



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

### NÚCLEO DE INFORMATICA NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

#### Pré Projeto de Pesquisa

#### INTRODUÇÃO

O grande desafio da abordagem Logo se refere à quebra dos paradigmas do ensino tradicional, o que envolve necessariamente uma mudança cultural, levando-se em conta a visão de cultura como construída socialmente. Em virtude disto, o articulador adequado para conduzir este processo na escola é o professor.

No entanto, o professor, como pessoa inserida no contexto histórico-social, reproduz o padrão de relações dessa sociedade e busca, via de regra, sua manutenção. Além disso, devido à má preparação de professores em nosso país, estes se apresentam com dificuldades de estabelecer relações, de lidar com o novo e descrentes nas mudanças que possam ocorrer e se podem ocorrer. Como consequência disto e da desvalorização a que são submetidos, se limitam a copiar os conteúdos e as "metodologias" utilizadas para "transmiti-los", passando a ser a transmissão da informação, e não a construção do conhecimento, o objetivo principal de sua atuação.

Destarte, torna-se fundamental para a implantação de um projeto LEGO-Logo, a compreensão de como o professor irá se apoderar desta ferramenta e de que maneira irá atuar como facilitador no processo: as dificuldades que enfrentará, as posturas que tenderá a assumir, as transferências que fará e as adaptações que buscará.

Através desta compreensão, poderão ser buscadas as melhores estratégias para a introdução do LEGO-Logo para professores e sua implementação na escola, a fim de que se possa "quebrar" o estabelecido e construir uma nova cultura escolar.

#### OBJETIVO

O Objetivo desta pesquisa será observar como o professor se apodera do LEGO-Logo e o que acontece no momento de atuar como facilitador para seus alunos.

#### METODOLOGIA

##### A - POPULAÇÃO ENVOLVIDA

Levando-se em conta que já trabalhamos com grupos formados por alunos do curso de Pedagogia da UFAL, futuros

professores para o mercado de trabalho de nossa região, como também com professores do Colégio Nossa Senhora do Bom Conselho, da rede pública, que já frequentam o curso de aprofundamento em LOGO ministrado pelo NIES, e o convênio que está sendo firmado com a Escola Técnica Federal de Alagoas para preparação de recursos humanos na área, será esta a população com a qual desenvolveremos o projeto, envolvendo um total de 30 pessoas.

#### B - ATIVIDADES PREVISTAS

- 1 - Realização de uma oficina de trabalho LEGO-LOGO para a equipe de pesquisa.
- 2 - Realização de um curso de Introdução à Informática Educativa para 24 alunos do curso de Pedagogia da UFAL.
- 3 - Realização de uma oficina de trabalho LEGO-LOGO para os professores do Colégio Bom Conselho, da ETFAL e os alunos do Curso de Pedagogia.
- 4 - Atuação dos professores como facilitadores nos cursos para crianças e adolescentes.
- 5 - Reuniões da equipe de pesquisa para estudar, analisar e discutir os dados coletados.
- 6 - Reunião entre os pesquisadores e os professores para se apresentar e discutir as conclusões feitas pela equipe de pesquisa, e possíveis mudanças de posturas.
- 7 - Divulgação e disseminação dos resultados, a nível de Norte e Nordeste, através de realização de cursos e oficinas LEGO-Logo.

#### C - COLETA DE DADOS

A coleta de dados será feita utilizando-se os seguintes recursos:

- 1 - Registro das observações feitas pela equipe de pesquisa.
- 2 - Análise dos "diários de bordo" mantidos pelos professores.
- 3 - Entrevistas com as crianças e adolescentes, alunos do curso facilitado pelos professores.
- 4 - Filmagens.

#### D - RECURSOS DISPONÍVEIS

02 micro-computadores PC-XT  
12 microcomputadores Gradiente padrão MSX.  
02 impressoras matriciais.  
03 baldes LEGO DUPLO.



UNICAMP

**E - RECURSOS NECESSARIOS**

05 estações LEGO com interface  
01 estação LEGO com interface para

para MSX.  
PC.