por meio de diversas experiências vividas de maneiras distintas, que transformam e influenciam suas práticas culturais. Esses ambientes de vivências sociais desempenham um papel fundamental nesse processo de mudança. Os sujeitos do campo também passam por esse processo de construção, onde os ambientes e as relações cotidianas contribuem para a ressignificação de sua percepção sobre si mesmos como camponeses, além de fortalecer a valorização de sua essência cultural.

É notório que as organizações sociais, como a escola, o trabalho e dentre outros, são lugares de interações e socializações que constroem e produzem saberes. A construção da identidade de cada sujeito sucede de inúmeras experiências vivenciadas de formas diversas, essas transformam e influenciam nas práticas culturais, melhor dizendo esses ambientes de vivências sociais corrobora para essa mudança.

Segundo Strey (2002), cada indivíduo carrega uma narrativa única moldada por sua composição genética cultural e social. A cultura é um elemento essencial da sociedade, formada por um conjunto de normas, crenças e valores que são passados de geração em geração. Ela se reflete em cada indivíduo, criando um estilo de vida único. Toda sociedade possui sua própria cultura, com características que a tornam distinta.

Quando refletimos sobre os pensamentos a respeito dos sujeitos do campo, especialmente aqueles que vivem em pequenas propriedades rurais, vemos que eles compartilham sua existência com os demais membros da comunidade há tanto tempo. São povos profundamente ligados à terra. A forma como se relacionam com o ambiente ao seu redor, e o fato de serem camponeses, os leva a criar laços sólidos com seus pares e com a terra. Ao mesmo tempo, enfrentam as lutas, os preconceitos e as opressões que, por vezes, os fazem negar sua própria identidade camponês.

Como salienta Batista, (2007, p.178):

A importância do conceito de identidade na análise dos processos sociais mobilizadores dos movimentos populares camponeses e da educação do campo, uma vez que ele tem sido muito utilizado pelos movimentos para dar unidade e identidade aos sujeitos envolvidos na luta camponesa e na luta por uma educação do campo, um conceito catalisador das demandas do movimento por reforma agrária e por uma educação básica do campo (Batista, 2007, p.178).

Seguindo esse pensamento, a identidade dos povos camponeses se revela no seu trabalho, na forma como produz, tendo como base o ambiente familiar, o campo, a terra, a coletividade, trabalhadores e trabalhadoras que luta por uma vida de mais qualidade, o direito à educação, buscando preservar sua identidade como camponês, as tradições místicas, as crenças locais, danças, festas e cantigas, as organizações sociais estabelecida em seu território.

As escolas do campo têm uma realidade socioeconômica diferente das cidades. Muitas vezes com ausência de materiais pedagógicos específicos condizente ao seu contexto, infraestrutura precária, falta de transporte, o que acaba ocasionando a desistência de alguns alunos. Sabemos que a prática pedagógica para os alunos do campo precisa ser específica e que suas características sociais e culturais precisam estar presentes atrelados aos conteúdos obrigatórios presentes na BNCC. Os alunos do campo têm uma relação mais próxima com a natureza e a cultura local.

Sob isso Faria destaca (2013 p.8), “os saberes e práticas das comunidades rurais, os valores, as tradições, as relações sociais, políticas e culturais têm um peso importante na vida dos estudantes do campo e devem ser respeitados e valorizados no processo educativo”.

Como mencionado anteriormente, a Etnomatemática é uma possibilidade metodológica que integra os saberes locais, as características culturais e sociais dos alunos com a matemática, por valorizar os conhecimentos do dia a dia presente no contexto da comunidade, como nas práticas de cultivo da terra. Conforme Faria destaca (2013, p.17), “a Etnomatemática é um campo de estudos que se preocupa em compreender, valorizar e respeitar os diferentes saberes e práticas matemáticas existentes em cada cultura, dentre elas a cultura rural”.

O professor pode relacionar o conteúdo obrigatório da disciplina de matemática com os saberes matemáticos dos alunos que parte das práticas cotidianas no campo, como os alunos ajudam os pais na contagem das sementes para fazer o plantio, por exemplo, fazendo uma interdisciplinaridade do saber local com o conteúdo de números por meio da contagem. Haja vista que os pais dos alunos estavam envolvidos com a matemática por meio da comercialização das frutas e verduras plantadas no seu quintal, no que envolve os conteúdos de Sistema Monetário, e as quatro operações matemáticas, como afirma D’ Ambrósio (2005):

O cotidiano está impregnado dos saberes e fazeres próprios da cultura. A todo instante, os indivíduos estão comparando, classificando, quantificando, medindo, explicando, generalizando, inferindo e, de algum modo avaliando, usando os instrumentos materiais e intelectuais que são próprios à sua cultura. Uma estratégia desenvolvida pela espécie humana ao longo de sua história para explicar, para entender, para manejar e conviver com a realidade sensível, perceptível, e com o seu imaginário, naturalmente dentro de um contexto natural e cultural (D’ Ambrosio, 2005, p. 22).

Sob esse viés, é importante que os educadores do campo, valorizem o conhecimento não formal, que vem do trabalho no campo, realizado pela família, pela comunidade pertencente ao alunado. Os filhos envolvidos nesse trabalho, pela agricultura familiar “é um modo de vida e trabalho, cuja sustentação é constituída pelos laços familiares e comunitários” (VIEIRA, 2019, p. 14). Então os alunos trazem consigo o saber matemático para dentro da sala de aula, cabe ao professor aproveitar esse conhecimento que o próprio aluno desconhece por ter em seu pensamento que a matemática é uma disciplina difícil de lidar, que é para gênios.

Nesse sentido, é na escola que os alunos começam a relacionar a matemática com práticas do dia a dia, na rotina de levantar e olhar a hora no relógio, de contar os passos da ida da casa até a escola entre outros. Na escola do campo, o professor pode adaptar com os

objetos próprios da cultura do aluno, como a trena para medir a horta e o formato geométrico dela, a hora certa de colher e plantar, a contagem das frutas para serem distribuídas nos sacos que serão encaminhados para feira.

No ensino de matemática nas escolas do campo, o docente deve considerar a base cultural do aluno, e a abordagem da Etnomatemática surge como uma ferramenta, desde que utilizada adequadamente. Para isso, o professor precisa conhecer a vivência dos estudantes, a fim de contextualizar os conteúdos matemáticos propostos. Vale ressaltar que o cálculo mental é uma prática recorrente no contexto dos alunos do campo. Importante destacar também que a matemática, por sua natureza, se entrelaça com todas as culturas e sociedades, estando presente em todos os momentos da vida dos indivíduos, seja nas zonas urbanas ou rurais, entre povos indígenas, ribeirinhos, assentados e agricultores familiares.

2.3 Os jogos nas escolas do campo

A palavra jogo é oriunda do “latim LOCUS, que significa gracejo, zombaria e que foi empregada no lugar de ludus: brinquedo, jogo, divertimento e passatempo” (Almeida, 1978, p.85)

Para Grando (2004, p.8), “existe uma variedade de concepções e definições sobre o que seja jogo, e as perspectivas diversas de análise filosófica, histórica, pedagógica, psicanalista e psicológica, na busca da compreensão do significado do jogo na vida humana”.

O conceito de jogo abrange aspectos fundamentais do desenvolvimento humano, como a aprendizagem, a socialização e a expressão cultural. O ato de jogar está enraizado na história humana. Desde as civilizações mais antigas, como as culturas egípcia, grega e romana, os jogos eram utilizados tanto para o entretenimento quanto para o aprendizado. Sobre isso, Kishimoto (1993) afirma que:

A tradicional e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que os povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (Kishimoto, 1993, p. 62).

Assim sendo, o jogo perpassa pela antiguidade como uma brincadeira cotidiana, passadas de gerações em gerações, sendo repetidas e obedecendo às regras estabelecidas anteriormente, os pais passaram para os filhos, e os filhos seguem passado para seus filhos. De acordo com Vygotsky (2001),

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçado de punição ou tema algum insucesso ou perda, mas apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca, a não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (Vygotsky, 2001, p. 315).

O caráter de mundo à parte do jogo, onde há um compromisso voluntário e consensual de seguir regras e se envolver numa atividade que está separada, em tempo e espaço, da vida cotidiana. Nessa direção, Huizinga (2000, p. 24), ressalta que jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas”.

Partindo dessa concepção podemos ressaltar algumas características fundamentais do conceito de jogo. O autor define o jogo como uma atividade voluntária, ou seja, algo que as pessoas escolhem fazer por vontade própria, sem imposição externa. O jogo é também delimitado por limites de tempo e espaço, o que significa que ocorre em um contexto específico, separado das atividades comuns da vida cotidiana, criando uma espécie de espaço especial para a experiência lúdica.

Além disso, as regras são um aspecto central do jogo. Essas regras são livremente consentidas pelos participantes, ou seja, todos os envolvidos concordam em seguir as regras estabelecidas, o que dá estrutura e coerência à atividade. Isso implica que, apesar da liberdade e da espontaneidade presentes no jogo, ele está vinculado a uma ordem interna que todos os jogadores aceitam temporariamente.

Na educação, especialmente, o uso de jogos foi defendido por filósofos e educadores ao longo do tempo. Neste sentido, Almeida (1998), destaca Platão (427-348 a.c), como pensador que já reconhecia o valor dos jogos como método pedagógico, o jogo não era apenas entretenimento; ele tinha um propósito pedagógico, moral e social. (Santos; Moura Filho, 2017, p.14)

Piaget (1976) afirma que os jogos vão além de simples entretenimento para as crianças, servindo também como uma maneira de adquirirem habilidades e conhecimento de forma divertida.

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as

realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget, 1976).

Neste sentido os jogos têm uma importância fundamental em diversas áreas da vida humana, tanto individualmente quanto coletivamente, desempenham vários papéis, desde o desenvolvimento cognitivo e emocional até a formação cultural e social, permitem que as pessoas aprendam de forma interativa e envolvente, seja na educação formal, com jogos educativos, ou no cotidiano. O conceito de “aprender brincando” demonstra que a ludicidade facilita a absorção de novos conhecimentos.

Muitos jogos estão enraizados em tradições culturais e servem para transmitir valores, crenças e costumes de geração em geração, ajudam a formar identidades coletivas e promovem a coesão social. Esses elementos mostram como os jogos são mais do que uma forma de entretenimento, impactam profundamente o desenvolvimento humano e as relações sociais, sendo essenciais para o bem-estar físico, mental e cultural, no que conduz para a Educação do Campo que tem o papel crucial de fortalecer e resgatar as memórias da sua realidade que está sendo perdida com o tempo.

Corroborando com isso, Freire (2002), salienta que:

O jogo tem a propriedade de trazer as experiências do mundo exterior para o espírito humano, de maneira que, jogando com elas, a cultura possa ser criada, revista, corrigida, ampliada, garantindo o ambiente de nossa existência. Ora, todos sabemos que no nosso espírito as experiências viram imagens, viram ações internas, imaginação (...). A matéria da experiência, tornada representação mental, especialmente na atividade de jogo, ganha uma plasticidade que se distancia muito do real. E é com essa plasticidade que jogamos para criar um outro mundo, aquele ao qual podemos nos ajustar (Freire, 2002, p.88)

Vygotsky (1999) afirma que durante a realização dos jogos, as crianças vão além de suas atividades diárias comuns, explorando novos temas, ideias e desafios. Isso acontece porque, ao brincar, elas levantam hipóteses e tentam entender os problemas que percebem no mundo ao seu redor, e interagem entre os pares procurando uma solução para resolver o problema juntos.

Os jogos desempenham um papel significativo na educação do campo, oferecendo uma forma dinâmica e envolvente de aprendizado. Ao integrar atividades lúdicas nas práticas pedagógicas, é possível conectar o conteúdo escolar com a realidade e a cultura local dos alunos, valorizando suas vivências e conhecimentos prévios.

Na educação do campo, os jogos auxiliam no desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais, além de promover o trabalho coletivo e o respeito às

particularidades de cada comunidade. Eles também podem servir como uma ferramenta para explorar temas relacionados ao meio ambiente, agricultura, sustentabilidade, e outros aspectos fundamentais da vida no campo. Ao adaptar os jogos ao contexto rural, é possível estimular o aprendizado de maneira criativa, tornando o processo educativo mais atraente e significativo para os estudantes, conectando-os ainda mais ao seu território e cultura.

2.4 Os jogos no ensino de matemática em escolas do Campo

A matemática é considerada por muitos estudantes uma disciplina difícil de assimilação. Essa percepção pode ser atribuída à forma como as aulas são conduzidas em diversas escolas, onde o conteúdo é ensinado de maneira isolada e sem ligação com situações cotidianas, dando ênfase à memorização e à prática mecânica, isso leva os alunos a perderem o interesse pelas aulas de matemática.

Neste sentido, a inserção dos jogos no ambiente escolar torna-se crucial por ser um mecanismo capaz de chamar atenção dos alunos e os motivar a aprender, também ajuda a romper com abordagem passiva do ensino tradicional. Quando aplicados ao ensino de matemática, tornam o processo mais dinâmico e estimulante, permitindo que os alunos aprendam de maneira lúdica. Isso favorece o desenvolvimento da criatividade, da lógica e da habilidade para resolver problemas, incentivando o aluno a se envolver mais ativamente com o conteúdo matemático, além de proporcionar o desenvolvimento de habilidades sociais, como a cooperação, o trabalho em equipe e o respeito às regras.

Em se tratando deste contexto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) esclarecem que o uso dos jogos em sala de aula:

“constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações” (Brasil, 1998, p. 47).

Os jogos não são apenas ferramentas para entretenimento dos alunos, o passatempo para “quebrar” com a rotina da sala de aula, mas parte integrante do processo ensino-aprendizagem. Sobre isso Grando (1995) complementa com a seguinte explicação que:

Inserido neste contexto de ensino-aprendizagem, o jogo assume um papel cujo objetivo transcende a simples ação lúdica do jogo pelo jogo, para se tornar um jogo pedagógico, com um fim na aprendizagem matemática-construção e/ou aplicação de conceitos. Para o aluno, a atividade é livre e desinteressada no momento de sua ação sobre o jogo, mas, para o professor, é uma atividade provida de um interesse

didático-pedagógico, visando um "ganho" em termos de motivação do aluno à ação, à exploração e construção de conhecimentos matemáticos. (Grando, 1995, p.35).

O educador deve ter em mente que sua intervenção pedagógica no processo do uso do jogo o torna eficiente, a sua mediação direta com os alunos traz o sentido do jogo. Também é necessário que o professor conheça os objetivos e os métodos adotados antes de aplicá-lo. É preciso esclarecer para o aluno, o porquê da utilização do jogo, para que não pense o jogo como uma simples brincadeira. Corroborando com esse pensamento Grando (2004, p. 29) defende que:

A inserção dos jogos no contexto educacional numa perspectiva de resolução de problemas, garantindo ao processo educativo os aspectos que envolvem a exploração, explicitação, aplicação e transposição para novas situações-problema do conceito vivenciado. Analisando a relação entre o jogo e a resolução de problemas, ambos enquanto estratégias de ensino, evidenciamos vantagens no processo de criação e construção de conceitos, quando possível, por meio de uma ação comum estabelecida a partir da discussão matemática entre os alunos, e entre o professor e os alunos.

A partir dos PCN (Brasil, 1998), é possível destacar alguns pontos que ajudam o professor a utilizar jogos nas aulas de Matemática:

- Compreensão: facilidade para entender o processo do jogo assim como o autocontrole e o respeito a si próprio;
- Facilidade: possibilidade de construir uma estratégia vencedora;
- Possibilidade de descrição: capacidade de comunicar o procedimento seguido e da maneira de atuar;
- Estratégia utilizada: capacidade de comparar com as previsões ou hipóteses (Brasil, 1998, p. 48).

Nessa direção, apresentamos um quadro elaborado por Grando (2004), que resume de forma mais explícita as vantagens e desvantagens da utilização dos jogos e serve como orientação para professores que querem inserir os jogos em sua sala de aula.

Quadro 1: Vantagens e desvantagens da utilização de jogos no Ensino da Matemática

Vantagens	Desvantagens
• (Re)significação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o estudante; • Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; • Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); • Aprender a tomar decisões e saber	• Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um "apêndice" em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber por que jogam; • O tempo gasto com as atividades de jogo

avaliá-las; • Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; • Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); • O jogo requer a participação ativa do estudante na construção do seu próprio conhecimento; • O jogo favorece a interação social entre os alunos e a conscientização do trabalho em grupo; • A utilização dos jogos é um fator de interesse para os alunos; • Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; • As atividades com jogos podem ser utilizadas para desenvolver habilidades de que os alunos necessitam. É útil no trabalho com estudantes de diferentes níveis; • As atividades com jogos permitem ao professor identificar e diagnosticar algumas dificuldades dos estudantes.	em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; • As falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; • A perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; • A coerção do professor, exigindo que o estudante jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; • A dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.
--	--

Fonte: Grando (2004, p. 31).

Desta forma, o professor, considerando esses pontos, não comete erros na inserção dos jogos nas aulas de matemática. É através dos jogos, atrelados às situações, que se possibilita o pensamento crítico do aluno, o diálogo e a troca de estratégias utilizadas para solucionar o problema, alcançando o objetivo proposto pelo jogo, que desperta o interesse e a competitividade, fazendo com que os alunos queiram entender e compreender essa disciplina que está presente em seu cotidiano, sem a pressão da nota.

Os jogos matemáticos, quando bem planejados e contextualizados, podem transformar a experiência dos alunos em escolas do campo. A troca de diálogo que ocorre através do jogo, sucede a socialização que uma prática que concerne aos princípios da Educação do Campo, no que permite o aprendizado e interação entre os pares, também o fortalecimento dos laços culturais e sociais.

Além disso, os jogos podem ser adaptados às especificidades culturais e ao cotidiano das comunidades rurais, através de elementos do dia a dia no campo, como sementes ou grãos para atividades de contagem, agrupamentos ou resoluções de operações matemáticas, medições de terreno, ao qual desafiar os alunos na prática para medir o plantio e a colheita. O campo é um lugar propício que podemos utilizar os objetos específicos da comunidade, para

adaptá-los aos jogos tradicionais, trazendo sentido para aulas de matemática com a utilização do jogo.

Nesse sentido, o uso de jogos como estratégia pedagógica poderá trazer mais benefícios quando o professor conhece as práticas culturais dos seus alunos. Com esse conhecimento, ele será capaz de introduzir conceitos matemáticos conectados à realidade dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa. Contudo, além de compreender a realidade dos alunos, o professor precisa estudar os jogos, de modo a desenvolvê-los e adequá-los aos contextos culturais e sociais específicos. Assim, o planejamento cuidadoso, a implementação contextualizada e a avaliação constante garantirão que a inovação seja efetiva e promova não apenas resultados no campo educacional, mas também impactos positivos na vida e na comunidade dos educandos.

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de Pesquisa

A metodologia utilizada para esse trabalho tem uma abordagem qualitativa que, segundo Minayo (2014, p. 52), “[...] aplica ao estudo de história, das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam” (Minayo, 2014, p. 52).

Assim, percebe-se que a abordagem qualitativa, enquanto método, prioriza a compreensão, a interpretação e a análise das interações humanas no âmbito social, com o objetivo de refletir e explorar novas possibilidades de investigação. Para Minayo (2001, p. 19), “toda investigação se inicia por um problema com uma questão, com uma dúvida ou uma pergunta, articuladas a conhecimentos anteriores, mas que também podem demandar a criação de novos referenciais”. Partindo desse princípio a esta pesquisa, buscou compreender e analisar como os jogos matemáticos podem ser adaptados para o contexto da educação do campo.

Quanto aos seus objetivos, esta pesquisa tem caráter exploratório. A pesquisa exploratória é um tipo de investigação que tem como principal objetivo explorar um tema ou problema pouco conhecido, proporcionando uma compreensão inicial sobre o assunto. Esse tipo de pesquisa não busca respostas definitivas, mas sim levantar hipóteses, identificar questões-chave e obter ideias para estudos futuros mais aprofundados.

Conforme aponta Gil (2007, p. 34), a pesquisa exploratória “visa proporcionar maior proximidade com o problema, tornando-o mais compreensível ou construindo hipóteses acerca do tema e com relação ao caráter descritivo”. Seguindo esse entendimento, a opção pela pesquisa exploratória justifica-se por permitir uma aproximação mais aprofundada com o objeto de estudo, ao mesmo tempo em que possibilita a formulação de hipóteses relacionadas ao tema. No caso desta pesquisa, buscamos demonstrar que é viável adaptar os jogos matemáticos à realidade cultural e social dos alunos das escolas do campo.

No que se refere aos procedimentos técnicos, é uma pesquisa bibliográfica. Essa pesquisa, de acordo com Severino (2007), realiza-se pelo:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se

fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (Severino, 2007, p.122).

Portanto, a pesquisa bibliográfica tem como objetivo reunir e revisar informações já existentes sobre determinado tema, proporcionando uma compreensão contextual do assunto. Neste estudo, analisamos documentos e obras relevantes com o intuito de construir uma base teórica sólida, que contribua para uma compreensão mais ampla do objeto de estudo, permitindo-nos adaptar jogos matemáticos já existentes à realidade das escolas do campo.

3.2 Etapas da Pesquisa

O processo de desenvolvimento dessa investigação compreendeu três etapas:

- **Etapas 1 – Levantamento dos elementos culturais e sociais do contexto da educação do campo:** Nessa etapa realizamos um estudo teórico sobre o Ensino de Matemática nas escolas do campo, com base no PNAIC (2014), que destaca a Etnomatemática e o Letramento Científico, e nas obras de Caldart (2004), que defende uma educação centrada na realidade do campo, e Fernandes (2004) e Coutinho (2009), que abordam o contexto da educação rural. Também exploramos o conceito de Jogo, com apoio teórico de Vygotsky (2001), Huizinga (2000), Kishimoto (1993) e Grando (2005), que veem o jogo como uma ferramenta essencial no desenvolvimento infantil, contribuindo para o aprendizado de regras, desenvolvimento da imaginação e habilidades sociais. Esse estudo teórico permitiu identificar aspectos culturais, sociais e econômicos característicos das populações do campo, que orientaram as fases seguintes da pesquisa, sobretudo no que diz respeito à adaptação de jogos para esse contexto.
- **Etapas 2 – Elaboração de orientações para adaptação de jogos matemáticos:** Com base nos estudos realizados na etapa anterior, foram elaboradas orientações práticas para a adaptação de jogos matemáticos, com foco na realidade das escolas do campo. Essas orientações buscaram oferecer subsídios para professores dos anos iniciais, apresentando diretrizes para adaptar jogos de forma que considerassem as especificidades culturais, sociais e econômicas das comunidades rurais. O objetivo foi facilitar a integração de elementos do cotidiano dos alunos no processo de

ensino-aprendizagem, promovendo um ensino de matemática mais alinhado às práticas locais.

- **Etapa 3 – Proposição de jogos matemáticos contextualizados:** Nessa etapa final, foram propostos jogos matemáticos elaborados a partir das práticas e experiências dos alunos da educação do campo. As propostas buscaram articular conteúdos matemáticos com saberes locais, como atividades agrícolas, comércio em feiras, medições de terras e práticas tradicionais.

4 ALGUNS CAMINHOS PARA O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS ADAPTADOS AO CONTEXTO DAS ESCOLAS DO CAMPO

4.1 Orientações práticas para adaptações dos jogos

Quando nos referimos à utilização de jogos matemáticos nas escolas do campo, devemos ter em mente o que é a Educação do Campo, bem como a forma como o ensino e a aprendizagem são adotados para se contextualizarem com os saberes locais, que englobam a cultura geral, as crenças, os valores, os costumes e as relações sociais.

Um aspecto importante é o fortalecimento do ensino colaborativo. Em muitas escolas do campo, as turmas são multisseriadas, e os jogos permitem que estudantes de diferentes idades aprendam juntos, trocando experiências e auxiliando-se mutuamente. Isso contribui para o desenvolvimento da autonomia e do espírito de cooperação entre os alunos.

Além dos benefícios cognitivos, os jogos matemáticos também auxiliam na construção da autoestima dos estudantes. Muitas crianças e adolescentes apresentam dificuldades na disciplina e, ao serem incentivados por meio de atividades lúdicas, passam a perceber a matemática de forma mais amigável e acessível.

Por isso, é fundamental que os jogos sejam adaptados ao contexto do campo, considerando as realidades socioculturais dos alunos. Para tanto, a seguir serão apresentadas algumas orientações que visam dirigir essa adaptação, integrando as especificidades do ensino de matemática com os princípios da Educação do Campo.

4.1.1 Seleção das habilidades e dos objetivos de aprendizagem

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as habilidades e competências que devem ser desenvolvidas em cada etapa da Educação Básica, incluindo a área de Matemática. As habilidades descritas na BNCC devem ser exploradas no contexto de cada realidade escolar. No entanto, essas habilidades podem ser alinhadas a objetivos de aprendizagem que se relacionem com os aspectos específicos da Educação do Campo, como o uso de medidas nas práticas agrícolas, a aplicação de números nas feiras e mercados locais e a geometria presente nas construções rurais, dentre outros. Os objetivos de aprendizagem guiam o planejamento do professor, garantindo que o conteúdo abordado seja relevante e acessível.

A habilidade EF01MA16, por exemplo, que propõe relatar em linguagem verbal ou não verbal a sequência de acontecimentos de um dia, utilizando horários sempre que possível, pode ser adaptada para um jogo que envolva a realidade do campo.

O jogo, por exemplo, pode ser uma "Linha do tempo do campo", no qual os alunos, utilizando cartões com imagens ou desenhos próprios, organizam as principais atividades do seu dia a dia, como o plantio, a alimentação dos animais, a colheita e outras tarefas relacionadas à agricultura e à convivência rural.

Durante o jogo, os alunos podem ser desafiados a colocar esses cartões na sequência correta, associando os horários a cada atividade. Esse jogo não só facilita o entendimento da sequência temporal e dos horários, mas também integra o conteúdo matemático à vivência e à cultura local, tornando o aprendizado mais contextualizado com a realidade dos alunos.

4.1.2 Levantamento do contexto local

Ao analisar o contexto do assentamento e da comunidade em que está atuando, o professor compreenderá o vínculo e o convívio que os sujeitos do campo têm com as práticas culturais e agrícolas presentes na realidade das famílias de seus alunos. Essas pessoas tiram seu sustento da agricultura familiar, da piscicultura, entre outras atividades, basicamente a partir dos recursos oferecidos pela natureza. Assim, como as crianças estão inseridas nesse ambiente desde pequenas, elas participam e acompanham os pais no cultivo e na plantação de diversos produtos, como feijão, milho, coentro, batata-doce, plantas e hortaliças medicinais. Nesse processo, a criança começa a desenvolver conhecimentos sobre como plantar, colher, cuidar da terra e realizar o arado de forma adequada.

Além disso, é importante perceber o tipo de linguagem e os costumes adotados durante essas atividades. Expressões comuns no campo, como “arar a terra”, “capinar”, “fez colheita boa” e “a conta não fecha”, fazem parte do cotidiano dos alunos e refletem a vivência rural. A forma de falar pode variar dependendo da territorialidade e do território em que a comunidade está localizada.

Os materiais utilizados nos jogos devem ser aqueles que as crianças conhecem e que estão acessíveis em seu entorno, podendo ser aproveitados como recursos práticos. A semente, por exemplo, é um dos materiais mais acessíveis e pode ser inserida de maneira significativa nos jogos matemáticos voltados para a Educação do Campo.

Utilizando recursos e elementos familiares, como sementes e expressões do campo, o professor cria um ambiente de aprendizagem que respeita a realidade dos alunos e fortalece a

relação entre o conteúdo matemático e a vida prática no campo, promovendo a inclusão e o respeito à diversidade cultural.

4.1.3 Seleção do jogo

Para que se possa fazer um bom uso dos jogos, é necessário ter cuidado na escolha do jogo ou do tipo de jogo a ser utilizado, pois nem todos os jogos tradicionais podem ser adaptados para atender aos objetivos educacionais. Como exemplos de jogos que podem ser adaptados, temos: dominó, bingo, jogo da memória, trilha/tabuleiro e jogo de cartas.

A seleção dos jogos deve ser feita com uma visão prática e, no caso das escolas do campo, é fundamental considerar os recursos disponíveis no ambiente escolar e garantir que os jogos estejam conectados com a realidade local dos alunos.

Outro aspecto importante é a forma como o jogo será inserido na sala de aula. Alguns professores têm mais facilidade, enquanto outros encontram dificuldades. Por isso, é fundamental haver planejamento, clareza sobre os conteúdos matemáticos, a definição dos objetivos de aprendizagem alinhados ao jogo, bem como a explicitação dos objetivos do jogo, suas regras e o passo a passo de como jogá-lo.

No caso das escolas do campo, a escolha do jogo deve considerar as particularidades do ensino multisseriado e o tempo didático disponível, buscando sempre promover um ambiente que valorize a cooperação e o trabalho coletivo, muito presentes nas práticas comunitárias.

Dessa forma, a seleção de jogos alinhados às especificidades das escolas do campo configura-se como uma estratégia pedagógica que não apenas facilita o ensino da matemática, mas também fortalece a inclusão, o respeito e a valorização do campo como espaço legítimo de produção de conhecimento.

4.1.4 Escolha do título do jogo

A escolha do título é uma parte essencial, pois um título criativo desperta o interesse, cria identidade e motiva os alunos a explorarem e participarem do jogo sem receios ou dúvidas. Nesse sentido, a nomeação do jogo que remete à realidade das crianças do campo faz com que elas se sintam incentivadas e engajadas, já que reconhecem no jogo elementos familiares, que refletem sua vivência como sujeitos do campo. Esses elementos estão ligados a aspectos sociais e culturais distintos daqueles vivenciados por alunos da cidade, e carregam

histórias marcadas por lutas, resistência e saberes próprios. Assim, ao nomear o jogo com referências à cultura local, promove-se a valorização da identidade e o sentimento de pertencimento à própria história.

Além disso, um título contextualizado pode servir como ponto de partida para diálogos em sala de aula, ampliando as possibilidades pedagógicas do jogo. Professores podem utilizar o nome do jogo como uma forma de introduzir o tema, relacionando-o com práticas do cotidiano rural, como a agricultura, os saberes populares, as festas tradicionais e outras manifestações culturais. Dessa maneira, o jogo não apenas ensina conteúdos matemáticos, mas também se torna um instrumento de afirmação cultural e fortalecimento da Educação do Campo como proposta educativa comprometida com a realidade dos estudantes.

4.1.5 Adaptação

Após a seleção do jogo e do conteúdo, inicia-se a adaptação, levando em consideração os aspectos sociais e culturais dos alunos, bem como as características da instituição de ensino e os recursos disponíveis. A adaptação deve incorporar elementos do cotidiano rural, como plantio, colheita, feiras, clima, entre outros, e ser elaborada de maneira que reflita o contexto local, com base no conhecimento do professor sobre a realidade dos alunos.

Um exemplo de adaptação pode ser o jogo de Bingo. Originalmente, o Bingo utiliza cartelas com números que são marcados conforme sorteio. Esse jogo pode ser adaptado para diferentes áreas do conhecimento, incluindo a Matemática, ao incorporar temas relacionados ao campo, como números utilizados em feiras, quantidades de produtos agrícolas ou mesmo medidas relacionadas à colheita, tornando o jogo relevante e contextualizado para os estudantes.

O Bingo, quando adaptado para o contexto das escolas do campo, pode conter operações matemáticas e problemas contextualizados com atividades típicas da vida rural. Nos cartões, podem ser incluídas questões como: “O senhor Fernando plantou 10 pés de tomate e colheu 7. Quantos pés de tomate sobraram na plantação de Fernando?”. A expressão “pés” refere-se a uma medida de comprimento usada para indicar altura ou distância de algo, sendo relevante no cultivo de plantas e frutas, que necessitam de espaço adequado para se desenvolverem.

Essa contextualização permite que o jogo estabeleça uma conexão direta com a realidade dos alunos do campo, tornando-o mais significativo. É importante destacar que, embora existam semelhanças entre as realidades dos sujeitos do campo, cada comunidade tem

suas particularidades. Por isso, é essencial que a adaptação considere o contexto específico em que o(a) professor(a) está inserido(a). Utilizar materiais acessíveis e incluir personagens e objetos familiares às crianças, como o arado, a régua, ou trena e pessoas mais velhas da comunidade, contribui para enriquecer o jogo e fortalecer o vínculo entre o conteúdo escolar e o cotidiano dos estudantes.

4.1.6 Aplicação e avaliação

Na fase de aplicação do jogo, é fundamental conduzir uma explicação clara, garantindo que os alunos compreendam como jogar, conheçam e sigam as regras, e se sintam motivados a participar. No contexto da Educação do Campo, essa explicação deve considerar as particularidades socioculturais dos estudantes, aproximando o jogo de suas vivências cotidianas.

Durante a testagem, o(a) professor(a) deve observar o interesse demonstrado, a participação ativa, a capacidade de seguir instruções e colaborar em um ambiente coletivo — aspectos que refletem a valorização do trabalho em grupo tão presente nas comunidades rurais. Também é essencial analisar como os estudantes encontram soluções para os desafios propostos e de que forma conseguem relacionar os problemas do jogo com situações reais vividas no campo.

Avaliar o entendimento dos conceitos matemáticos é outro ponto importante, verificando se os saberes escolares dialogam com os conhecimentos que os alunos já possuem, muitas vezes aprendidos em práticas familiares e comunitárias.

Ao final da aplicação, rodas de conversa proporcionam um espaço de troca, onde os estudantes podem refletir sobre o que aprenderam, compartilhar suas estratégias e fortalecer o vínculo entre a matemática e sua realidade. Assim, aplicar e avaliar o jogo nas escolas do campo não se resume a verificar se os alunos aprenderam o conteúdo, mas também se ajuda a valorizar os conhecimentos da comunidade e tornar o ensino mais próximo da realidade dos alunos.

4.2 Sugestões de jogos adaptados

A partir das orientações apresentadas, é possível compreender a importância de adaptar os jogos matemáticos à realidade das escolas do campo, considerando seus aspectos culturais, sociais e pedagógicos. Com base nessas orientações, a seguir serão apresentadas

sugestões de jogos matemáticos adaptados, que podem possibilitar o diálogo com o cotidiano dos estudantes, possibilitando a aprendizagem de conceitos matemáticos de forma contextualizada.

4.2.1 Jogo Trilha da Colheita - Etapas da Semeadura

A elaboração do jogo *Trilha da Colheita – Etapas da Semeadura* seguiu as orientações propostas, com o objetivo de construir uma prática pedagógica contextualizada para os estudantes do campo.

A seleção das habilidades e objetivos de aprendizagem foi feita a partir da BNCC, alinhando o conteúdo matemático às vivências da comunidade rural, especialmente no que se refere à contagem, sequência lógica e resolução de problemas simples.

O jogo foi pensado com base no levantamento do contexto local, considerando o envolvimento das crianças nas atividades agrícolas familiares, como o plantio e a colheita, além de utilizar uma linguagem próxima do cotidiano dos alunos, com termos e expressões comuns à vida no campo.

A escolha do jogo tipo trilha se deu por sua facilidade de adaptação e pelo potencial de promover o trabalho coletivo, respeitando o tempo didático e as condições das turmas multisseriadas.

O título *Trilha da Colheita* remete diretamente à realidade rural e desperta o interesse dos estudantes ao reconhecerem no jogo etapas e desafios do cultivo, fortalecendo seu sentimento de pertencimento.

Na adaptação, foram inseridas situações reais que envolvem a semeadura e os possíveis imprevistos que ocorrem na lavoura, conectando o conteúdo à prática local. Esperamos que durante a aplicação o jogo envolva os alunos e que eles consigam relacionar o jogo às experiências familiares. A avaliação será realizada de forma participativa, por meio de observações e rodas de conversa, respeitando os saberes do campo e integrando-os ao conhecimento escolar.

Orientações para o jogo:

Anos escolares contemplados: 3º, 4º e 5º ano

Habilidades relacionadas (BNCC):

(EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental;

(EF04MA03) Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado;

(EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

Objetivo de aprendizagem: Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e decimais, utilizando estratégias diversas como cálculo mental, estimativas e algoritmos, em diferentes contextos e significados.

Regras do jogo:

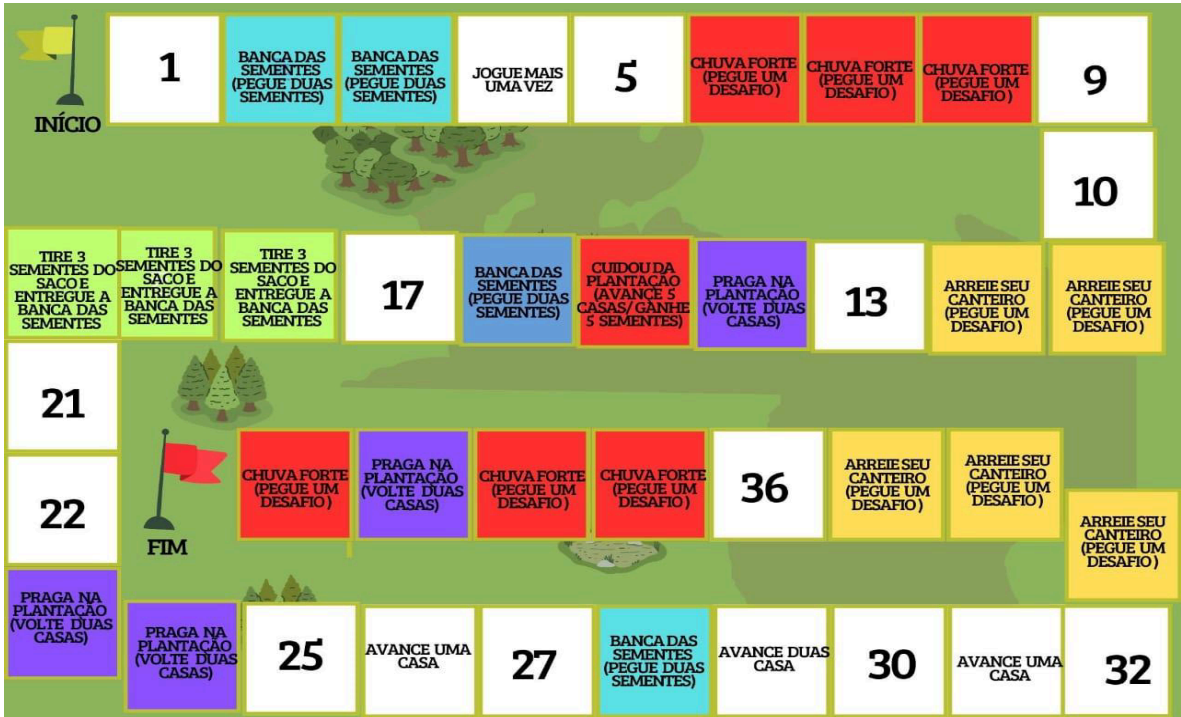
Organização da turma: 2 a 5 jogadores ou duplas

Materiais:

- ✓ Tabuleiro da trilha (conforme Figura 1);
- ✓ 1 dado;
- ✓ 1 saquinho com 20 sementes por jogador, usadas como recursos durante o jogo;
- ✓ Cartas Sorte/Revés, contendo problemas matemáticos contextualizados;
- ✓ Relógio ou cronômetro para controlar o tempo dos desafios;
- ✓ 1 tampinha por jogador, que servirá como peão no tabuleiro.

O tabuleiro abaixo apresenta diversas casas com ações familiares ao aluno do campo, o que evita estranhamentos ao visualizá-lo, assim como acontece com os demais materiais do jogo.

Figura 1: Tabuleiro da trilha da Colheita



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

Preparação:

- ✓ Antes de começar, cada jogador escolhe uma fruta, legume ou verdura que representará sua identidade no jogo. A tampinha usada como peão simboliza essa escolha e marcará a posição do jogador no tabuleiro. Durante toda a partida, o jogador será responsável por proteger essa fruta, legume ou verdura, enfrentando os desafios e imprevistos do percurso. Na Figura 2 representam as ilustrações das tampinhas.

Figura 2: Ilustração das Tampinhas



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

Descrição do tabuleiro:

- ✓ As casas do tabuleiro foram organizadas com base nas etapas do ciclo agrícola e nos possíveis desafios enfrentados no cultivo. Cada cor representa uma situação específica, como avanços, retrocessos, ganhos ou perdas de sementes. O Quadro 2 apresenta a descrição detalhada de cada tipo de casa do tabuleiro, indicando suas cores, significados e os efeitos que provocam durante o jogo.

Quadro 2: Descrição das casas do tabuleiro

Números de casas: 40		
13 Casas Neutras	13 brancas	Números
12 Casas com desafios	5 amarelas 7 vermelhas	Pegue um desafio (Perguntas) Pegue um desafio (Perguntas)
15 Casas com sorte/revés	1 branca 4 roxas 4 azuis 2 brancas 1 brancas 3 verdes	Jogue mais uma vez Volte duas casas Pegue mais duas sementes Avance uma casa Avance duas casas Tire do saco três sementes

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

- ✓ Ao acertar as casas desafiadoras com perguntas das cartas sorte/revés, o jogador terá a vantagem de avançar duas ou mais casas. Caso erre, será penalizado, retrocedendo casas e perdendo suas sementes.

Ordem dos jogadores:

- ✓ Cada participante lança um dado para definir a ordem das jogadas. Quem obtiver o maior número será o primeiro a jogar; quem tirar o menor número será o último. A sequência segue os números sorteados. Em caso de empate, o jogador 1 decide a ordem entre os empatados.

Dinâmica do Jogo:

- ✓ Em cada rodada, o jogador lança o dado e avança no tabuleiro o número de casas correspondente ao resultado. Ao cair em determinadas casas, desafios ou eventos podem acontecer, afetando a trajetória e os recursos do jogador.

Casas Especiais: Sorte/Revés

- ✓ As casas especiais são indicadas pelas cores roxa, verde, branca, azul e vermelha (em sequência repetida). Elas representam as etapas do ciclo agrícola: preparo do solo, plantio, colheita e possíveis problemas no cultivo.
- ✓ Essas casas podem oferecer: Benefícios, como avançar mais casas ou ganhar sementes ou Penalidades, como perder sementes ou retroceder no tabuleiro.

Cartas com desafios:

- ✓ As casas vermelhas e amarelas indicam desafios extras. Ao parar nessas casas, o jogador **deve**: Retirar uma carta do monte "Desafios"; Ler e tentar resolver o desafio proposto, relacionado à realidade rural; Responder corretamente dentro de 40 segundos.
- ✓ Consequências: Acertou: avança casas e/ou ganha sementes; Errou ou excedeu o tempo: perde 8 sementes e devolve a carta ao monte. Algumas cartas podem incluir penalidades ou recompensas maiores (até 15 sementes).

Figura 3: Modelo de carta desafio



Fonte: Elaborada pela autora, (2025).

Objetivo do jogo e vencedor:

- ✓ É terminar o jogo com a maior quantidade de sementes. O que indica que o jogador vencedor as protege de perigos da chuva forte, das pragas que aparecem no caminho. O vencedor não será o que chegar primeiro na chegada, mas quem usou a melhor estratégia para cada rodada do jogo.

4.2.2 Jogo Feira do Campo

A elaboração do jogo *Feira do Campo* seguiu as orientações propostas, com a finalidade de uma aprendizagem mais contextualizada e significativa para os alunos do campo.

A seleção das habilidades e objetivos de aprendizagem foi feita a partir da BNCC, englobam os costumes e as vivências num contexto de feira, principalmente situações de compra e venda, resolver situações problema de adição e subtração e o sistema monetário.

O jogo foi pensado com base no levantamento do contexto local, tendo em vista que as crianças participam da feira juntos com os pais, ajudando nessa comercialização de produtos agrícolas plantados na sua moradia ou de forma coletiva no assentamento e na comunidade rural.

A escolha do jogo tipo feira ou mercado de compras, realizou-se por ser simples e fácil de adaptação, por proporcionar a cooperação e o trabalho em equipe, evidência esses aspectos fundamentais para realidade de estudante do campo, que as trocas ideias para a resolver uma situação problema, além de respeitar as condições das turmas e o respeito ao tempo didático.

O título *Feira do Campo* destaca exclusivamente os produtos e objetos típicos da Agricultura Familiar, desperta e incentiva os alunos a jogarem o jogo, têm como principal inspiração as Feiras Agroecológicas realizadas em diversas cidades do Brasil. Nessas feiras, os participantes são agricultores e agricultoras do campo, o que torna o jogo uma excelente proposta para valorizar e fortalecer o reconhecimento das crianças como sujeitos participantes desse espaço social.

Na adaptação, foram colocadas situações de compras de produtos pertencentes ao contexto do campo, ao qual os alunos são familiarizados por estarem envolvidos nas práticas de plantio desses produtos ou na utilização deles para determinada atividade agrícola. Na aplicação do jogo, esperamos que os alunos durante essa simulação de compras, possam relacionar a suas práticas cotidianas.

A avaliação será realizada por meio de observações e rodas de conversas, como trabalhar em equipe, se há troca de ideias. Além de avaliar os alunos, sobre como relacionar os seus saberes com os conteúdos matemáticos inseridos no jogo.

Orientações para o jogo

Anos escolares contemplados: 3º e 4º ano

Habilidades relacionadas (BNCC):

(EF03MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca;

(EF04MA25) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

Objetivo de aprendizagem: Compreender e aplicar o sistema monetário brasileiro em situações do cotidiano; Resolver situações problema envolvendo adição e subtração; Registrar informações em tabela de forma organizada; Estabelecer relações entre quantidade, preço e limite de orçamento; Valorizar os saberes locais relacionados à agricultura familiar.

Organização da turma: em duplas ou trios

Regras do jogo:

1. No início do jogo, cada dupla ou trio recebe os seguintes materiais:
 - 20 cartas de produtos disponíveis na feira. Na Figura 4, as ilustrações das cartas dos produtos.

Figura 4: Ilustração das cartas de produtos



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

- Uma nota fictícia de R\$ 50,00;
 - Uma Tabela de Registro das Compras.
2. O grupo deve selecionar dez produtos, fazendo compras que não ultrapassem o valor total de R\$50,00. A vitória será do grupo que conseguir montar corretamente uma lista de produtos cujo valor total seja o mais próximo possível ou exatamente R\$50,00.
 3. À medida que selecionam os produtos, os alunos devem registrar na Tabela de Registro: O nome do produto ou objeto escolhido; O preço correspondente; O total parcial e final da compra.
 4. Limite de tempo: Cada grupo tem 15 minutos para concluir todas as compras. Um cronômetro pode ser usado pela professora para manter o ritmo da atividade.
 5. Trocas permitidas: Caso o grupo perceba que ultrapassou o valor permitido antes de entregar sua lista final, poderá trocar até duas cartas por outras de menor valor.
 6. Avaliação final na barraca: Após preencher a tabela de registro, os grupos irão até a “barraca” (representada pela professora), que fará a conferência do valor total das compras. A professora pode questionar os alunos sobre o cálculo feito, incentivando a justificativa e correção, se necessário. A Figura 5 ilustra o modelo de tabela utilizado no jogo.

Figura 5: Tabela de Registro

			
Ordem	Nome do produto	Valor pago	Valor parcial gasto
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
TOTAL GASTO			

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

- 7. Bônus pedagógico: Caso o grupo consiga gastar exatamente R\$50,00, receberá um bônus simbólico (como um selo ou elogio público) por eficiência na gestão dos recursos.
- 8. Erros de cálculo: Se, durante a conferência, for identificado erro nos cálculos ou ultrapassagem do valor permitido, o grupo deverá substituir um dos produtos, recalcular e reapresentar sua compra.

9. Vence o grupo que apresentar uma compra com valor exato ou mais próximo possível de R\$50,00, respeitando as regras de tempo e número de produtos. O foco do jogo está na precisão dos cálculos e na estratégia de escolha dos produtos, não na velocidade.

4.2.3 Jogo Medidas da Horta

A criação do jogo *Medidas da Horta* foi desenvolvida conforme as orientações propostas, com o intuito de promover uma aprendizagem relevante para os alunos. As habilidades e os objetivos de aprendizagem foram selecionados com base na BNCC, buscando articular os conteúdos matemáticos com elementos do cotidiano no campo, especialmente no que diz respeito ao uso de medidas de comprimento e à resolução de problemas simples.

O jogo foi pensado a partir de um levantamento do contexto local, levando em conta as práticas cotidianas vivenciadas pelos alunos do campo, especialmente na atividade de medir canteiros de horta — uma ação comum nesse meio. Sabe-se que, para garantir uma boa colheita, é fundamental respeitar o espaçamento adequado entre as sementes, o que permite seu crescimento e desenvolvimento saudável.

A escolha pelo jogo se deu por seu potencial de incentivar a colaboração entre os estudantes, além de favorecer a troca de saberes entre eles e respeitar as especificidades das turmas do campo.

O título *Medidas da Horta* faz referência direta às práticas agrícolas e desperta o interesse das crianças. À medida que avançam nas fases do jogo, os alunos reconhecem e valorizam uma prática que faz parte de sua realidade, fortalecendo os vínculos entre o conteúdo escolar e a vivência cotidiana.

Na adaptação do jogo, foram inseridas situações reais relacionadas à medição da largura e do comprimento de um canteiro, utilizando instrumentos presentes no dia a dia dos alunos, como trena, régua e outros objetos acessíveis no ambiente local. Durante a aplicação, é essencial envolver os estudantes para que relacionem a prática do jogo com experiências próprias ou de familiares, promovendo uma aprendizagem significativa.

A avaliação ocorrerá por meio de observações e rodas de conversa, respeitando os saberes do campo e integrando-os ao conhecimento escolar. Também será considerada a forma como os integrantes do grupo se envolveram em cada etapa do jogo e como atuaram na resolução dos problemas propostos.

Orientações para o jogo:

Anos escolares contemplados: 5º ano

Habilidade relacionada (BNCC): (EF05MA19) Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.

Objetivo de aprendizagem: Compreender e aplicar conceitos de medida de comprimento e área em situações reais; Escolher instrumentos de medição (trena, régua, fita métrica, barbante) de forma adequada; Realizar cálculos simples de área retangular utilizando as medidas obtidas; Relacionar a matemática às práticas do campo, valorizando o conhecimento cotidiano.

Organização da turma: grupos de até 5 alunos

Regras do jogo:

1. **Local de realização do jogo:**

- O jogo deve ser realizado em área externa, preferencialmente na horta da escola ou em um espaço que simule um canteiro de plantação.
- Os alunos deverão fazer medições reais no solo, escolhendo os instrumentos fornecidos.

2. **Formação dos grupos**

- Os participantes serão divididos em grupos com até 6 integrantes.
- Os grupos formados permanecerão os mesmos durante todas as fases do jogo.

3. **Participação ativa**

- Todos os alunos do grupo devem participar ativamente da resolução dos desafios.
- Nenhum aluno deve permanecer parado ou apenas observando. A colaboração é essencial em todas as etapas.

4. **Papel do professor**

- O professor, antecipadamente, deve demarcar os espaços da horta que serão utilizados para as medições.
- Durante o jogo, ele atuará como **mediador e juiz**, sendo responsável por:
 - ✓ Observar o cumprimento das regras do jogo;
 - ✓ Garantir a participação ativa de todos os integrantes do grupo;
 - ✓ Verificar se as medições estão sendo realizadas corretamente, com uso adequado dos instrumentos;
 - ✓ Apoiar os grupos em caso de dúvidas, sem interferir diretamente na resolução dos desafios.

5. **Materiais disponíveis para o jogo**

- Régua
- Trena
- Fita métrica
- Barbante
- Fichas com desafios de medição
- Cartas sorte/revés

Fase 1: Medindo o Canteiro

6. **Desafio prático**

- Cada grupo recebe uma ficha com um desafio de medição, que envolve calcular a largura e o comprimento de um canteiro real no espaço externo.
- Os grupos devem escolher, entre os instrumentos disponíveis, aquele que julgarem mais adequado para realizar as medições.
- Após as medições, os alunos devem preencher corretamente a ficha com os dados obtidos, conforme ilustrado na Figuras 6.

Figura 6: Ficha desafio das medidas

Quais são as medidas do canteiro da horta?

Instrumento escolhido para medir a largura do canteiro:

☐ Trena ☐ Régua ☐ Barbante ☐ Fita Métrica ☐ Graveto

Largura do canteiro é: _____ m

Instrumento escolhido para medir a largura do canteiro:

☐ Trena ☐ Régua ☐ Barbante ☐ Fita Métrica ☐ Graveto

Comprimento é: _____ m



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

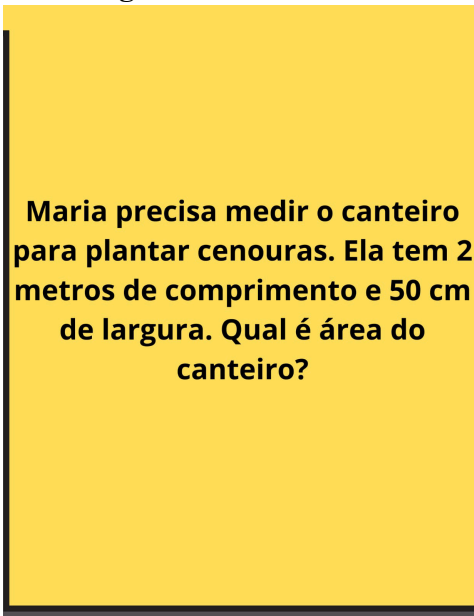
7. Pontuação por tentativa

- A correção será feita pelo professor com base nas informações registradas.
- Os pontos são distribuídos da seguinte forma:
 - 1ª tentativa correta: 12 pontos
 - 2ª tentativa: 9 pontos
 - 3ª tentativa: 6 pontos
 - 4ª tentativa: 5 pontos
 - 5ª tentativa: 3 pontos (acertando ou não)
- Todos os grupos passam para a próxima fase, independentemente da pontuação.

Fase 2: Carta Sorte/Revés

8. Desafio de raciocínio

- Cada grupo seleciona um integrante para responder a uma carta sorte/revés, que contém uma pergunta ou situação-problema.
- O aluno escolhido terá até 3 minutos para responder à carta.
- Na Figura 7, apresenta a ilustração da carta desafio.

Figura 7: Carta desafio

Fonte: Elaborada pela autora (2025).

9. Pontuação desta fase

- Se a resposta estiver correta: **+12 pontos para o grupo**
- Se a resposta estiver incorreta: **-3 pontos para o grupo**
- Ao final da fase, os grupos somam a pontuação das duas fases.

10. Critério de vitória

- O grupo que somar **a maior quantidade de pontos ao final das duas fases** será o vencedor do jogo “Medidas da Horta”.

4.2.4 Jogo Bingo Rural

A elaboração do Jogo “Bingo Rural” seguiu as orientações propostas, com o objetivo de construir uma relação maior com a vivência dos estudantes, respeitando os princípios da Educação do Campo e o contexto escolar da comunidade local.

A seleção das habilidades e objetivos de aprendizagem foi feita a partir da BNCC, relacionado os conteúdos matemáticos com situações cotidianas do meio agrícola, especialmente abordando as quatro operações matemáticas, o sistema monetário, raciocínio lógico e cálculo mental.

O jogo foi pensado com base no levantamento do contexto local, no envolvimento das crianças nas atividades de colheita, organização de feiras, cultivo e comercialização de alimentos, além de usar uma linguagem familiar da realidade dos alunos.

A escolha do jogo Bingo Matemático, desenvolvido com materiais simples, de baixo custo e fácil acesso, especialmente pensado para o contexto das escolas do campo, respeita às condições das turmas que sejam multisseriadas ou uma específica.

O título *Bingo Rural* está diretamente relacionado ao contexto da realidade campesina, desperta o interesse das crianças para marcarem o número, resolver os problemas no que reconheceram por estarem presentes no seu dia a dia, fortalecendo sua identidade campesina.

É importante salientarmos que se adapta às perguntas de acordo com o nível de aprendizagem dos alunos e o ano escolar correspondente, garantindo que os desafios estejam adequados às habilidades desenvolvidas em cada etapa e promovam a participação de todos os estudantes.

Na adaptação, foram colocadas situações reais que envolvem cálculos relacionados às práticas de feira, de compras e vendas, de preços e trocos, conectando à sua prática local. Durante o jogo busque que todos se envolvam no jogo, possam identificar nas perguntas aspectos semelhantes ao que conviver na venda e compra de produtos com seus familiares. A avaliação será realizada de forma diálogo com participação de todos alunos, esperamos que os estudantes narrem suas experiências com o jogo e como isso pode acontecer na sua vida, respeitando cada conhecimento que irá transmitir por seus colegas e como conseguiu entrelaçar o conceito matemático ao jogo.

Orientações do Jogo

Anos escolares contemplados: 1º ao 5º ano

Habilidade relacionada (BNCC): (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; (EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais; (EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou

aproximado, incluindo cálculo mental; (EF03MA07) Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros; (EF03MA08) Resolver e elaborar problemas de divisão de um número natural por outro (até 10), com resto zero e com resto diferente de zero, com os significados de repartição equitativa e de medida, por meio de estratégias e registros pessoais; (EF04MA03) Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado; (EF04MA06) Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos; (EF04MA07) Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos; (EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos; (EF05MA08) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

Objetivos de aprendizagem: Resolver situações-problema envolvendo as quatro operações fundamentais; Desenvolver o cálculo mental a partir de desafios contextualizados no meio rural; Reconhecer e utilizar o sistema monetário brasileiro em contextos do cotidiano do campo; Relacionar conteúdos matemáticos com práticas e saberes da agricultura familiar

Organização da turma: Todos os alunos da turma participam individualmente

Regras do jogo:

1. Materiais necessários

- Cartelas coloridas com nove números naturais entre 20 e 60;
- Cartas com perguntas elaboradas a partir de situações do cotidiano rural;
- Canetas, lápis ou marcadores para fazer as marcações nas cartelas.

2. Distribuição das cartelas

- Cada aluno recebe uma cartela com nove números diferentes entre 20 e 60.

3. Dinâmica do jogo

- As cartas com perguntas são colocadas em uma caixa ou envelope.
- O professor sorteia uma carta por vez, lê a situação-problema e os alunos devem resolver a questão.
- As respostas corretas correspondem a números que os alunos devem procurar em suas cartelas.
- Se o número estiver presente na cartela, o aluno marca o espaço correspondente. Se não estiver, não faz nenhuma marcação.

4. Conferência e vencedor

- Quando um aluno marcar todos os números de sua cartela, deve gritar “**BINGO RURAL!**”.
- O professor verifica se todas as marcações estão corretas, conferindo se as respostas realmente correspondem às perguntas lidas.
- Se a conferência estiver correta, esse aluno é declarado vencedor. Se houver erro, o jogo continua normalmente com os demais participantes.

5. Objetivo do jogo

- Marcar corretamente todos os números da cartela resolvendo os desafios propostos nas cartas com situações do campo.

6. Exemplos de situações problema

Quadro 3: Exemplos de situações problemas nas cartas

<i>Em uma plantação, há 5 fileiras de cenouras com 9 pés em cada fileira. Quantos pés de cenoura há no total?</i>	<i>Seu Zeca vendeu sacos de feijão por R\$7,00 cada. Se ele vendeu 5 sacos, quanto ele recebeu no total?</i>	<i>Um agricultor vendeu cinco cestos de laranja, e cada cesto tinha oito laranjas. Quantas laranjas ele vendeu ao todo?</i>
<i>Um saco de milho custa R\$15,00. Se a agricultora comprar 4 sacos, quanto vai pagar?</i>	<i>Na feira, um queijo custa R\$12,00 e um litro de mel custa R\$18,00. Quanto se</i>	<i>Três famílias dividiram igualmente cento e vinte quilos de mandioca.</i>

	<i>gasta ao comprar os dois produtos juntos?</i>	<i>Quantos quilos cada família recebeu?</i>
<i>Um agricultor colheu 100 ovos. Ele vendeu 40 pela manhã e mais 20 à tarde. Quantos ovos ainda restaram?</i>	<i>Uma horta foi dividida igualmente em quatro canteiros. Se a área total é de oitenta metros quadrados, qual é o tamanho de cada canteiro?</i>	<i>Na feira local, seu João vendeu vinte e cinco litros de leite em um dia e trinta no outro. Quantos litros ele vendeu nos dois dias?</i>

Fonte: Elaborada pela autora (2025).

4.2.5 Jogo da amarelinha dos desafios de um bom plantio

A elaboração do jogo *Amarelinha dos Desafios de um Bom Plantio* seguiu as orientações propostas no guia de adaptação dos jogos, com uma possibilidade de ensino-aprendizagem da Matemática de forma contextualizada e com significados para os alunos do campo.

A seleção das habilidades e objetivos de aprendizagem foi feita a partir da BNCC, com foco no desenvolvimento da noção de números e da sequência numérica e contagem alinhados ao contexto rural.

A inspiração para o jogo veio da prática do cultivo, um elemento das atividades agrícolas com o qual os alunos do campo já estão familiarizados, o que evita o estranhamento em relação ao tema.

A escolha da brincadeira amarelinha se deu por conta de ser simples e ao mesmo tempo fácil de fazer uma adaptação, promover o trabalho em grupo, a socialização dos alunos, que é importante para o contexto do campo, respeitando os aspectos das turmas e o tempo didático para realização do jogo.

O título *Amarelinha dos desafios de um bom plantio* tem relação com a prática do cultivo, um elemento das atividades agrícolas com o qual os alunos do campo já estão familiarizados, o que evita o estranhamento em relação ao tema. Além de despertar o interesse e incentivar os alunos a jogarem o jogo, passarem por suas casas e solucionando os problemas em conjunto com seu grupo, ademais valorizar essa prática agrícola presente na sua realidade e fortalecendo seu reconhecimento como sujeitos do campo.

Na adaptação, foram inseridas etapas escritas do processo de cultivo. A nossa versão terá mais casas, e as crianças não lançarão a pedrinha nem saltarão com um pé só. Para alcançar a casa final, deverão passar por casas-desafio, que apresentaram conjuntos de elementos e produtos da realidade campestre. Durante a aplicação do jogo, a intenção é que se estimule os alunos a relacionarem essas situações com suas vivências na prática de separar

e contar sementes para o plantio, como fazem seus pais ou membros da comunidade. A avaliação será realizada de forma participativa, por meio de observações e rodas de conversa, respeitando os saberes do campo e integrando-os ao conhecimento escolar.

Orientações para o Jogo:

Ano escolar contemplado: 1º ano

Habilidade BNCC: (EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.

Objetivos de aprendizagem: Contar objetos em coleções de até 100 unidades, utilizando apoio visual (imagens de sementes, frutas, ferramentas etc.); Desenvolver a oralidade matemática, expressando quantidades contadas de forma clara; Associar números a quantidades reais por meio da contagem de objetos inseridos em um contexto familiar (plantação).

Organização da turma: grupos de 5 ou 6 alunos.

Regras do jogo

1. Materiais necessários

- Cartas com imagens de coleções (sementes, frutas, legumes, ferramentas do campo etc.).
- Adesivos com as fases do plantio.
- Cartões com o título “Bom Plantio”.

2. Preparação do jogo

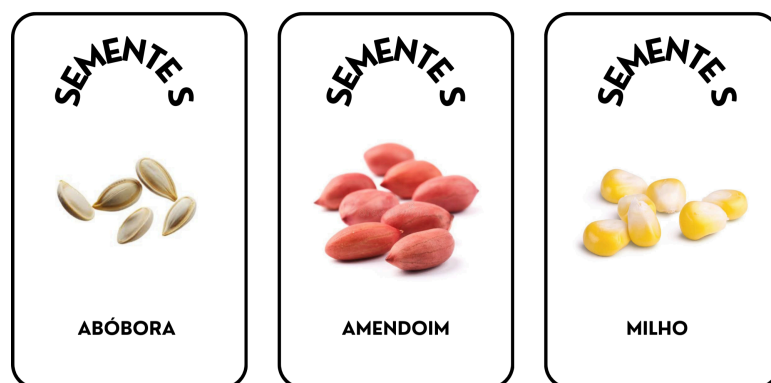
- Formem grupos de 5 ou 6 crianças.
- Cada grupo deve desenhar no chão uma amarelinha com 30 casas numeradas.
- Acrescentem:
 - ✓ Casa de início: “CHUVA FORTE” (representa o momento em que não se pode plantar).
 - ✓ Casa final: “BOM PLANTIO” (representa o sucesso da plantação).

- Casas com adesivos especiais:
 - ✓ Casas 2 e 4: “Bom Preparo”
 - ✓ Casas 3 e 8: “Boa Plantação”
 - ✓ Casas 10 e 12: “Boa Colheita”

3. Como jogar

- Cada grupo escolhe um peão humano (quem vai pular nas casas) para representar o grupo.
- Os outros colegas ficam ao lado da amarelinha para ajudar nas contagens e registrar as respostas.
- A professora sorteia uma carta com imagem de uma coleção (Ex.: 27 sementes).

Figura 8: Carta de ilustração de Coleções



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

- O grupo deve:
 - ✓ Contar a quantidade da imagem.
 - ✓ Falar o número em voz alta.
- Se a resposta estiver certa:
 - ✓ O peão anda uma casa para frente.
 - ✓ Se for uma casa especial, avança duas casas.
- Se a resposta estiver errada:
 - ✓ O peão volta uma casa.

4. Casas especiais

- Casas 2, 3, 4, 8, 10, 12: Se o grupo acertar a contagem, o peão avança duas casas.

- Casas 7 e 14 – “Pragas na Plantação”:
 - ✓ O grupo deve contar duas coleções diferentes.
 - ✓ Se acertar as duas, o peão anda 7 casas.
 - ✓ Se errar volta para a casa 4.
- Bônus da casa 9
 - ✓ O primeiro grupo que chegar na casa 9 escolhe outro grupo para perder duas jogadas, ou voltar duas casas.

5. Vencedor

- Ganha o grupo cujo peão chegar primeiro na casa “BOM PLANTIO”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo geral investigar formas de adaptação de jogos matemáticos ao contexto da educação do campo, visando integrar as realidades culturais e sociais dos alunos no ensino da matemática. Para atingir esse objetivo, buscou-se identificar elementos relevantes das realidades culturais e sociais dos alunos da educação do campo, com o intuito de adaptar jogos matemáticos que fossem mais significativos e próximos ao seu cotidiano. Além disso, foram desenvolvidas orientações práticas para facilitar a adaptação desses jogos, oferecendo subsídios para que professores dos anos iniciais, atuando em escolas do campo, pudessem replicá-los de forma eficiente. Por fim, a pesquisa propôs jogos matemáticos que dialogassem com as práticas, saberes e experiências dos estudantes do campo, promovendo um ensino que valorizasse o contexto local e fosse mais acessível e envolvente para os alunos.

Os resultados da pesquisa indicam que a adaptação de jogos matemáticos ao contexto da educação do campo é um processo fundamental para promover um ensino mais próximo à realidade dos alunos. Para que isso ocorra é necessário estudar o jogo que se pretende utilizar em sala de aula.

Esse estudo é essencial para avaliar sua viabilidade como uma opção de adaptação ao contexto do aluno. É importante compreender que não basta apenas conhecer o contexto do estudante, mas também entender o tipo de jogo, o conteúdo matemático que pode ser integrado a ele e a necessidade de testá-lo previamente para possíveis ajustes. O processo de adaptação requer uma análise dos jogos, levando em conta tanto as características culturais e sociais dos alunos quanto os objetivos pedagógicos do ensino de matemática. Além disso, é imprescindível que o professor esteja preparado para ajustar e personalizar o jogo conforme as especificidades do contexto, garantindo que ele seja relevante para a aprendizagem dos estudantes.

Além disso, nem todos os jogos tradicionais podem ser adaptados. O jogo não deve ser nem muito fácil nem muito difícil, e é importante selecioná-lo com uma visão prática: ele deve ser de fácil reprodução em sala de aula, e os materiais utilizados devem ser aqueles que as crianças conhecem e que estejam acessíveis em seu entorno, podendo ser utilizados como recursos práticos.

Portanto, a pesquisa oferece orientações práticas de como os educadores do campo podem adaptar os jogos para realidade dos alunos do campo, assim como jogos matemáticos adaptados para que possam utilizá-los e adequá-los ao contexto onde está inserido. Esperamos

que contribuam para o desenvolvimento metodológico e pedagógico dos professores, para que haja uma valorização e fortalecimento da identidade campesina.

REFERÊNCIAS

- Almeida, Paulo Nunes de. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1978.
- BATISTA, Maria do Socorro Xavier. Movimentos sociais e educação popular do campo- Reconstituindo território e a identidade camponesa. In: JESINE. **Edineide; Educação e movimentos sociais**. Campinas, SP. Alínea 2007. p. 169-189.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB 1, de 3 de abril de 2002**. Institui Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo.
- BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais- terceiro e quarto ciclos do ensino Fundamental: Matemática. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Saberes Matemáticos e Outros Campos do Saber. **Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Direção de Apoio à Gestão Educacional**. SEB, 2014 Brasília: MEC, SEB, 2014.
- BREITENBACH, Fabiane Vanessa. A educação do campo no Brasil: uma história que se escreve entre avanços e retrocessos. **Revista Espaço Acadêmico**. N.121, junho de 2011.p. 3-4.
- CALDART, Roseli Salete. **Pedagogia do Movimento Sem Terra: escola é mais do que escola**. Petrópolis: Rio de Janeiro, Vozes, 2004.
- CALDART, Roseli Salete. Educação do campo: notas para uma análise de percurso. Trab. **Revista Educ. Saúde**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 35-64, mar./jun.2009.
- COUTINHO, A. F. Do direito à Educação do Campo: a luta continua!. **Revista Aurora**, São Paulo, ano 3, n. 5, p. 40-48, dez. 2009.
- D' AMBRÓSIO, U. **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- FARIA, J. Etnomatemática e educação do campo: e agora, José. Teia-**Revista da Educação Matemática e Tecnologia Ibero-americana**, v.4, n.3, p. 1-21, 2013.
- FERNANDES, Bernardo Mançano. Diretrizes de uma Caminhada. In: ARROYO, Miguel Gonzalez et al. **Por uma educação do campo**. 2. Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- FREIRE, João Batista. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP, Autores Associados, 2002, 125 p.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

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

GRANDO, R. C. **O jogo suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino Aprendizagem na Matemática.** 1995. 194 f. Dissertação (Mestrado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

HUIZINGA, Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva. 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis:** o jogo, a criança e a educação. 6. Ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.) **Pesquisa Social:** Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 14ª edição. São Paulo: Hucitec Editora, 2014.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia.** Trad. Lindoso DA Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária; 1976.

SANTOS, Maria José Siqueira Trindade dos; MOURA FILHO, Edgard Teodoro de. Contribuições do lúdico como ferramenta metodológica no ensino da matemática, 2017.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico.** SP: Cortez, 2007.

STREY, Marlene Neves (Org.). **Psicologia Social Contemporânea.** 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

VIEIRA, Lilia Lima. **MST, só a luta faz valer:** semeando uma prática educativa “outra”. 2019. 150 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Línguas) - Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2019

VYGOTSKY, L. S. (2001): **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia da arte.** São Paulo: Martins Fontes. 1999