

EXPLORANDO A MATEMÁTICA ATRAVÉS DO POP IT

Elizandra Kemp¹

Escola/Instituição: Escola Estadual de Ensino Fundamental João Carlini

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Matemática

Introdução

O presente trabalho, trata-se de um relato de experiências a partir do projeto: "Explorando a Matemática através do Pop It", desenvolvido na turma do 1º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental João Carlini. Tem como objetivo demonstrar como a utilização do brinquedo conhecido como Pop It, pode se tornar uma ferramenta lúdica para o ensino e aprendizado de conceitos matemáticos.

O Pop It é um brinquedo sensorial composto por bolhas de silicone que podem ser pressionadas e estouradas, proporcionando uma experiência tátil divertida e relaxante. A proposta é aproveitar essa popularidade para engajar os estudantes e tornar a matemática mais acessível e divertida.

Caminho Metodológico

Foi adotada uma metodologia de pesquisa na internet sobre as propriedades do brinquedo, possibilidades de exploração na área da matemática, elaboração de propostas pedagógicas, observação, registro e relato das aprendizagens construídas.

Resultados e Discussão

Ao perceber o interesse das crianças do 1º ano pelo brinquedo Pop It, surgiu a ideia de aproveitar a curiosidade e interesse, direcionando para a exploração de conceitos matemáticos pertinentes, promovendo uma aprendizagem ativa, através de atividades práticas e interativas.

As metodologias ativas, sabe-se que promovem o protagonismo do estudante e despertam seu interesse pela a aprendizagem, num contexto social, no qual as

¹Nathalia Elisa Eberhart nathaliaeberhart1@gmail.com

transformações ocorridas principalmente pelo uso da tecnologia, o ensino tradicional torna-se ineficiente. Diante disso, inúmeros professores e instituições de ensino têm adotado as metodologias ativas como método para o processo de ensino e aprendizagem. As metodologias ativas são compreendidas “[...] como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional” (VALENTE, 2018, p. 26). Bacich e Moran (2018) enfatizam que as metodologias ativas constituem-se em estratégias aplicadas nos processos de ensino e aprendizagem que tomam o aprendiz como centro deste processo. Desta forma, privilegia-se a formação de um estudante reflexivo, criativo, autônomo e protagonista de sua aprendizagem.

Foram explorados conceitos matemáticos básicos, como números, quantidades, operações, geometria e estatística, desenvolvendo habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, resolução de problemas e pensamento crítico, envolvidos por ludicidade.

Aprender brincando, conforme sabemos, favorece a construção do conhecimento. Segundo Moura (2009) as pesquisas de teorias que discutem a importância do brincar para a construção de representações infantis iniciou-se no século XX com as pesquisas de Piaget e Vygotsky, entre outros, com a expansão de novas ideias que introduzem o jogo como facilitador de tarefas de ensino.

O projeto teve início a partir de uma atividade motivadora, na qual todos os alunos que tinham o brinquedo foram convidados a trazê-lo na escola para brincar livremente. Alguns tinham o Pop It jogo de tabuleiro, assim algumas atividades de contagem e cálculos já aconteceram desde o início.

A partir daí, foram propostas outras atividades práticas explorando:

- Contagem, pressionando as bolhas de silicone para contar e identificar números.
- Operações aritméticas utilizando as bolhas para realizar operações de adição e subtração, a partir de desafios orais realizados pela professora.
- Geometria pela crianças de formas geométricas pressionando as bolhas em diferentes configurações.
- Estatística, através da coleta de dados e criação de gráficos.

Além disso, os Pop Its permaneceram presentes durante as aulas servindo de apoio concreto para a realização de atividades impressas.

Conclusão

Com base nos objetivos propostos e nas práticas desenvolvidas, foi possível observar que as propostas provocaram interesse, curiosidade e envolvimento dos estudantes, e assim conseqüentemente aquisição e ampliação de conceitos matemáticos referentes a contagem, operações, estatística e geometria.

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

MOURA, F. **Jogos e Modelagem na educação matemática**. São Paulo: Saraiva, 2009.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: BACICH, Lilian de; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 26-44