

O jogo “Feira da Mora” como proposta etnomatemática: identidade cultural e aprendizagem matemática

The “Feira da Mora” game as an ethnomathematical proposal: cultural identity and mathematical learning

El juego “Feira da Mora” como propuesta etnomatemática: identidad cultural y aprendizaje matemático

Ozaias Praxedes dos Santos

Universidade Federal Rural do Semi-árido (UFERSA)

Graduando em Licenciatura em Matemática

eng.ozaias@gmail.com

Resumo

O presente artigo discute a proposta pedagógica do jogo “Feira da Mora”, concebido a partir da fusão entre a dinâmica do Jogo da Mora e os elementos culturais das feiras nordestinas, em especial a feira de Janduís/RN, espaço de origem e identidade comunitária. A reflexão fundamenta-se no Programa Etnomatemática, de Ubiratan D’Ambrosio, que defende a valorização dos saberes locais e a contextualização do ensino da matemática. De caráter teórico-reflexivo, o estudo busca evidenciar como práticas lúdicas e culturais podem contribuir para aproximar a matemática da realidade sociocultural dos estudantes. O jogo preserva a agilidade mental característica do “Jogo da Mora”, mas ressignifica sua prática ao inserir produtos e símbolos da feira, favorecendo tanto o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático quanto o fortalecimento da identidade cultural. Como proposta para os anos iniciais do Ensino Fundamental, busca-se potencializar o raciocínio lógico-matemático, fortalecer vínculos culturais e promover aprendizagens significativas.

Palavras-chave: Etnomatemática; Jogos; Cultura nordestina; Ensino de Matemática; Ludicidade.

Abstract

This article discusses the pedagogical proposal of the game “Feira da Mora”, conceived from the fusion between the dynamics of the traditional game “Jogo da Mora” and the cultural elements of northeastern Brazilian street markets, especially the Janduís fair, a space of origin and community identity. The reflection is grounded in Ubiratan D’Ambrosio’s Ethnomathematics Program, which advocates the appreciation of local knowledge and the contextualization of mathematics teaching. With a theoretical-reflective character, the study seeks to highlight how playful and cultural practices can help bring mathematics closer to the sociocultural reality of students. The game preserves the mental agility characteristic of the Mora game but re-signifies its practice by incorporating products and symbols of the fair, favoring both the development of logical-mathematical reasoning and the strengthening of cultural identity. As a proposal for the early years of elementary education, it aims to enhance logical-mathematical reasoning, strengthen cultural ties, and promote meaningful learning.

Keywords: Ethnomathematics; Games; Northeastern culture; Mathematics education; Playfulness.

Resumen

Este artículo discute la propuesta pedagógica del juego “Feira da Mora”, concebido a partir de la fusión entre la dinámica del juego “Jogo da Mora” y los elementos culturales de las ferias del nordeste brasileño, en



especial la feria de Janduí, espacio de origen e identidad comunitaria. La reflexión se fundamenta en el Programa Etnomatemática de Ubiratan D'Ambrosio, que defiende la valorización de los saberes locales y la contextualización de la enseñanza de la matemática. De carácter teórico-reflexivo, el estudio busca evidenciar cómo las prácticas lúdicas y culturales pueden contribuir a acercar la matemática a la realidad sociocultural de los estudiantes. El juego preserva la agilidad mental característica del Juego de la Mora, pero resignifica su práctica al insertar productos y símbolos de la feria, favoreciendo tanto el desarrollo del razonamiento lógico-matemático como el fortalecimiento de la identidad cultural. Como propuesta para los primeros años de la Educación Primaria, se busca potenciar el razonamiento lógico-matemático, fortalecer los vínculos culturales y promover aprendizajes significativos.

Palabras clave: Etnomatemática; Juegos; Cultura nordestina; Enseñanza de Matemática; Ludicidad.

Introdução

O ensino da matemática na Educação Básica brasileira enfrenta, historicamente, um desafio persistente e multifacetado: a percepção generalizada da disciplina como um campo de conhecimento abstrato, hermético e desvinculado da realidade cotidiana dos estudantes. Muitos estudantes, ao se depararem com fórmulas, algoritmos e conceitos que parecem existir apenas no universo do livro didático, desenvolvem uma relação de distanciamento e, não raro, de ansiedade e aversão. Essa concepção instrumentalista da matemática, focada na memorização de procedimentos em detrimento da compreensão de significados, contribui para a formação de lacunas de aprendizagem e para o reforço de uma visão da matéria como um filtro seletivo dentro do percurso escolar, em vez de uma ferramenta para a leitura e interpretação do mundo.

Essa problemática é agravada por práticas pedagógicas que, muitas vezes, ainda se alinham ao que Paulo Freire (1996) criticou como "educação bancária", na qual o conhecimento é tratado como um depósito a ser feito pelo professor na mente do estudante. Tal abordagem desconsidera a bagagem cultural, social e afetiva que cada estudante traz para a sala de aula, tratando-os como receptáculos passivos de um saber universal e inquestionável. A consequência direta é a alienação do estudante em relação ao processo de aprendizagem, que se torna mecânico e esvaziado de sentido, dificultando o desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade e da capacidade de resolver problemas de forma autônoma. É nesse cenário de urgência por novas perspectivas pedagógicas que propostas teóricas e metodológicas que buscam reconectar o saber matemático à vida ganham centralidade e relevância.

Dentre essas propostas, o Programa Etnomatemática, idealizado e desenvolvido pelo educador e matemático brasileiro Ubiratan D'Ambrosio, emerge como um referencial teórico robusto e transformador. Longe de ser apenas um método de ensino, a Etnomatemática se constitui

e-Alm. EMT-BR, Salvador-BA, Brasil, v. 2025, n. 3, e066025, 2025.

DOI: <https://doi.org/10.64193/eAlmEMT-BR.2025-e066025>



como um programa de pesquisa amplo, com implicações epistemológicas, filosóficas, históricas e pedagógicas. Em sua essência, ela desafia a noção de uma matemática única e universal, propondo compreendê-la como um produto cultural, uma manifestação do engenho humano desenvolvida por diferentes grupos sociais para responder às suas necessidades de explicar, compreender, lidar e conviver com seus respectivos ambientes naturais e socioculturais (D'Ambrosio, 2022).

A proposta central da Etnomatemática é, portanto, valorizar os saberes prévios dos estudantes, reconhecendo que eles não chegam à escola com a "cabeça vazia", mas sim portando um vasto repertório de práticas, técnicas e modos de pensar matematicamente, oriundos de suas experiências de vida.

Seguindo essa linha de pensamento, a prática pedagógica etnomatemática transforma radicalmente o ambiente da sala de aula. O ensino deixa de ser uma mera transmissão de conteúdos e passa a ser um processo dinâmico de diálogo entre diferentes saberes: o saber acadêmico, formalizado no currículo, e os saberes comunitários, presentes na cultura dos estudantes. Nesse processo, a aula se enriquece ao incorporar elementos que fomentam não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também a criatividade, o exercício da cidadania e o fortalecimento da identidade individual e coletiva.

Manifestações culturais como jogos, narrativas orais, músicas, danças, artesanato e práticas de trabalho locais deixam de ser vistas como elementos periféricos e se tornam ferramentas pedagógicas legítimas e potentes. A ludicidade, em particular, assume um papel de destaque, funcionando como um elo catalisador entre o raciocínio matemático e a vivência comunitária, pois, como aponta a teoria sociointeracionista de Vygotsky (1998), é através do brincar que a criança experimenta, elabora hipóteses e constrói significados sobre o mundo.

Foi a partir da confluência dessas ideias — a necessidade de superar a abstração da matemática, o potencial da Etnomatemática e a força do lúdico — que o jogo "Feira da Mora" foi concebido. A proposta nasceu da intenção de criar um recurso pedagógico que fosse, ao mesmo tempo, matematicamente desafiador e culturalmente significativo. A inspiração inicial proveio de uma tradição de origem italiana, o Jogo da Mora, prática conhecida por sua capacidade de estimular a agilidade no cálculo mental e o raciocínio rápido.

A escolha dessa prática como base para a proposta não teve a intenção de validar saberes europeus sobre os saberes locais. Pelo contrário, o processo de criação buscou ressignificar esse



jogo, inserindo-o no universo cultural das feiras nordestinas, sobretudo a feira de Janduís/RN. Assim, a proposta pedagógica não se limita a importar um modelo externo, mas sim a transformá-lo em um recurso situado, que valoriza a identidade e os saberes comunitários.

Contudo, para que essa inspiração se convertesse em uma ferramenta de ensino contextualizada, foi necessário um processo de ressignificação cultural. A base matemática do jogo foi mantida, mas sua "alma" foi inteiramente adaptada à realidade de Janduís, município do interior do Rio Grande do Norte. O cenário escolhido para essa adaptação foi a feira livre, espaço que, para Janduís, representa não apenas um local de trocas comerciais, mas o próprio marco de origem da cidade, um lugar de memória, convivência e afirmação da identidade nordestina (Régis, 2011).

Ao ambientar a disputa de números no universo da feira, com suas frutas, verduras, utensílios e comidas típicas, a proposta busca criar uma ponte robusta entre a matemática escolar e o universo sociocultural dos estudantes. A junção da agilidade matemática do jogo original com a riqueza simbólica da feira nordestina visa a um duplo objetivo: por um lado, tornar os conceitos matemáticos mais palpáveis e concretos e, por outro, promover a valorização do patrimônio cultural local, muitas vezes invisibilizado pelo currículo escolar formal. O jogo, portanto, se transforma em um pretexto para que matemática e identidade caminhem juntas.

Dessa forma, a questão que orienta este estudo pode ser formulada nos seguintes termos: como o jogo “Feira da Mora” pode contribuir para aproximar a aprendizagem matemática da realidade cultural dos estudantes, fortalecendo identidades locais e promovendo um ensino mais significativo?

Programa Etnomatemática e a dimensão educacional

Ubiratan D'Ambrosio, em suas obras "Etnomatemática: Elo entre as Tradições e a Modernidade" e "Educação Matemática: Da Teoria à Prática", propõe a etnomatemática como uma abordagem que reconhece e valoriza as práticas matemáticas desenvolvidas em diferentes contextos culturais. A etnomatemática serve como uma ponte entre as tradições culturais e a modernidade, permitindo que os alunos compreendam e apliquem conceitos matemáticos de maneira mais relevante e significativa. Isso sugere que a integração de conhecimentos culturais nas aulas de matemática pode enriquecer a compreensão dos alunos e tornar o ensino mais inclusivo e engajante.



A Etnomatemática é uma forma de entender a matemática não como algo universal e abstrato, mas como uma prática cultural que nasce das necessidades e da criatividade de diferentes grupos sociais ao longo do tempo. Nas palavras do próprio Ubiratan D'Ambrosio (2008, p. 8), ela representa o “conjunto de artes, técnicas de explicar e de entender, de lidar com o ambiente social, cultural e natural, desenvolvido por distintos grupos culturais”.

Essa visão não apenas reconhece que existem múltiplas maneiras de se fazer e pensar a matemática, mas também defende uma forma de ensinar mais viva e aberta. Elementos do cotidiano, como jogos, histórias, literatura e outras manifestações culturais, deixam de ser apenas passatempos e se tornam ferramentas legítimas para o ensino e a aprendizagem (D'Ambrosio, 2008). Assim, a Etnomatemática conecta aspectos históricos, sociais e cognitivos, formando um campo amplo tanto para pesquisa quanto para a prática em sala de aula.

Complementando essa ideia, Costa e Lucena (2015, p. 2) descrevem a etnomatemática como um “processo educativo e de cognição matemática” que ativa várias partes do nosso pensamento: atenção, memória, percepção e a capacidade de resolver problemas. Isso reforça que o ensino da matemática não pode se resumir a decorar procedimentos formais; ele precisa estar conectado às práticas culturais e às experiências que os estudantes já trazem de suas vidas.

Fossa e Costa (2008) em seu artigo sobre abordagem etnomatemática, utilizam um instrumento (roladeira) comumente usado para transporte de água em épocas passadas na cidade de Mossoró/RN, fazendo paralelo das aplicações educacionais da roladeira na matemática. A construção e o uso da roladeira podem ser integrados no ensino da matemática, abrangendo tópicos como medições, geometria e resolução prática de problemas. Por exemplo, a conversão entre diferentes sistemas de medição e a compreensão das formas geométricas envolvidas na construção da roladeira são mencionadas como aspectos educativos significativos (Fossa; Costa, 2008).

Dessa forma, a etnomatemática promove uma abordagem holística, conectando a matemática com aspectos culturais, sociais e práticos da vida dos alunos. Esta abordagem, conforme defendem os autores, pode ajudar a desmistificar a matemática, tornando-a mais acessível e relevante para os estudantes (Fossa; Costa, 2008).

O grande desafio, como D'Ambrosio (2008, p. 1) bem destaca, é conseguir “ensinar práticas e ideias da cultura dominante sem destruir os valores da cultura original”. Esse ponto cria uma tensão pedagógica importante: de um lado, a necessidade de ensinar a matemática padrão da escola;



do outro, o dever de valorizar e preservar os saberes locais. O professor precisa partir do princípio de que os estudantes “não chegam à escola com a cabeça vazia” (D’Ambrosio, 2008, p. 10). Eles carregam consigo formas próprias de explicar o mundo e resolver problemas, e esse conhecimento precisa ser respeitado e aproveitado.

No fim das contas, a etnomatemática não é uma nova disciplina, mas sim uma abordagem que atravessa várias áreas do conhecimento para promover uma cidadania mais crítica e uma formação completa dos estudantes (D’Ambrosio, 2008). Ao colocar o estudante em contato com processos que unem matemática e cultura, a chance de um aprendizado com significado real aumenta, pois conecta o que se aprende na escola com a história e a realidade de cada comunidade.

O Jogo da Mora: herança cultural e pensamento matemático em ação

Jogos tradicionais são muito mais do que simples passatempos. Eles funcionam como uma herança viva, guardando valores, costumes e o jeito de pensar de uma comunidade. Como apontam Marin et al. (2012, p. 90), essas práticas são um “patrimônio de um passado” que, ao ser praticado hoje, garante seu “indiscutível prolongamento histórico” e fortalece a identidade de um povo. No sul do Brasil, por exemplo, muitos desses jogos vieram na bagagem cultural dos imigrantes europeus, que os mantiveram como parte de suas festas e encontros. Manter um jogo como esse vivo é, no fundo, uma forma de manter a própria cultura pulsando.

Um ótimo exemplo disso é o Jogo da Mora, de origem italiana, mas que ainda hoje é jogado com paixão em cidades do interior do Rio Grande do Sul. A disputa, quase sempre em duplas, é barulhenta e cheia de performance, sendo muito mais do que uma competição. É um evento social, um tipo de ritual que reforça os laços da comunidade. A dinâmica de mostrar os dedos e gritar um palpite (seja em dialeto italiano ou em português) é uma cena que envolve o corpo, a voz e a mente. É uma manifestação cultural que resiste ao tempo e à modernidade.

Por trás de toda essa agitação, o Jogo da Mora esconde um raciocínio matemático complexo, que se encaixa perfeitamente na Etnomatemática. A matemática que acontece ali não é a do caderno, mas a do “saber-fazer” em tempo real. A cada rodada, os jogadores realizam, quase sem pensar, uma série de cálculos e análises: somam mentalmente os dedos, criam estratégias para prever o movimento do oponente e usam uma noção de probabilidade intuitiva para adivinhar os resultados mais prováveis. É um exercício constante de lógica e agilidade mental, no qual o sucesso



depende da capacidade de decidir em frações de segundo. Essa matemática vivida no calor do momento é a prova de que o pensamento lógico está enraizado em nossas práticas culturais, muito além da sala de aula.

Feiras nordestinas como lugar de saberes

As feiras livres são um ponto central da cultura nordestina. Elas são muito mais do que um lugar para fazer compras; são espaços de encontro e convivência, onde o que circula não é apenas dinheiro e mercadoria, mas também saberes e memórias. Com sua oralidade, seus sons e a diversidade de produtos, as feiras são a própria expressão do modo de vida local.

Em Janduís/RN, a feira tem um peso ainda maior, pois a história da cidade começou ali. Foi ao redor daquele movimento de pessoas comprando, vendendo e convivendo que o município começou a tomar forma. Espaços como esse, segundo Régis (2011), compõem o vínculo histórico que se constitui nos elementos de identidade e integração de memórias. Desse modo, a feira de Janduís não é só um mercado, mas um verdadeiro marco de identidade que ajudou a transformar um ajuntamento de pessoas em uma comunidade.

Essa dimensão cultural das feiras dialoga perfeitamente com a etnomatemática. D'Ambrosio sempre nos lembra que nenhum estudante chega à escola como uma folha em branco; todos carregam conhecimentos de sua cultura. Esses conhecimentos pré-existentes não devem ser ignorados, mas sim usados como o ponto de partida para o ensino. Por isso, levar a feira para a sala de aula é uma forma de dar contexto ao aprendizado, conectando a matemática com as práticas do dia a dia dos estudantes.

Além disso, a própria feira já é um ambiente de matemática espontânea: a contagem dos produtos, a estimativa de preços, o cálculo mental na hora de dar o troco, a organização das barracas e a negociação de descontos. Tudo isso forma um “saber-fazer” matemático que nasce das relações sociais e econômicas do lugar. É exatamente o que Costa e Lucena (2015, p. 3) descrevem como atividades etnomatemáticas que “são desenvolvidas por meio de processamento de ações cognitivas próprias” e surgem de contextos culturais diversos que se manifestam em práticas reais.

Portanto, ao enxergar a feira de Janduís como um lugar de saberes, não estamos apenas resgatando sua importância histórica, mas também validando seu enorme potencial educativo. O ambiente da feira, cheio de símbolos e significados, pode se transformar em uma ferramenta



pedagógica poderosa, capaz de gerar um aprendizado com mais sentido, no qual os estudantes finalmente veem sua própria realidade refletida e valorizada dentro da escola.

Jogos como ferramenta para o ensino de matemática na Educação Básica

O uso de jogos na escola, especialmente nas aulas de matemática, é uma estratégia potencialmente poderosa para um aprendizado mais efetivo. Ao criar um ambiente de desafio e diversão, os jogos permitem que os estudantes coloquem conceitos matemáticos em prática de um jeito mais concreto, o que os ajuda a construir o próprio conhecimento de forma ativa.

Baumgartel (2016, p. 4), ao analisar o uso de jogos na educação matemática, percebeu que eles podem funcionar como “um facilitador para a aprendizagem, com diversas possibilidades, como a construção de conceitos e a memorização de processos”. Ainda segundo Baumgartel (2016), o jogo cria um espaço onde os estudantes se envolvem por pura motivação e pelo prazer de participar. Esse ponto é crucial para uma matéria como a matemática, que muitos estudantes ainda consideram abstrata e distante da sua realidade.

Quando trazemos os jogos para o universo da etnomatemática, o papel deles se torna ainda maior. Eles não servem apenas para treinar habilidades de cálculo, mas também para resgatar tradições culturais e fortalecer a identidade dos estudantes. D’Ambrosio (2008) já defendia que a pedagogia da etnomatemática deveria usar elementos do cotidiano como jogos, filmes e histórias, para conectar saberes e estimular a criatividade. Assim, o jogo vira uma ponte entre a matemática da escola e o mundo em que os estudantes vivem.

Segundo Grando (2000, p. 28):

[...] considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação.

Esse entendimento reforça a potência dos jogos como recursos didáticos que não se limitam ao entretenimento, mas se consolidam como ferramentas pedagógicas planejadas e intencionais. Ao valorizar tanto o papel do professor quanto o protagonismo do estudante, a autora destaca que os



jogos podem simultaneamente facilitar a mediação docente e estimular a autonomia discente, promovendo aprendizagens significativas em um ambiente de cooperação e investigação.

A importância dos jogos para o raciocínio lógico é nítida. Atividades que exigem atenção, memória, cálculo mental e decisões rápidas. Como apontam Costa e Lucena (2015), o pensamento matemático, assim como de outras áreas do conhecimento, depende de processos como percepção e resolução de problemas, habilidades que são naturalmente estimuladas em situações de jogo. Seja um jogo tradicional ou um jogo adaptado, ele é uma chance de colocar a matemática em ação de forma prazerosa.

Além de tudo isso, os jogos em sala de aula abrem portas para a interdisciplinaridade. A proposta do jogo "Feira da Mora" apresentada neste artigo, por exemplo, pode mostrar como é possível unir matemática com história e cultura. Essa mistura reforça a imagem da matemática como um conhecimento vivo e ligado a uma cultura, e não como algo abstrato e isolado da vida real.

Por fim, no contexto do ensino-aprendizagem, é salutar explorar o uso dos jogos na Educação Básica, à medida que esses não são um mero passatempo ou um extra, mas sim ferramentas pedagógicas potentes. No contexto da etnomatemática, eles vão além, pois dão um novo significado a práticas culturais, valorizam os saberes que os estudantes já trazem de casa e conectam o currículo da escola com as experiências de vida de cada um.

Feira da Mora: origem e proposta pedagógica

A proposta do jogo "Feira da Mora" surgiu da vontade de unir duas coisas: a dinâmica de um jogo tradicional de comunidades imigrantes do sul do Brasil (conhecido por estimular o raciocínio), aos elementos da cultura local de uma cidade no interior do nordeste. A base para a concepção do jogo foi o Jogo da Mora, uma tradição italiana que chegou ao Brasil com os imigrantes. A versão original é um desafio de agilidade mental, onde os jogadores utilizam os dedos das mãos como principal instrumento do jogo e verbalizam o resultado de uma soma, exigindo um cálculo quase instantâneo que o torna divertido e desafiador.

No entanto, para que o jogo fizesse sentido para os estudantes do município de Janduís, no interior do Rio Grande do Norte, era necessário ganhar uma identidade local. Foi aí que a feira nordestina entrou como o grande cenário da brincadeira. Em Janduís, a feira não é apenas um lugar



de comércio, mas a própria origem da cidade, um espaço de encontros e de identidade, ou, como define Régis (2011), um “lugar de memória”. Ao trazer o universo da feira para dentro da disputa matemática, usando suas cores, produtos e energia como plano de fundo, criamos uma ponte direta entre a matemática da escola e o universo cultural dos estudantes.

Essa adaptação está totalmente alinhada com a pedagogia da etnomatemática. Como defende D’Ambrosio (2008), o ensino se torna mais forte quando usamos elementos do dia a dia, como “jogos, literatura e práticas culturais”, para conectar o conteúdo à realidade dos estudantes. Além disso, a proposta se encaixa na visão de Costa e Lucena (2015), para quem a etnomatemática é um “processo educativo e de cognição” que mobiliza atenção e memória em situações práticas.

Dessa forma, o jogo "Feira da Mora" foi pensado como uma ferramenta pedagógica para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Ele é mais que um recurso divertido, pois permite que as crianças pratiquem cálculos básicos de adição e estimativa ao mesmo tempo que reconhecem e se orgulham de elementos da sua cultura. No fim, é uma experiência em que matemática e identidade caminham lado a lado, resultando em um aprendizado significativo e com raízes no lugar onde vivem.

A proposta conceitual do jogo “Feira da Mora”

O ponto de partida para a elaboração da proposta pedagógica foi o Jogo da Mora, uma prática tradicional de origem italiana, ainda preservada em comunidades do sul do Brasil. A escolha do Jogo da Mora, de origem europeia e preservado no Sul do Brasil, parte do reconhecimento de sua riqueza pedagógica: trata-se de uma prática que mobiliza cálculo mental rápido, atenção, antecipação de resultados e raciocínio probabilístico.

Essas competências são fundamentais para a formação matemática nos anos iniciais e, por isso, justificam o jogo como ponto de partida. Entretanto, não se trata de valorizar um saber externo, mas de demonstrar como um artefato de outra tradição pode ser recriado em diálogo com as práticas culturais do Nordeste.

No processo de ressignificação, o jogo original perde sua centralidade e só ganha vida porque é reinventado a partir da feira livre de Janduís/RN. Os elementos típicos da feira foram incorporados como parte da representação simbólica do ambiente das feiras livres, criando uma nova dinâmica que dialoga diretamente com o universo cultural nordestino. Dessa forma, não se



trata de substituir a lógica do jogo original, mas de ampliar suas possibilidades, situando-o no cotidiano das feiras e deslocando o centro de gravidade da experiência: não é mais a tradição italiana que se impõe, mas a cultura nordestina que se apropria e transforma. Assim, o que poderia sugerir colonialidade converte-se em gesto de decolonização, em que a cultura local assume o protagonismo na produção de conhecimento.

Esse movimento tem também um sentido político. Em um currículo historicamente marcado pelo eurocentrismo, trazer um jogo europeu para transformá-lo com símbolos da feira nordestina é afirmar que todo saber só ganha sentido quando enraizado nas práticas comunitárias. No Sul, o jogo da Mora reforça identidades de imigração italiana; no sertão potiguar, o “Feira da Mora” surge como uma possibilidade para fortalecer o patrimônio cultural das feiras e reafirmar a matemática como prática viva, situada e significativa. Assim, a proposta não apenas potencializa aprendizagens matemáticas, mas também reivindica o lugar da cultura nordestina no centro do processo educativo.

A dinâmica básica consiste na disputa entre dois jogadores que, ao mesmo tempo, exibem uma quantidade de dedos das mãos (variando de zero a cinco) e anunciam em voz alta um palpite referente ao total da soma. O jogador que acertar o valor declarado vence a rodada. Essa prática exige agilidade mental, cálculo rápido, antecipação de resultados e atenção constante, configurando-se como uma manifestação cultural que mobiliza raciocínios matemáticos em tempo real.

Com base nessa estrutura, foi criada a versão adaptada denominada “Feira da Mora”, que preserva a lógica matemática da soma, mas a insere em um contexto culturalmente significativo para os estudantes do Nordeste. Nessa adaptação, os números deixam de ser representados pelos dedos e passam a ser simbolizados por cartas ilustradas com produtos típicos de feira (manga, jerimum, feijão-verde, cuscuz, entre outros). Cada produto corresponde a um valor numérico entre 1 e 5.

As regras do jogo adaptado podem ser descritas da seguinte forma:

- O jogo pode ser jogado em dupla ou em pequenos grupos.
- Cada jogador recebe cinco cartas numeradas de 1 a 5 (como os dedos das mãos no jogo da mora), com representação de produtos e seus respectivos preços.
- Em cada rodada, os jogadores escolhem secretamente uma carta para jogar.



- Antes de revelar, cada jogador anuncia em voz alta um palpite para o resultado da soma.
- Em seguida, todos revelam as cartas simultaneamente; os valores são somados e o total deve ser anunciado em voz alta.
- O jogador que tiver dito corretamente o resultado primeiro vence a rodada e fica com as cartas jogadas.
- O jogo segue até que todas as cartas sejam utilizadas.
- Vence o participante que acumular o maior número de cartas ao final.

Esse formato mantém a dinâmica de agilidade mental e cálculo rápido, característica essencial do jogo da Mora, mas incorpora um diferencial pedagógico e cultural: os elementos da feira nordestina. Assim, a atividade deixa de ser apenas um exercício de cálculo, transformando-se em uma experiência contextualizada e significativa, em que a matemática se conecta diretamente ao cotidiano dos estudantes e ao patrimônio cultural de sua comunidade.

Interdisciplinaridade e o diálogo entre saberes

A proposta do jogo Feira da Mora não se limita ao campo da matemática. Ao trazer para o jogo elementos característicos das feiras nordestinas abre-se um campo fértil para práticas interdisciplinares que permitem integrar diferentes áreas do conhecimento.

Do ponto de vista da história e geografia, a feira pode ser abordada como fenômeno social e econômico, responsável pela formação de comunidades e pelo fortalecimento dos laços identitários locais. No caso de Janduí, esse aspecto ganha ainda mais força, visto que a feira representou o espaço originário do município, onde a vida comunitária começou a se organizar.

Nas artes, o jogo pode dialogar com manifestações musicais que retratam a feira nordestina, como a canção Feira de Mangaio, que eternizou em versos e melodias o ambiente vibrante e diverso desse espaço cultural. Além disso, é possível explorar representações visuais ligadas à estética popular, por meio de ilustrações e pinturas dos produtos que compõem as cartas do jogo.

Dessa maneira, a interdisciplinaridade promovida pelo jogo Feira da Mora reforça a proposta do Programa Etnomatemática ao situar o conhecimento em contextos culturais concretos, permitindo que os estudantes percebam a matemática como parte de um todo maior, em interação constante com outras áreas do saber.



Implicações pedagógicas e resultados esperados

A proposta do Feira da Mora apresenta implicações pedagógicas que podem ser observadas em diferentes dimensões do ensino da matemática na Educação Básica. Em primeiro lugar, destaca-se a possibilidade de articular o cálculo mental a contextos culturais significativos, o que favorece tanto a aprendizagem de conteúdos quanto a valorização da identidade cultural dos estudantes.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o jogo pode ser utilizado para trabalhar operações de adição e subtração em situações de cálculo mental. Ao associar números a produtos da feira, as crianças exercitam o raciocínio rápido, desenvolvendo estratégias de contagem, decomposição de números e antecipação de resultados. Por exemplo, ao somar as cartas “manga” cujo valor pode ser o número 3 e jerimum número 4, o estudante precisa não apenas calcular, mas também relacionar o valor ao produto, fortalecendo a memória e a associação simbólica.

Nos anos finais do Ensino Fundamental, a proposta pode ser ampliada para explorar conceitos como análise combinatória e probabilidade. As diferentes combinações de cartas jogadas em dupla ou em grupo permitem que os estudantes investiguem o número de possibilidades em cada rodada, favorecendo a introdução de noções de arranjos e combinações de forma intuitiva.

Por exemplo, ao analisar as possibilidades de soma entre duas cartas — como escolher “2” e “3” ou “4” e “1” para obter o mesmo resultado “5” — os estudantes percebem que existem diferentes pares que produzem resultados equivalentes, o que possibilita discutir contagem de possibilidades e frequência de resultados. Essa percepção conduz naturalmente à introdução da probabilidade, na medida em que se pode calcular a chance de determinado valor aparecer em uma rodada.

Dessa forma, o jogo não se restringe ao cálculo mental imediato, mas abre espaço para reflexões sobre estruturas de contagem e regularidade estatística, conteúdos centrais na formação matemática dos anos finais.

Essas práticas dialogam diretamente com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza o desenvolvimento do pensamento numérico, algébrico e probabilístico em diferentes etapas da escolarização.



Essa abordagem põe em prática o que D'Ambrosio sempre defendeu: a escola não deve ignorar o conhecimento que o estudante traz de casa. Segundo ele, todo indivíduo “carrega consigo raízes culturais que vêm de sua casa, desde que nasce. Aprende dos pais, dos amigos, da vizinhança, da comunidade” (D'Ambrosio, 2022, p. 43). Nesse sentido, o jogo funciona como uma ferramenta que valoriza o contexto de Janduís/RN, ajudando os estudantes a perceberem que a matemática faz, sim, parte do seu dia a dia.

Do ponto de vista do aprendizado, atividades como o jogo "Feira da Mora" são um estímulo para a atenção, a memória e o raciocínio lógico, além de desenvolverem o cálculo mental rápido. O lado lúdico da proposta cria um ambiente muito mais motivador, onde errar se torna uma etapa natural do processo e o engajamento acontece pelo simples prazer de jogar.

Entre os resultados esperados dessa proposta, destacam-se:

- Melhora no desempenho em cálculo mental e operações básicas, pela repetição e agilidade exigidas pelo jogo.
- Maior engajamento dos estudantes, que encontram significado na atividade por reconhecerem no jogo símbolos de sua própria cultura.
- Fortalecimento da identidade cultural, uma vez que a feira — entendida não apenas como espaço de comércio e convivência, mas também como lugar de origem do município de Janduís/RN, onde a comunidade começou a se organizar e a se reconhecer como núcleo social e econômico
- Ampliação da interdisciplinaridade, já que a proposta permite integrar matemática a história, cultura e música, especialmente com referências como a canção Feira de Mangaio, que eternizou o ambiente das feiras nordestinas.

Portanto, as implicações pedagógicas do Feira da Mora vão além da aprendizagem matemática: o jogo contribui para a formação integral dos estudantes, ao mesmo tempo em que fortalece vínculos comunitários e culturais. Trata-se, portanto, de fazer da matemática um instrumento a serviço da qualidade de vida e da dignidade humanas, perspectiva que se concretiza quando o conhecimento escolar se conecta às raízes culturais dos aprendizes.

Desafios e perspectivas para a implementação da proposta



Apesar de seu potencial pedagógico e cultural, a aplicação do jogo Feira da Mora em contextos escolares envolve desafios que precisam ser considerados. Um deles diz respeito ao tempo pedagógico: incorporar jogos às práticas de ensino exige planejamento para que o recurso não seja percebido apenas como atividade recreativa, mas como estratégia didática intencional, alinhada aos objetivos de aprendizagem.

Outro desafio refere-se ao preparo docente. Como observam Costa e Lucena (2015), compreender a etnomatemática como processo educativo implica reconhecer que a aprendizagem está vinculada à atenção, memória, linguagem e resolução de problemas, o que demanda do professor sensibilidade para identificar e valorizar os saberes prévios dos estudantes. Assim, para que a proposta tenha êxito, é fundamental que os professores compreendam tanto a dimensão cultural quanto a pedagógica do jogo.

Há também o aspecto da produção de materiais didáticos. A confecção das cartas exige cuidado estético e simbólico, para que os elementos representados realmente façam sentido para os estudantes e remetam ao universo da feira nordestina. Nesse ponto, a interdisciplinaridade pode ser uma aliada, envolvendo professores de artes e história na construção do material.

Em relação às perspectivas, destaca-se a possibilidade de que o Feira da Mora seja experimentado tanto em salas de aula dos anos iniciais quanto em projetos de extensão comunitária, aproximando escola e comunidade em torno de uma prática lúdica e culturalmente significativa. Nesse aspecto os jogos didáticos criam um espaço em que os estudantes se engajam pela motivação e pelo prazer de jogar, o que reforça o potencial da proposta como recurso de aprendizagem e integração cultural.

Embora este artigo tenha se dedicado a uma reflexão teórica, aponta-se como caminho futuro a implementação prática do jogo em contextos escolares, acompanhada de análises qualitativas sobre seus efeitos na aprendizagem matemática e no fortalecimento da identidade cultural dos estudantes.

Conclusão

A presente proposta pedagógica, materializada no jogo "Feira da Mora", articula o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático com o universo sociocultural discente por meio de um recurso lúdico culturalmente situado. Em consonância com os pressupostos da



Etnomatemática, notadamente os defendidos por Ubiratan D'Ambrosio, a metodologia busca validar os saberes prévios dos estudantes, transformando-os em ponto de partida para a construção do conhecimento formal. Para tanto, opera-se uma ressignificação cultural de um jogo tradicional ao incorporar elementos do cotidiano nordestino, estabelecendo uma ponte semântica entre a abstração matemática e a experiência vivida.

Portanto, a intervenção aqui delineada transcende a mera função de ferramenta didática. Constitui-se como uma prática educativa que visa não apenas à aprendizagem de conteúdos específicos, mas, fundamentalmente, à valorização da identidade cultural e ao fortalecimento do vínculo entre a instituição escolar e a comunidade. A iniciativa evidencia, assim, o potencial da articulação entre saberes locais e o currículo formal como um caminho para uma educação matemática mais crítica, inclusiva e significativa.

É importante destacar, contudo, que este estudo se configura como uma reflexão teórico-metodológica, sem aplicação empírica em contexto escolar. Assim, os resultados discutidos têm caráter hipotético, constituindo potenciais a serem explorados em futuras investigações. Pesquisas de natureza qualitativa, por exemplo, poderão verificar de que forma o jogo impacta a aprendizagem de conceitos matemáticos, o engajamento dos estudantes e a valorização da identidade cultural.

Outro aspecto a ser ressaltado refere-se à questão da colonialidade. A escolha do Jogo da Mora como ponto de partida não busca legitimar os saberes locais a partir de um jogo de origem europeia, mas sim transformá-lo, por meio da ressignificação cultural, em uma ferramenta situada no contexto das feiras nordestinas. Dessa forma, a proposta reafirma a potência pedagógica da cultura popular e a importância de integrá-la ao currículo escolar.

Diante disso, os desdobramentos naturais desta reflexão apontam para a direção de que é no campo da pesquisa, onde esse trabalho pode servir mais adiante como embasamento para um projeto de investigação-ação. Seria de grande valor seguir para a implementação dentro da sala de aula a fim de coletar dados sobre seu impacto na aprendizagem de conceitos matemáticos, na motivação dos estudantes e na valorização da sua cultura local.

Em suma, espera-se que esta reflexão inspire não apenas novos estudos, mas sobretudo novas práticas que tornem a matemática uma experiência mais viva, humana e culturalmente relevante para todos.



Referências

- BAUMGARTEL, P. O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática. In: ANAIS DO ENCONTRO BRASILEIRO DE ESTUDANTES DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, **Anais...** Curitiba (PR), 2016. Disponível em: <http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2_priscila_baumgartel.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- COSTA, R. A.; LUCENA, I. R. Etnomatemática: cultura e cognição matemática. **REMATEC**, Belém, v. 13, n. 29, 2018. Disponível em: <https://www.rematec.net.br/index.php/rematec/article/view/203>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- D'AMBROSIO, U. O Programa Etnomatemática: uma síntese / The Ethnomathematics Program: A summary. **Acta Scientiae Biological Research**, v. 10, n. 1, p. 07-16, 1 jan. 2008.
- D'AMBROSIO, U. **Educação Matemática**: da teoria à prática. Campinas: Papirus, 2007.
- D'AMBROSIO, U. **Etnomatemática**: Elo entre as tradições e a modernidade. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2022.
- GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2000.
- FOSSA, J. A.; COSTA, F. V. A etnomatemática da roladeira mossoroense. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 1, n. 3, 1 jun. 2008.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MARIN, E. C. et al. Jogos tradicionais no estado do rio grande do sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento** (Porto Alegre), v. 18, n. 3, p. 73–73, 27 jun. 2012.
- RÉGIS, J. C. **Testemunhos de um tempo vivido**: fragmentos e contextos de uma narrativa de Janduís-RN. 2011. 168 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Recebido 30 agosto 2025.
Aceito 30 setembro 2025.

