



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

PROJETO LEGO INFANTIL: UMA PROPOSTA LÚDICA NA CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO LÓGICO E SOCIAL COM CRIANÇAS DO ENSINO INFANTIL NA EMEF PROFESSORA ODILA ROSA SCHERER NO MUNICÍPIO DE VENÂNCIO AIRES

Eixo Temático: Tecnologias de informação e comunicação aplicadas à Educação

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Gelson Luis Peter Corrêa¹

Márcia Hinterholz Hickmann²

Liliana Becker Moraes³

Cristian Oliveira Da Conceição⁴

Anderson Antonio De Araujo⁵

Isadora Luísa Ferreira Martins⁶

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar um relato de vivência ocorrido na escola EMEF professora Odila Rosa Scherer no município de Venâncio Aires onde houve a oportunidade de trabalhar com o material LEGO com crianças do ensino infantil com idades de 3 a 4 anos, o jogo foi obtido através de uma parceria via edital com a empresa fabricante. A equipe gestora executou o projeto realizando dez encontros seguindo o caderno de engenharia onde se propunha as atividades a serem feitas em cada reunião. A vivência com o ato de brincar com os blocos LEGO deixa nítido a importância do lúdico em sala de aula. O comportamento das crianças com relação a socialização, motricidade, tomadas de decisões em grupo e pensamento de raciocínio lógico dedutivo, gera um aumento positivo mostrando o quanto essa proposta educacional pode ser benéfica no contexto de uma escola. O direito de uma educação que leve em conta esse fato é primordial, pois é a partir das brincadeiras que elas têm a oportunidade de desenvolver de forma plena sua identidade, bem como a autonomia. Por isso, acreditamos na importância deste propósito e do material LEGO. A partir dele pode-se desenvolver e incentivar a criação de diversas habilidades tão fundamentais no aprendizado de cada criança.

¹ Professor Instituto Tecnológico Federal, mestre em sistemas e processos industriais pela UNISC/RS

² Diretora da EMEF Professora Odila Rosa Scherer, pós-graduação em gestão escolar pela UNISANTA/RS

³ Vice-diretora da EMEF Professora Odila Rosa Scherer, pós-graduação em educação especial e inclusiva pelo Centro universitário barão de Mauá, Ribeirão preto/SP

⁴ Professor Instituto Tecnológico Federal, mestre em biologia oceanográfica pela FURG/RS

⁵ Professor Instituto Tecnológico Federal, mestre em educação matemática pela UNIBAN/SP.

⁶ Aluna do curso técnico de refrigeração do Instituto Tecnológico Federal campus Venâncio Aires.



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

Palavras-chave: Material LEGO. Sociabilidade. Raciocínio lógico. Criatividade. Desenvolvimento cognitivo.

INTRODUÇÃO

Na educação infantil o ato da criança interagir com seus pares, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e global. Para isso, os educadores necessitam ter em mãos metodologias que foquem neste aspecto e o material LEGO proporciona uma contribuição importante. Deve-se perceber que o educador não está lidando com adultos, mas sim com crianças, já o meio de aprendizado deverá ser focado nas brincadeiras e jogos. De acordo com Lima et al. (2021, p.13) “A criança aprende brincando e se torna nítido a necessidade dos educadores em saber utilizar a metodologia mais funcional que é recorrer aos jogos e brincadeiras na sua prática instrutiva”.

Logo, a arte de brincar propicia um mundo de criações onde os anseios e desejos das crianças se tornam reais através da sua imaginação. Na realidade este ato está relacionado com a sua psique e com a proposta das aulas com o material LEGO, os alunos têm a oportunidade de desenvolver diversas habilidades que não seriam adquiridas tão facilmente em um ambiente formal de ensino.

Um critério muito usado nos meios acadêmicos para se definir o ato de brincar é devido a Vygotsky, que considera este ato como a atividade social da criança, sem isto, a aquisição de uma personalidade e de um sentimento de sensibilidade para compreender o meio a qual estão inseridas fica prejudicado. Outro aspecto positivo das brincadeiras com LEGO é não termos um ambiente controlado, mensurável, as crianças podem realizar seus experimentos sem esse tipo de cobrança pois de acordo com Papert (1994, p.31):

“Os pesquisadores, seguindo o assim chamado método científico de utilizar experiências controladas, solenemente expõem as crianças a um “tratamento” de algum tipo e, então, procuram resultados mensuráveis. No entanto, isso contraria todo o conhecimento comum de como os seres humanos se desenvolvem” Papert (1994, p.31)

Com o objetivo de se levar o material LEGO para a escola Odila uma contribuição protuberante acabou sendo dada pois os kits proporcionam um impulso para que as crianças consigam obter os meios necessários para desenvolver essas qualidades. Conforme Kishimoto (2010, p.5) “São numerosas e variadas as experiências expressivas, corporais e sensoriais proporcionadas às crianças pelo brincar. Não se podem planejar práticas pedagógicas sem conhecer a criança.” e reforçando nossa fala Vigotski (2007, p.134) nos diz que:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. Vigotski (2007, p.134).

com base nesses fatores, os jogos e brincadeiras no ambiente LEGO são considerados como recurso fundamental para a apropriação de aprendizagens relevantes para as



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

crianças, exercendo um papel primordial na construção da personalidade destas, para uma vivência significativa na sociedade a qual estão inseridas.

MATERIAL E MÉTODOS.

Como material de apoio foi usado o Guia de equipes fornecido pela LEGO, onde havia a programação a ser seguida nos 10 encontros com os alunos. Tivemos em mãos os kits: Six Bricks que consiste em 6 peças retangulares de cores diferentes, no qual diversas atividades podem ser elaboradas e um kit com 295 peças chamado de Steam Park com rampas, balanços, e peças com tamanhos e formas diversificadas visando uma elaboração maior de construções a serem seguidas.

Os alunos foram divididos em 4 grupos, onde se tinha um nome contendo no máximo 5 estudantes e um dos objetivos principais era aprender a importância do trabalho cooperativo, de se doar ajudando o outro. Em cada encontro elas eram desafiadas a construir algo a respeito do tema abordado. Em um primeiro momento exibíamos vídeos bem curtos, de três minutos em média, para dar exemplos do que seria feito. Um dos exemplos foi a construção de um parque com brinquedos e como poderia fazê-la sem prejudicar a natureza.

Em outro momento foi elaborado um projeto com rampas e obstáculos, visando ajudar pessoas com mobilidade reduzida a lidarem com esse empecilho. Vídeos explicativos foram expostos e, a partir disso, a temática foi desenvolvida com a ajuda das professoras e monitoras da escola que desempenharam um papel fundamental para o sucesso do projeto.

Como forma de avaliação as crianças a cada dois encontros, realizavam um desenho explicando o que foi construído em sala e com a permissão dos responsáveis fotos e vídeos foram criados. No último encontro tivemos a participação dos pais, que puderam interagir com seus filhos tendo a oportunidade de compreender a importância desse projeto em suas vidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta LEGO estimulou o ato de agir e pensar das crianças como pequenos designers e engenheiros. A atividade foi feita de uma maneira assertiva com diversos pontos positivos, como o aumento da curiosidade, salientando que existe, dentro de cada uma delas, essa qualidade intrínseca e coube, com a manipulação dos blocos, o estímulo necessário para aguçar-la.

O uso dos kits permitiu dar vida a temas que envolviam ciência, matemática, organização em grupo e diversas situações com temática social. A interação foi boa, aconteceram discussões pela aquisição de algum bloco, mas com a intervenção amorosa dos docentes essas situações foram mediadas. Como resultado, o projeto com parceria da EMEF Professora Odila Rosa Scherer e da prefeitura de Venâncio Aires acabou sendo extremamente relevante para todos os envolvidos.



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

CONCLUSÕES

O ato de se deixar estimular pelas “brincadeiras” proporcionadas nos encontros ajudou a quebrar certos paradigmas da forma de trabalho do professor, as aulas estáticas onde cada criança fica sozinha realizando as orientações não existe no ambiente LEGO. Os desafios acontecem a todo momento e a equipe gestora procurou evidenciar isso escolhendo atividades que trabalhassem diversos aspectos cognitivos.

Realmente o projeto acabou por trazer diversos benefícios, como o processo de manipulação dos blocos, trabalho em equipe, de poder tomar decisões envolvendo todo o grupo. Esses são alguns dos diferenciais da metodologia LEGO. Acreditamos em maiores possibilidades dessas oficinas nas escolas, tendo um projeto de ensino adequado, realizado com o pensamento crítico e com o comprometimento de todos. Com isso se terá resultados auspiciosos evidenciando essa forma de ensino pouco utilizada em sala de aula.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In : I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO, 2010, BELO HORIZONTE. Anais [...] Belo Horizonte: 2010. P.. 1 - 20

LIMA, Lidinéia et al. **A importância da ludicidade na educação infantil: utilizando jogos e brincadeiras**. Goiânia, 2021. Disponível em: https://facunicamps.edu.br/cms/upload/repositorio_documentos/263_A%20IMPORT%C3%82NCIA%20DA%20LUDICIDADE%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL%20UTILIZANDO%20JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS.pdf Acesso em: 18 março. 2022.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: Repensando a Escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **A Formação Social da Mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.