

ESPAÇO CIÊNCIA VIVA e BeJa-Logo

Projeto para Uso do Lego-Logo

Alberto Tornaghi
Mônica de Castro Reinach

INTRODUÇÃO

A partir da verificação da inadaptação dos métodos tradicionais de educação às necessidades atuais da sociedade em que vivemos, propomos uma metodologia de aprendizado que privilegia a atividade produtiva e cooperativa. Assim, pretendemos colaborar para a formação de uma sociedade em que as relações humanas estejam baseadas na colaboração.

O uso do Lego-Logo vai permitir que esta proposta se dê a partir do desenvolvimento de projetos que incluem a construção de objetos concretos. Permitirá também que a cooperação aconteça a partir de uma atividade criativa onde o sujeito do processo, o aprendiz, cria um objeto concreto com o maior grau de liberdade possível. O Lego permite que esta liberdade seja bastante ampla, muito maior de que a que vemos possível com materiais tradicionais.

OBJETIVOS

GERAL

Utilização de lego logo para verificar a possibilidade de implementação de uma proposta de ensino cooperativo a partir da idéia de produção coletiva.

ESPECIFICOS

i- Que estratégias utilizar para gerar uma proposta coletiva.

ii- Como reunir sob uma mesma proposta um conjunto de pessoas (crianças ou adultos) que não se conhecem para trabalharem de forma cooperativa.

iii- Como reunir sob uma mesma proposta cooperativa um conjunto de pessoas (crianças ou adultos) que já se conhecem e trabalham tipicamente em ambientes competitivos.

iv- Como pessoas com diferentes estilos de construção dos mecanismos e estruturas podem interagir para produzir um objeto único e/ou conjunto integrado de objetos.

v- Como introduzir Lego e Logo de forma a que nenhum dos dois abafe o outro. Para que tipo de pessoas cada um dos dois é mais atrente.

vi- Como introduzir o Logo a partir do Lego-Logo.

METODOLOGIA

O passo inicial será formar a equipe que trabalhará com Lego-Logo. Desenvolveremos para tal uma oficina para os professores atualmente envolvidos com informática educativa no ecv. Esta mesma oficina será aberta a outros profissionais do centro e a professores das escolas para as quais estamos dando suporte na implantação de projetos de Informática Educativa.

Com o início do ano letivo, o ecv voltará abrir suas portas ao público. Na primeira abertura do museu ao público geral montaremos uma atividade para divulgar o trabalho e conquistar candidatos a uma primeira oficina. Esta oficina terá duração inicial de oito horas com um encontros semanal de duas horas. Os trabalhos desenvolvidos nesta oficina serão expostos ao público na abertura seguinte do centro.

Procedimento similar será feito com alunos de escolas que visitem o ecv.

Em paralelo, assim que terminar o curso inicial para os profissionais do ecv, vamos oferecer cursos abertos para professores. A idéia é levar às escolas com as quais já trabalhamos, e a outras interessadas, a possibilidade de ampliar o uso dos computadores em educação.

Para este projeto contamos hoje com cinco computadores tipo PC e nove tipo Apple II Plus. Pretendemos para o ano de 1993 trabalhar com dez computadores tipo PC e nenhum Apple. Dedicaremos ao uso do Lego-logo seis equipamentos e o restante será destinado ao Logo e outras atividades.

As oficinas serão desenvolvidas com até vinte e quatro participantes e dois professores por grupo.