

OLIVEIRA; Vanessa Castro Alves de Oliveira¹

RESUMO

Como esse projeto se passa num período atípico é que ao mesmo tempo favorece esse processo a que se propõem muitas entidades estudantis, sejam escolas, centro de especialização para crianças e adolescentes, entre outros se viram na posição de superar diversos desafios importantes para o bom funcionamento da prática do ensino a distancia, remoto, híbrido, enfim... Para que reinventássemos novas metodologias de ensino para evitarmos o baixo engajamento dos alunos com as matérias e o desnível dos mesmos. Com isso as escolas do país iniciaram uma busca incansável por uma metodologia eficaz que criasse uma oferta de aulas remotas, híbridas, assíncronas e síncronas e no meio de tantas opções que nos são apresentadas, uma coisa é certa, a adaptação deixou de ser apenas confortável, mas obrigatória, e as escolas que não conseguirem inovar, ficarão para trás. Com o ensino remoto e as novas metodologias de lecionar os problemas com relação ao desnível dos alunos ficaram mais nítidos acarretando um aumento nas reclamações dos pais e, conseqüentemente, cancelamento de matrículas e muitas das vezes o abandono de escolas secundaristas e faculdades. Nas por mais longe que ainda estejamos do ideal o ensino remoto ou personalizado esta sendo o melhor caminho. As dinâmicas de aulas virtuais juntamente com intervenções pedagógicas e tendo como base aliada a família e todo entorno dela é possível garantir que tenham um ambiente propício para criar uma cultura de aprendizagem, mesmo fora dos limites da escola. Uma das formas de fazer isso é através de um espaço de tutoria on line e o engajamento do lúdico dentro desta metodologia de tutoria. Na matemática propriamente dita, ou melhor, dizendo nas exatas, vê-se uma dificuldade muito grande em inseri-las no contexto do ensino remoto, pois como um aluno aprende “de longe” ou “brincando” a matemática, a física e a química? Esse projeto traz justamente a desmistificação desse tabu, é possível, viável e aplicável o lúdico no ensino das exatas. Nessa proposta, trazemos a inserção desde a educação infantil até os cursos universitários dentro é claro de seus objetivos e habilidades. Segundo Zatz Halaban (2006), brincar é essencial para a criança, é deste modo que ela descobre o mundo a sua volta e aprende a interagir com ele. O lúdico está sempre presente no que quer que a criança esteja fazendo. Bem antes da inserção da criança no mundo escolar o lúdico já fazia parte de sua vivência justamente por estar inserida no seu cotidiano coisas. Dnatas, Rais, Juy (2012, p. 08) reforça que: *A criança já traz para a escola alguns “conceitos” numéricos que ela já estabelece singularidade, pois são usados em seu dia – a – dia como, por exemplo, o numero de sua casa e que cabe a escola o papel de incentivar a criança para que ela se aproprie do sistema de numeração de forma prazerosa e satisfatória. A criança precisa ter noção de sequencia numérica para poder utilizar. (Dnatas, Rais, Juy 2012, p. 08)*

PALAVRAS-CHAVE: Matemática - Ludico -Interdisciplinar

¹ 2ª Licenciatura em Matemática pela Faculdade FAVENI, v.calves@hotmail.com