

Título: Lego education: a utilização do jogo lego como recurso para o processo ensino-aprendizagem

Autor(es) Larissa Mayara Rodrigues Barreira; HELEN TATIANA DOS SANTOS LIMA

E-mail para contato: helentati@gmail.com

IES: ESTÁCIO BRASÍLIA

Palavra(s) Chave(s): Lego-education; Lúdico; Recurso; Aprendizagem

RESUMO

O Lego Education é um projeto que estimula o desenvolvimento e aprendizagem do aluno por meio da utilização do jogo Lego[®] como recurso de ensino. Neste projeto, além dos conteúdos curriculares, também são trabalhadas diversas competências e habilidades no aluno. As aulas com o Lego procuram estimular, ainda, uma postura crítica e questionadora nos alunos. Desta proposta, emerge a importância de se compreender e discutir como este trabalho tem sido desenvolvido nas escolas que o adotam com vistas a promover a aprendizagem de seus alunos por meio de um recurso mais lúdico. Por este motivo, o presente trabalho foi elaborado com o objetivo de analisar a utilização do jogo Lego[®] como recurso de ensino pela proposta de trabalho Lego Education em uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada de ensino do DF. Para alcançar este objetivo desenvolveu-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo exploratória, por meio da realização de um estudo de caso. Como instrumento de pesquisa, optou-se pela entrevista semi-estruturada e observação. A entrevista foi realizada com três profissionais que atuam diretamente junto à turma objeto deste estudo, sendo eles, a professora regente, o professor do projeto e a coordenadora da escola. A observação foi realizada durante as aulas com o Lego Education, durante três dias, por, aproximadamente, 50 minutos - período de duração da referida atividade. A partir dos dados construídos, constatou-se que, na escola pesquisada, o projeto tem sido desenvolvido com todo o grupo de alunos do Ensino Fundamental. Sua proposta contempla, principalmente, os saberes das áreas exatas e de tecnologias previstas pelos PCN, mas, ainda, permite o desenvolvimento de competências curriculares de outras áreas do saber pelo caráter interdisciplinar característico de sua organização. Todavia, esta é uma proposta que alcança uma perspectiva de formação mais ampla, envolvendo diferentes habilidades e competências que não estão restritas somente ao currículo, como por exemplo, a socialização, a criatividade, a autonomia, a responsabilidade a pesquisa. No processo ensino-aprendizagem, o Lego[®] se torna um instrumento de ensino de grande valia para o desenvolvimento das aulas, favorecendo a construção de um aprendizado mais lúdico e significativo, pois permite que os alunos visualizem e vivenciem a aplicação do conhecimento curricular na realidade cotidiana. No entanto, notou-se que o projeto ainda é realizado de forma isolada no espaço escolar, em que o professor do programa atua sem a colaboração dos demais profissionais da escola. Acredita-se, portanto, que os resultados poderiam ser otimizados e o impacto no rendimento acadêmico dos discentes poderia ser maior, se houvesse maior interação e envolvimento de todos os sujeitos do cenário escolar.