

## COMO A APRENDIZAGEM CRIATIVAS PODE POTENCIALIZAR PRÁTICAS EFETIVAS PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Sandra Muniz Bozolan<sup>1</sup>  
 Hermes Renato Hildebrand<sup>2</sup>

### RESUMO

O trabalho propõe o uso da metodologia dos 4 P's da Aprendizagem Criativa como prática de ensino para potencializar o ensino de Matemática. A educação do século XXI, nos impõe o desafio de formar cidadãos com pensamento crítico capazes de navegar por cenários de informações massivas e se preparar para as novas demandas. Com a chegada de inovações estruturais nas salas de aula e em nossas escolas, podemos apontar para um cenário que requer abordagens pensadas de no protagonismo do aluno e criação de novas práticas pedagógicas para potencializar o protagonismo juvenil. Chegamos, aqui, ao estágio de definição de um novo paradigma emergente. Pensar em aplicar os novos modelos de ensino e aprendizagem é uma questão de superar o ritual quase sacro da metodologia tradicional para abraçar as práticas educacionais mais criativas e participativas em sala de aula, as quais devem promover o saber como um ato colaborativo. Na verdade, a perspectiva de Paulo Freire está baseada na crítica do modelo de educação denominado “bancária”, na qual o ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador, o depositante, nos leva a dizer que a educação bancária privilegia a transmissão de conhecimento, sem se preocupar com a retenção deste. A abordagem de Paulo Freire critica veementemente o modelo de educação “bancária”, no qual o conhecimento é depositado pelo educador no educando, perpetuando uma dinâmica de poder desequilibrada e limitando o potencial crítico e criativo dos alunos. Em contraste, as referências curriculares contemporâneas que buscam fomentar o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, colaboração, criatividade, inovação e competência digital, refletindo uma concepção de aprendizado como um processo ativo e colaborativo. Nesse contexto, os 4 P's da Aprendizagem Criativa – Projetos, Paixão, Pares e Pensar Brincando (Play) – surgem como um caminho para transformar a sala de aula de Matemática.

**Palavras-chave:** Aprendizagem criativa, Matemática, Educação, Ensino e Aprendizagem.

<sup>1</sup> Doutor pelo Curso de Tecnologia da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC - SP, [smbozolan@pucsp.br](mailto:smbozolan@pucsp.br)

<sup>2</sup> Professor orientador: Livre-docente-Doutor, UNICAMP – Campinas - SP, [hrenatoh@unicamp.br](mailto:hrenatoh@unicamp.br).

