



70 Encontro Paraense de Etnomatemática

23 a 25 de Setembro de 2026

Memórias e prática em Etnomatemática



Sideni Rodrigues de Bessa Nunes
sideni.nunes@semedcanaadascarajas.pa.gov.br

Silvone Rodrigues Ferreira
silvonecasadocriador@hotmail.com

Jardelane Pereira Santos
Santosdelanne934@gmail.com
EMEB Carlos Henrique, Canaã dos Carajás-PA

Plantando e Colhendo com Lógica e Matemática: Da Roça ao Minecraft, uma Experiência de Aprendizagem Matemática

A Motivação Inicial

Este trabalho relata sobre as experiências vivenciadas durante o desenvolvimento do projeto “Plantando e Colhendo com Lógica e Matemática”, realizado no primeiro semestre de 2026 com estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola em Tempo Integral Carlos Henrique, localizada na área rural do município de Canaã dos Carajás, Pará.

O relato discute o desenvolvimento das atividades nas aulas de Matemática, evidenciando as contribuições da proposta para o processo de ensino e aprendizagem de conceitos matemáticos relacionados às práticas agrícolas no contexto sociocultural dos estudantes.

O projeto teve como proposta promover uma investigação sobre como a Matemática e o Pensamento Computacional são aplicados no âmbito dos sistemas de produção agrícola da comunidade. A proposta teve sua culminância na V Feira de Ciências e Matemática-FECIMAT, promovida pela Secretaria de Educação.

Os procedimentos Metodológicos

A metodologia contemplou rodas de discussões, pesquisas de campo, oficinas e gamificação.

A proposta foi desenvolvida de forma interdisciplinar, envolvendo as áreas de Matemática, Artes e Projetos Integradores, buscando estabelecer relações entre os conhecimentos escolares, as práticas agrícolas presentes no contexto da comunidade e o uso de recursos tecnológicos.

Objetivos

Geral:

- Reconhecer a importância da Matemática e do Pensamento Computacional, nas práticas agrícolas desenvolvidas na comunidade campesina da Vila Ouro Verde.

Específicos:

- Aplicar cálculos de área, proporção e porcentagem em situações problemas.
- Desenvolver raciocínio lógico e organização de etapas.
- Resolver e formular situações problemas envolvendo conceitos de matemática em contextos agrícolas.
- Relacionar matemática com desenvolvimento sustentável.

Resultados

A aproximação entre os conhecimentos escolares e os saberes compartilhados pelos produtores rurais, contribuiu para o fortalecimento do vínculo sociocultural entre escola e comunidade, evidenciando as relações entre aprendizagem matemática, práticas agrícolas e desenvolvimento sustentável. Além disso, os estudantes realizaram a construção de maquetes utilizando materiais recicláveis e alternativos, representando as etapas de uma roça de milho, e, ainda, replicaram a mesma atividade no Minecraft Education, de forma criativa e inovadora.

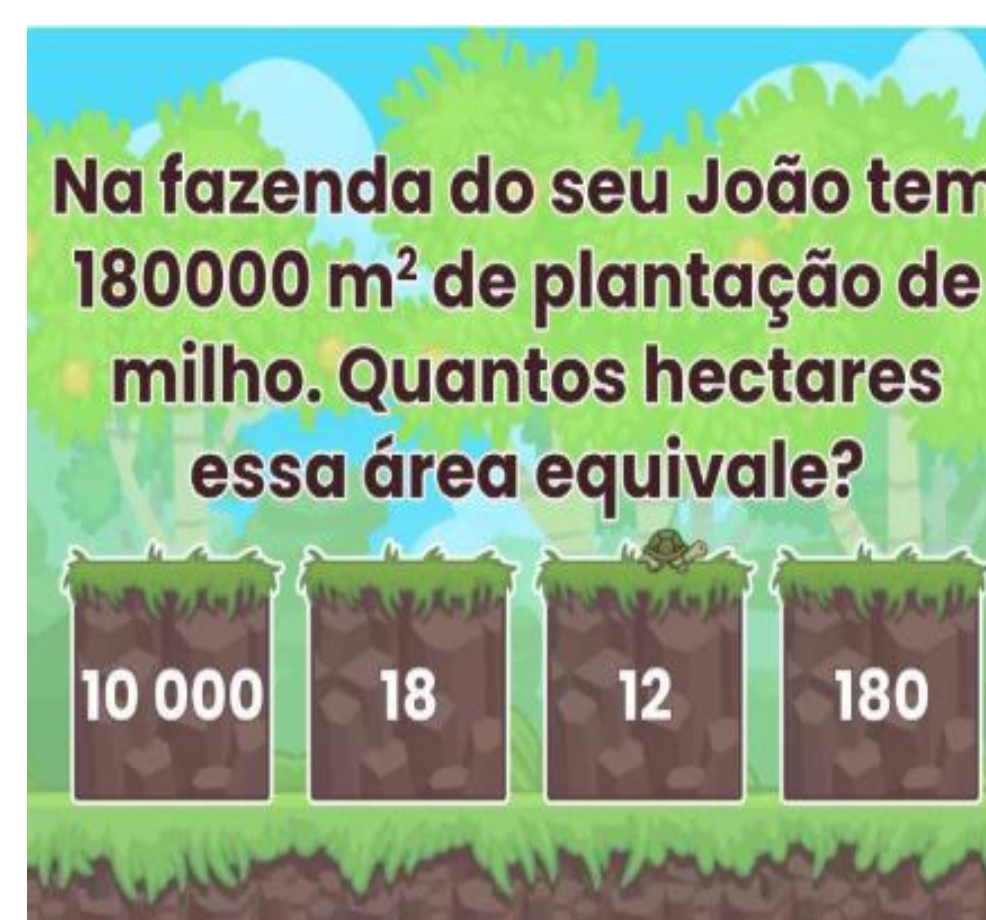
Alguns Registros Marcantes



Construção de um trator agrícola com papelão.



Início das Construções no Minecraft Education.



Gameificação das questões sobre os conceitos matemáticos aplicados nas atividades agrícolas, formuladas pelos estudantes.

Disponível em:
<https://wordwall.net/resource/114045564/plantando-e-colhendo-com-l%C3%B3gica-e-matem%C3%A1tica>



Apresentação das etapas de uma roça de milho na FECIMAT.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em <https://downloadbncc.mec.gov.br/>

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Etnomatemática: Elo entre as tradições e a modernidade**. Autêntica, Belo Horizonte. 2001.

WING, Jeannette M. **Computational thinking**. *Communications of the ACM*, v. 49, n. 3, p. 33-35, mar. 2006.

Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br>