

MATERIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICO “JOGO DE TABULEIRO INTERDISCIPLINAR: A BATALHA DO ESPINHEIRO I”

Gean Fernandes da Silva ¹

Letícia Izabella Guedes de Lima ²

Lucas Roberto da Silva ³

Yasmin Dantas de Lima ⁴

Aliny Dayany Pereira de Medeiros Pranto ⁵

RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido nos componentes curriculares de Ensino de História e Ensino de Matemática no curso de Pedagogia da UFRN, e apresenta "A Batalha do Espinheiro I": jogo de tabuleiro interdisciplinar criado como material didático-pedagógico para o ensino dessas disciplinas, numa turma de Anos Iniciais da Educação de Jovens, Adultos e Idosos, em contexto campesino. A proposta se baseia na importância dos materiais didático-pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem, como destacam Macedo (2017) e Couto (2007), enfatizando a valorização da memória social e da identidade local no ensino de História. Além disso, o jogo se apoia na metodologia de utilizar dinâmicas fortalecendo contextos reais, e na resolução de problemas para o ensino de Matemática, conforme defendido por Polya (1980) e Ávila (2010). O material aborda a história do Assentamento Espinheiro I, no município de Bento Fernandes (RN), utilizando seus pontos de memória para fortalecer o vínculo dos/as alunos/as com sua história, estabelecendo relação com a terra, o território e o lugar, enquanto símbolos de identidade e cultura, destaca Arroyo (2007). Ao conectar conceitos históricos a desafios matemáticos, o jogo promove a interdisciplinaridade como interação entre áreas do conhecimento para a construção de saberes significativos, discutido por Fazenda (2011), estimulando o pensamento crítico e a construção do conhecimento. Ao integrar esses referenciais, o jogo se apresenta como um instrumento que vai além da transmissão de conteúdos, proporcionando troca de saberes, construção coletiva e valorização do território. A criação do jogo desenvolvido, buscou não apenas aproximar os estudantes dos conteúdos curriculares, mas também promover o protagonismo estudantil, o trabalho em grupo e o reconhecimento do território como espaço educativo. Os resultados apontam para a contribuição do material na criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, crítico e significativo, fortalecendo o sentimento de pertencimento dos/as estudantes à sua comunidade.

Palavras-chave: Ensino de História, Educação Matemática, Jogos Educativos, Material Didático-Pedagógico.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, gean.fernandes440@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Rio Grande do Norte - UFRN, leticiaizabellag123@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, lucasrobertt73deus@gmail.com;

⁴ Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, yamindanta2001@gmail.com;

⁵ Doutora em Educação (PPGED/UFRN), Mestra em História (PPGH/UFRN), Docente do Departamento de Prática Educacionais e Currículo (DPEC/CE - UFRN), alinydayany@gmail.com.



INTRODUÇÃO

A proposta do “Jogo de Tabuleiro Interdisciplinar: A Batalha Do Espinheiro I”, é resultado de uma atividade integrada entre os componentes curriculares “Ensino de História II” e “Ensino de Matemática II”, que, a partir da entrevista realizada com uma professora e das vivências de um dos autores deste trabalho, que mora na comunidade, pôde-se conhecer melhor a realidade dos estudantes e das estudantes de uma turma de Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), que acontece em um espaço não escolar (sede da associação de moradores) do Assentamento Espinheiro I, localizado na cidade de Bento Fernandes, no estado do Rio Grande do Norte. A turma organiza-se de forma multisseriada (2º ao 5º ano) e é vinculada ao Núcleo de Educação do Campo e Diversidade/NECAD, da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e do Lazer do Rio Grande do Norte/SEEC. Por se tratar de uma turma multisseriada do 1º segmento de EJAI, buscou-se, através da proposta de jogo de tabuleiro aqui apresentada, organizar um material didático-pedagógico que contemplasse um universo vasto de conhecimentos relacionados, de forma interdisciplinar, com os conteúdos de História e Matemática, equivalentes aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Além disso, a turma em questão, localiza-se em uma comunidade campesina, logo, vincula-se à Educação do Campo.

Dessa forma, objetivou-se que os educandos e educandas pudessem, por meio do jogo de tabuleiro, conhecer mais sobre a história local do lugar onde vivem, através dos pontos de memória da comunidade, de forma articulada com problemas matemáticos que inserimos no jogo, para contribuir com o fortalecimento da identidade campesina. O jogo contempla conhecimentos históricos referentes à realidade da referida comunidade, e sua relação com a luta pela terra, bem como propõe problemas matemáticos que se associam com a temática em questão. O trabalho com o fortalecimento da identidade campesina, por meio do estudo sobre os pontos de memória locais, e com os problemas matemáticos propostos, foi pensado a partir de demandas da professora entrevistada e da própria realidade da turma, além da vivência de um dos autores, por ter relação direta com o Assentamento Espinheiro I.

Compreendendo o percurso teórico-metodológico realizado desde a concepção, elaboração, até a finalização do jogo, entende-se que trata-se de uma proposta pedagógica extremamente rica, que respeita as especificidades dos sujeitos do campo,



valorizando sua vinculação com o território, sendo, a partir da articulação crítica e mediação da professora, um instrumento potente de construção e fortalecimento da identidade campesina. Além disso, também contribui de forma significativa para a formação dos/as graduandos/as de Pedagogia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte/UFRN, que propuseram e desenvolveram esta proposta.

METODOLOGIA

O percurso metodológico que orientou a construção do “Jogo de Tabuleiro Interdisciplinar: A Batalha do Espinheiro I” foi sustentado por uma abordagem qualitativa e participativa, na qual a escuta da comunidade, a observação das práticas educativas e a criação coletiva se constituíram como eixos centrais do processo. A metodologia, nesse sentido, foi compreendida não apenas como um conjunto de etapas técnicas, mas como um movimento de aproximação, diálogo e produção de sentido entre universidade, escola e território. O ponto de partida foi a entrevista realizada com a professora que atua na turma de Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI) do Assentamento Espinheiro I. Essa escuta permitiu conhecer o cotidiano da turma, suas especificidades enquanto grupo multisseriado (2º ao 5º ano) e os desafios próprios da Educação do Campo. A entrevista, somada à vivência de um dos autores, que reside na comunidade, possibilitou o reconhecimento de elementos identitários e culturais fundamentais para a concepção do jogo, assegurando que o material dialogasse com a realidade concreta dos sujeitos envolvidos.

A partir desse contato inicial, iniciou-se um processo de levantamento e sistematização dos pontos de memória do assentamento, compreendidos como espaços simbólicos que guardam e expressam a história local. Essa etapa foi marcada por conversas informais com moradores e lideranças, que indicaram lugares significativos para a trajetória coletiva da comunidade, a saber: o açude da comunidade; a igreja católica; o antigo chafariz; a Escola da comunidade; o posto de saúde; a quadra de esportes; a sede da associação de moradores (onde acontecem as aulas da turma de EJAI); o juazeiro onde aconteciam os batismos das crianças; o parque de vaquejada; e a central de distribuição de água dessalinizada. As imagens desses espaços foram registradas, de modo a reforçar o vínculo entre território, memória e aprendizagem.

Na sequência, desenvolveu-se o planejamento pedagógico das atividades e desafios que compõem o jogo. As cartas de História foram elaboradas a partir de questões ligadas à história local, à luta pela terra e à organização comunitária, enquanto



as cartas de Matemática foram construídas com base em situações-problema contextualizadas, tomando como referência o cotidiano do campo — a partilha de terras, o cálculo de sementes, a medição de cercas e o uso de recursos naturais. Essa opção metodológica buscou superar a fragmentação disciplinar, promovendo a integração entre saberes e fortalecendo o caráter interdisciplinar do ensino.

O processo de criação do tabuleiro e dos materiais gráficos foi realizado coletivamente pelos autores do trabalho, utilizando ferramentas digitais de design para a diagramação, ilustração e organização visual dos elementos. As regras e dinâmicas foram definidas com base em princípios de cooperação e participação, privilegiando o diálogo, a troca de conhecimentos e a reflexão sobre o conteúdo trabalhado. Assim, o jogo não se apresenta como simples instrumento de avaliação ou fixação de conteúdo, mas como experiência formativa, capaz de estimular o pensamento crítico e a construção compartilhada do saber.

Ao longo do processo, cada decisão — da escolha das perguntas à disposição das imagens — foi orientada por uma concepção de educação que reconhece o campo como espaço de produção de conhecimento e cultura. A metodologia, portanto, reafirma o compromisso com uma prática pedagógica contextualizada, crítica e emancipadora, que toma o lúdico como caminho para o aprendizado significativo e para o fortalecimento da identidade campesina dos sujeitos envolvidos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O material didático-pedagógico é tudo aquilo que ajuda no processo de ensino e aprendizagem, pode ser um livro, um jogo, um vídeo ou qualquer outro recurso que torne o conteúdo mais significativo para os/as alunos/as. O principal objetivo é deixar as aulas mais envolventes e próximas da realidade de quem está aprendendo. Entre as muitas formas de ensinar, os jogos de tabuleiro interdisciplinares se destacam porque unem diversão e conhecimento. Eles permitem que o/a aluno/a aprenda de maneira leve, conectando diferentes áreas, como História e Matemática, e desenvolvendo habilidades importantes como o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho em grupo.

A interdisciplinaridade, proposta nesse material, também dialoga com o que defende Paulo Freire (1996), ao afirmar que o conhecimento deve partir da realidade do educando e ter sentido em sua vida cotidiana. Articulando as disciplinas conseguimos trabalhar a exploração de eventos, personalidades, e transformações locais ao longo do tempo, com enfoque sobre como a história da comunidade moldou a identidade e a



cultura locais, além da aplicação de conceitos matemáticos se utilizando da problematização para entender fenômenos históricos.

No caso do jogo “A Batalha do Espinheiro I”, o foco é a história local do Assentamento Espinheiro I, em Bento Fernandes (RN). A ideia é valorizar a comunidade e fazer com que os estudantes se reconheçam como parte dessa história. Como explica Macedo (2017), estudar o lugar onde vivemos ajuda a despertar o interesse pela aprendizagem e fortalece o sentimento de pertencimento. Além disso, o jogo também traz a Matemática de um jeito mais interessante, por meio de desafios e situações que fazem o aluno pensar e buscar soluções. Seguindo ideias de autores como Onuchic (1999) e Ávila (2010), entende-se que aprender Matemática vai além de decorar fórmulas, é uma forma de desenvolver autonomia, raciocínio e criatividade. Assim, o material busca unir o aprendizado da sala de aula com as vivências da comunidade, tornando o ensino mais próximo, participativo e cheio de significado para os alunos e alunas do campo. Outro ponto importante é o papel do professor que atua como mediador desse processo. Inspirado por Vygotsky (1998), entende-se que o aprendizado se constrói na interação entre as pessoas. Assim, durante o jogo, o educador tem a função de orientar, incentivar e provocar reflexões, ajudando o aluno a construir novos saberes de forma colaborativa.

O material didático criado a partir da entrevista com a professora Nadja Pablina Silvestre aborda a história local do Assentamento Espinheiro I, em Bento Fernandes (RN), onde funciona uma turma multisseriada da Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). Trabalhar a história da própria comunidade no material de ensino fortalece o aprendizado e o sentimento de pertencimento dos alunos, que passam a se ver representados nos conteúdos, algo que nem sempre acontece com os livros didáticos tradicionais.

O material didático elaborado é um jogo de tabuleiro que reúne pontos de memória do Assentamento Espinheiro I e desafios matemáticos. De acordo com Couto (2007), esses pontos de memória são fundamentais para preservar a identidade e a história de uma comunidade. No jogo, foram escolhidos dez locais marcantes, definidos a partir de conversas com moradores e lideranças locais, como o açude, a igreja, a escola e a sede da associação, representando espaços que fazem parte da memória e da vivência coletiva da comunidade. Por ser um material interdisciplinar, o jogo reúne conteúdos de História e Matemática, buscando ir além das metodologias tradicionais. A



proposta é trabalhar a Matemática de forma crítica e significativa, estimulando o aluno a pensar, agir com autonomia e se tornar protagonista do próprio aprendizado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de construção e aplicação do material didático-pedagógico “Jogo de Tabuleiro Interdisciplinar: A Batalha do Espinheiro I” revelou resultados significativos no que se refere à integração entre História, Matemática e realidade local. O jogo consolidou-se como um instrumento de mediação pedagógica capaz de aproximar os conteúdos escolares das vivências concretas dos estudantes da Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI) do Assentamento Espinheiro I, fortalecendo a identidade campesina e a valorização do território.

A elaboração do tabuleiro e das cartas de perguntas foi um momento de intensa articulação entre teoria e prática. O tabuleiro foi construído de modo a representar o espaço simbólico do assentamento, incorporando cores, imagens e percursos que remetem à paisagem local e à organização comunitária.

Imagem 1 – Tabuleiro do jogo “A Batalha do Espinheiro I”



Acerca da organização, aspectos visuais do jogo, temos: o **tabuleiro** possui um percurso com 32 casas e a casa de chegada. Cada casa traz um elemento numérico junto a uma imagem para auxiliar os alunos que ainda estão em processo de alfabetização. Todas as casas com perguntas relacionadas a história geral, ou casas bônus (avance x casas), estão em cor amarelo claro, já as relacionadas a pontos de memória estão em amarelo mais escuro, e ambas carregam imagens relacionadas a paisagem, já as casas com perguntas matemáticas estão em cor laranja e trazem imagens com a representação de pessoas. Por fim, as casas de desafio apresentam imagens de trabalhadores rurais, e casas de passar a vez, apresentam cor cinza. **Casas do Tabuleiro:** Algumas casas devem ter perguntas relacionadas à história local, história geral, problemas matemáticos e outras com desafios e passe a vez. **Cartas de Perguntas:** Divida as cartas em três tipos: História, Matemática e desafios. As perguntas de História podem abordar eventos, figuras históricas, e locais importantes, as perguntas de Matemática podem envolver problemas ou questões baseadas em dados históricos (por exemplo, calcular a população do local em um ano específico), enquanto os desafios trazem propostas mais dinâmicas para serem realizadas durante o jogo (desenho, linha do tempo, elaboração de perguntas, relação texto imagem e etc).

Imagem 2 - exemplos de cartas referentes aos pontos de memória do Assentamento Espinheiro I



Do ponto de vista pedagógico, o jogo se mostrou eficaz em criar um ambiente lúdico e inclusivo, onde o erro é compreendido como parte do processo de aprender. Essa dinâmica favorece o protagonismo dos alunos e alunas, além de fortalecer a figura do professor como mediador das experiências e facilitador das relações entre saberes científicos e saberes locais. Em termos práticos, a atividade também promoveu o desenvolvimento de competências matemáticas — como cálculo, raciocínio lógico e resolução de problemas — articuladas com conteúdos históricos que reforçam o pertencimento ao território.

Assim, os resultados apontam que o material didático-pedagógico construído vai além de um simples jogo: ele constitui um recurso formativo interdisciplinar, que transforma o ato de aprender em uma experiência viva, conectada à realidade dos sujeitos do campo. A proposta reafirma que a Educação do Campo é expressão das



formas de vida, de trabalho e de cultura dos povos que habitam o campo, e que a escola deve reconhecer esses modos de existência como fontes legítimas de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção do “Jogo de Tabuleiro Interdisciplinar: A Batalha do Espinheiro I” reafirma a força de uma educação que nasce do território, da memória e da cultura, compreendendo o campo como espaço de produção de saberes e de afirmação da identidade campesina. O processo de criação do material, ao articular História e Matemática de forma interdisciplinar, mostrou que o conhecimento ganha sentido quando dialoga com a vida dos sujeitos e se ancora em suas experiências cotidianas.

Inspirados em Arroyo (2007), compreende-se que a Educação do Campo não é apenas uma modalidade de ensino, mas um projeto político e cultural que reconhece o protagonismo dos povos do campo como construtores de seus próprios saberes. Assim, o jogo se consolidou como instrumento pedagógico e simbólico de resistência, que transforma o aprendizado em um ato de pertencimento e valorização do território. Mais do que um recurso didático, o jogo se tornou uma experiência formativa — para estudantes, docentes e graduandos —, fortalecendo a compreensão de que ensinar é também um gesto de partilha, diálogo e construção coletiva. O trabalho evidencia, portanto, que a educação se faz viva quando nasce da realidade e retorna a ela, contribuindo para o fortalecimento da identidade, da memória e da esperança dos sujeitos do campo.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel G. **Educação do campo: identidade e políticas públicas**. In: MOLINA, Mônica Castagna; JESUS, Sonia Meire Santos Azevedo de (Orgs.). *Contribuições para a construção de um projeto de Educação do Campo*. Brasília: Articulação Nacional por uma Educação do Campo, 2007. p. 119–146.

ÁVILA, Geraldo Peçanha de. **Didática da Matemática**: a prática do ensino-aprendizagem em sala de aula. Curitiba: Ibpex, 2010.

ÁVILA, Geraldo Severo de Souza. **Várias faces da matemática: tópicos para licenciatura e leitura geral**. 2.ed. São Paulo: Blucher, 2010.



COUTO, Maria de Fátima. **Memória e identidade: o lugar da história oral.** In: MEIHY, José Carlos Sebe Bom (Org.). (Re)introduzindo a história oral no Brasil. São Paulo: Xamã, 2007.

COUTO, Renato. **Memória e Identidade: O Papel dos Pontos de Memória na História Local.** Editora UFMG, 2007.

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

MACEDO, Helder Alexandre Medeiros de, **De como se constroi uma história local: aspectos da produção e da utilização no Ensino de História.** In: Reflexões Sobre história local e produção de material didático [recurso eletrônico] / Carmen Margarida Oliveira Alveal, José Evangelista Fagundes, Raimundo Nonato Araújo da Rocha (org.). - Natal: EDUFRN, 2017.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Ensino, pesquisa e formação docente:** o lugar do currículo e da didática. Salvador: EDUFBA, 2017.

ONUCHIC, L. de la R. **Ensino-aprendizagem de matemática através da resolução de problemas.** In: BICUDO, M. A. V. (Org.) Pesquisa em Educação Matemática: concepções e perspectivas. São Paulo: UNESP, 1999. p. 199-218.

POLYA, G. **A arte de resolver problemas: um novo aspecto do método matemático.** Rio de Janeiro: Interciência, 2006.

SOUTO, Flávia Cristine Fernandes; GUÉRIOS, Ettiène cordeiro. **o ensino de Matemática e a resolução de problemas contextualizados nos anos iniciais do ensino fundamental.** Encontro paranaense de educação Matemática. Cascavel, 2017.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

