SABERES DO CAMPO, EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS, ADULTOS E IDOSOS: UMA EXPERIÊNCIA EM ESCOLA DE ASSENTAMENTO RURAL

Alessandra Karina Bueno de OLIVEIRA - UNESP-Bauru - Faculdade de Ciências

Eduardo Gomes de SENA - Secretaria Municipal de Educação de Promissão/SP

Zionice Garbelini Martos RODRIGUES - IFSP - Campus Birigui/SP

Eixo temático 8 - Educação e Movimentos Sociais

alessandrakarinabuenooliveira@gmail.com

Palavras-chave: Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). Educação Matemática. Saberes do campo.

1. Introdução

Este relato tem como objetivo descrever e refletir sobre uma prática realizada na Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), em uma escola situada em um assentamento rural, articulando saberes do campo, educação matemática e tecnologias digitais. Fundamenta-se na Etnomatemática, conforme D'Ambrosio (2005), ao valorizar os conhecimentos socioculturais dos estudantes, e na Educação Matemática Crítica, a partir de Skovsmose (2020), ao enfatizar uma leitura crítica das relações entre matemática e sociedade. A proposta envolveu o desenvolvimento de um jogo digital educativo, concebido para promover a socialização de conhecimentos matemáticos, da história e da cultura local, por meio de atividades pedagógicas e relatos incorporados ao jogo. A experiência favoreceu o diálogo com os estudantes sobre a realidade local, suas práticas produtivas e a história de formação do assentamento.

2. Objetivos

O objetivo geral é descrever e refletir sobre uma prática realizada na EJAI, em uma escola situada em um assentamento rural, à luz da Etnomatemática e da Educação Matemática Crítica, articulando saberes do campo, educação matemática e tecnologias digitais. Os objetivos específicos são: apresentar uma proposta de pesquisa na área da educação matemática e desenvolvimento de um jogo digital educativo; promover o diálogo com os estudantes sobre a realidade local e suas práticas produtivas; compreender a relação entre os saberes do campo e os processos educativos na EJAI; valorizar a história de formação do assentamento e seus processos de organização social.

3. Local de realização

A experiência ocorreu em uma turma de EJAI, Multisseriada do Ensino Fundamental I, em uma escola situada em um assentamento rural no município de Promissão, estado de São Paulo. A instituição está vinculada à rede municipal de ensino.

4. Participantes

Participaram da atividade o professor responsável pela turma, seis estudantes da escola do assentamento, com faixa etária superior a 40 anos, e a pesquisadora.

5. Período

A prática foi realizada no mês de agosto do ano de 2025.

6. Desenvolvimento das ações

O contato com o professor foi realizado previamente por *WhatsApp*, com encontro no acesso[1] ao assentamento. Na escola, a organização da turma em roda favoreceu o diálogo com os estudantes e a apresentação da proposta da pesquisa e do jogo digital educativo. Os estudantes demonstraram interesse ao relacionarem o conteúdo às suas experiências no trabalho agrícola, especialmente na produção de quiabo, valorizando os saberes locais, em articulação com a Etnomatemática. As discussões contemplaram as especificidades locais e a diversidade produtiva do assentamento, incluindo o cultivo de tomate, melancia, mandioca, soja e banana, além de atividades como a apicultura.

Os estudantes compartilharam conhecimentos sobre a história do assentamento, abordando a ocupação, a divisão das terras e os desafios iniciais vividos pelas famílias quanto à locomoção, acomodação, alimentação e aceitação pelos moradores da região. Relataram práticas coletivas de organização, como a redistribuição de terras para incluir membros solteiros, evidenciando valores de solidariedade e cooperação. Também foram discutidas formas de comercialização dos produtos agrícolas, como venda para as Centrais Estaduais de Abastecimento (CEASA) das cidades vizinhas, comercialização direta, uso de redes sociais e atuação de atravessadores (compradores que adquirem os itens a preços reduzidos para posterior revenda), possibilitando reflexões sobre relações sociais e econômicas, na perspectiva da Educação Matemática Crítica. Ao final, o protótipo do jogo digital educativo foi explorado coletivamente como parte do processo de validação da proposta. As atividades, fundamentadas na realidade do assentamento e em seus saberes locais, estimularam a participação ativa dos estudantes, que apresentaram sugestões e demonstraram interesse em contribuir com a pesquisa.

7. **Resultados em perspectiva**

A experiência evidenciou aproximação entre o contexto educacional e a realidade social dos estudantes. Observou-se a valorização dos saberes locais e a construção coletiva de conhecimentos, em consonância com a Etnomatemática, bem como reflexões sobre aspectos sociais e econômicos, em diálogo com a Educação Matemática Crítica. A exploração do protótipo do jogo digital educativo revelou o potencial desse recurso para integrar conhecimentos matemáticos, história e a cultura local, além de favorecer a participação dos estudantes na construção do produto educacional. A pesquisa e o jogo

digital seguem em desenvolvimento, com a participação da comunidade escolar e local.

8. I**mplicações para a prática pedagógica**

O relato ressalta a relevância de práticas pedagógicas contextualizadas, que articulam conhecimentos escolares e saberes locais, aproximando-se dos conceitos da Etnomatemática. O desenvolvimento de jogos digitais educativos fundamentados na realidade dos estudantes mostra-se uma estratégia promissora para favorecer o engajamento e a aprendizagem. Destaca-se, ainda, o papel da educação na valorização cultural e na problematização de questões sociais, à luz da Educação Matemática Crítica, especialmente no contexto dos assentamentos rurais.

9. Conclusões

Por fim, o relato reforça a necessidade de práticas educativas que dialoguem com os contextos socioculturais dos sujeitos, fundamentadas na Etnomatemática e na Educação Matemática Crítica, contribuindo para uma educação mais significativa e comprometida com a realidade do campo. Além disso, evidencia o potencial do jogo digital educativo como recurso pedagógico integrador de saberes.

Notas

1. O acesso ao assentamento inclui cerca de 8 km de estrada não pavimentada.

Principais referências

D'AMBROSIO, Ubiratan. Sociedade, cultura, matemática e seu ensino. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 99–120, jan./abr. 2005. Disponível em: https://revistas.usp.br/ep/pt_BR/article/view/27965 Acesso em: 10 maio 2026.

FRAGOSO, Maria Beatriz. Resenha de: CALDART, Roseli Salete. Pedagogia do Movimento Sem Terra. **Revista Brasileira de Educação,** Rio de Janeiro: ANPEd, n. 15, p. 177–179, 2000. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262625158_Pedagogia_do_Movimento_Sem_Terra_escola_e_mais_do_que_escola Acesso em: 17 maio 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Disponível em: https://gestaoeducacaoespecial.ufes.br/sites/gestaoeducacaoespecial.ufes.br/files/field/anexo/pedagogia-do-oprimido-paulo-freire.pdf? Acesso em: 17 maio 2026.

MOLINA, Mônica Castagna; JESUS, Sonia Meire Santos Azevedo de (org.). **Contribuições para a construção de um projeto de educação do campo**. Brasília: Articulação Nacional por uma Educação do Campo, 2004. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/236425 Acesso em: 17 maio 2026.

SKOVSMOSE, Ole. O que poderia significar a Educação Matemática Crítica para diferentes grupos de estudantes? **Revista Paranaense de Educação Matemática**, Paranavaí, v. 9, n. 20, p. 18–37, jul./dez. 2020. Disponível em: https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/rpem/article/view/6087 . Acesso em: 06 maio 2026.