

# LEGO® MINDSTORMS® NO ENSINO DE INGLÊS

Daniel Ico Rodrigues da Silva e Dislan José de Souza Melo

Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Acre

## RESUMO

Diante do avanço tecnológico e das inovações das ferramentas educacionais, as salas de aula deixaram de ser tão formais e começaram a explorar o espaço tecnológico digital. Diante dessas mudanças, essa pesquisa foi desenvolvida e aplicada no intuito de contribuir com a construção dos saberes da Língua Inglesa, por meio da utilização do LEGO® Mindstorms® em sala de aula, tendo como público-alvo alunos do 6.º e 7.º anos do ensino fundamental II do Colégio de Aplicação. Pudemos constatar que o uso da linha educacional LEGO® Mindstorms® em sala de aula proporcionou aos alunos interações e engajamento na construção de saberes em Língua Inglesa.



## JUSTIFICATIVA

Esta proposta foi baseada no ensino de Ciência da Computação no âmbito da realidade de escolas de países de primeiro mundo, onde o ensino de lógica computacional e robótica tem se tornado cada vez mais presente. Nosso engajamento nesta pesquisa proporcionou aos alunos sujeitos a construção de seus saberes da Língua Inglesa utilizando a robótica pela ciência da computação.



## OBJETIVOS

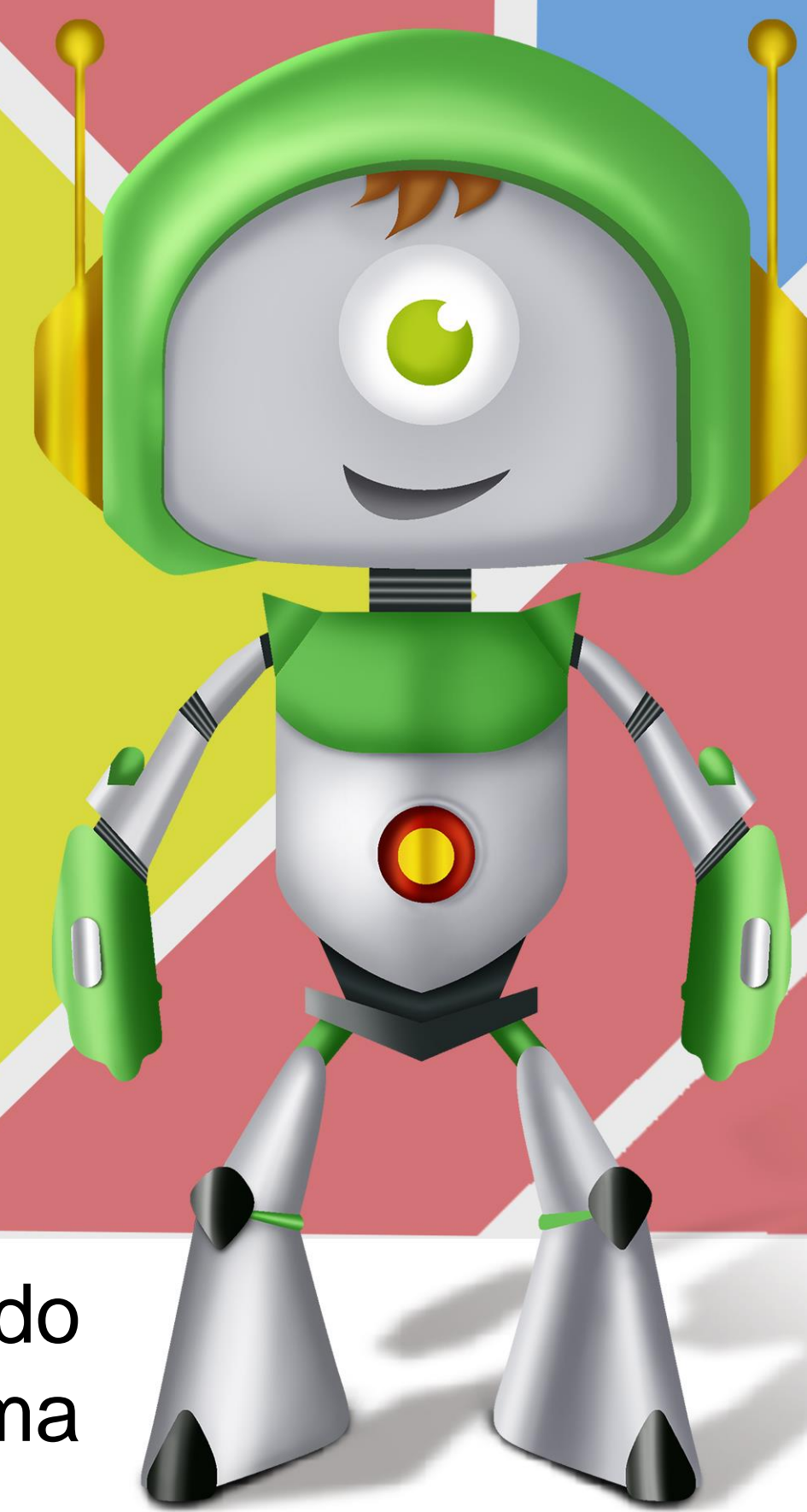
Possibilitar a construção de saberes da Língua Inglesa no processo de construção de robôs utilizando como ferramenta educacional Kits da LEGO® Mindstorms®.

## METODOLOGIA



A pesquisa inicialmente, ofertou um curso de extensão com 60 vagas (dividido em três turmas de 20 alunos, com duração de 3 meses cada módulo, total de 3 módulos) para os alunos do 6º e 7 anos do Ensino Fundamental II que ocorreu no Colégio de Aplicação da Ufac. Esses alunos sujeitos da pesquisa que foi implementada para verificar a eficiência e/ou a eficácia da ferramenta educacional LEGO® Mindstorms® na construção de saberes de Inglês no contexto fazer aprendendo e aprendendo fazendo. As atividades elaboradas foram administradas, supervisionadas e aplicadas pela professora orientadora e orientandos dessa pesquisa.

Luciana Pereira Ogando  
Reginâmio Bonifácio de Lima



## RESULTADOS E CONCLUSÕES

Através do conjunto de ações metodológicas, os alunos puderam construir e desenvolver seus saberes da Língua Inglesa pela ação de programação em lógica computacional utilizando o kit LEGO® Mindstorms® como ferramenta educacional durante seu processo de aprendizagem. A pesquisa também proporcionou o desenvolvimento do pensamento lógico criativo desta geração e sua capacidade de inferir soluções para problemas do dia a dia, como também desenvolver a ação sócio interacional dos mesmos, para que assim desenvolva o interesse científico para que construam e/ou desenvolvam saberes tecnológicos. Podendo assim, vir a contribuir com as pesquisas no estado do Acre, como também produzir soluções para resolver problemas do cotidiano local, utilizando os conceitos da lógica computacional, estimulando a participação desses alunos em competições dos gêneros trabalhados na pesquisa.



Arquivos da pesquisa

## REFERÊNCIAS

- CRUZ, S. B.; FRANCESCHINI, H. A.; GONÇAVES, M. A. Projeto de Educação Tecnológica: Manual Didático-Pedagógico. Curitiba: Zoom Editora Educacional LTDA, 2003. 13p. GOMES, F. I. M.; Construindo Conhecimento: Utilização de Robots na Aprendizagem de Funções. 2010. 125f. LEGO MINDSTORMOS booklet – teacher edition. 2015 MITCHEL RESNICK LEGO Papert Professor of Learning Research and head of the Lifelong Kindergarten group at the MIT Media Lab. THIOLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1985.

## AGRADECIMENTOS

Ao Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Acre e à Fundação de Amparo à pesquisa do Acre FAPAC.