

UNINDO BLOCOS: USO DO LEGO® CLASSIC NO ENSINO DA ANATOMIA HUMANA

Josivan Soares Alves Júnior, UNIFACISA - Centro Universitário,
Kamilla Campos Ramalho, UNIFACISA - Centro Universitário,
Joyce Kell Sampaio da Silva, UNIFACISA - Centro Universitário,
José Ivair Motta Filho, Beenoculus,
Rayana Kelly Brasileiro Martins, SEBRAE/PB,
Danielle Figueiredo Patrício, UEPB,

EIXO: Ensino aprendizagem
CATEGORIA: Comunicação Oral (X)
Pôster Comentado ()

RESUMO

A aprendizagem cada vez mais tem se tornado um processo essencial e complexo, já que a sociedade da informação e do conhecimento tem evoluído e deixado o papel do professor cada vez mais desafiador (SEABRA, 2019). Com isso fica notório perceber que a educação deixou de ser baseada em apenas mero ensino, tornando a aquisição e o uso das metodologias ativas para aprendizagem primordial fazendo com que o professor deixasse de ser locutor e o aluno saísse de seu papel de ouvinte e intenso replicador de conceitos, para ser protagonista pedagógico com sua imaginação, a tornando uma representação lúdica. O uso do Lego® desperta no aluno emoções e comportamentos no decorrer da atividade proposta e potencializa habilidades e competências. Dessa maneira, esse modelo de aprendizagem propõe experiências capazes de potencializar ou isentar características, bem como, liberar emoções, tornando-se permanente o processo de inovação pedagógica. Descrever a utilização do Lego® Classic como recurso didático no processo de ensino/aprendizagem de anatomia humana no ensino superior. Para aumentar o engajamento, capacidade de resolver problemas complexos e criatividade, foi utilizado o roteiro proposto pelo psicólogo e pesquisador Sawyer (2013) professor associado de psicologia, educação e negócios na Washington University em St. Louis, em seu livro *Zig Zag: the surprising path to greater creativity*, através dos seguintes estágios: contexto problema, apropriação, criação e correlação assunto/enredo e construção do instrumento. Durante o conteúdo ministrado, foi realizada a exposição dos órgãos através de peças úmidas e sintéticas, utilização de realidade virtual com apresentação das peças em funcionamento com visualização 360° e interação com demais sistemas para auxílio na sistematização, apropriação e construção dos órgãos através dos blocos de Lego® Classic. Após divisão dos grupos e apresentação de todos os contextos problema apresentados durante as aulas ministradas, cada grupo recebe aproximadamente 1000 blocos variados de acordo com a resolução de questões referentes aos conteúdos ministrados, repercutindo na aplicação concreta da aprendizagem por meio dos blocos e etapas desenvolvidas. A partir do momento, onde a Universidade de Cambridge na Inglaterra em 2015, contrata um docente de Lego®, com o intuito de utilizar o brinquedo como instrumento pedagógico, se intensifica a atenção aos discente diante ao processo de encaixe de blocos variados, tornando tal fato potencializador do processo de ensino aprendizagem conexo aos métodos tradicionais. O uso do Lego® Classic para o ensino de anatomia humana, auxilia e exige ao docente revisitar teorias sobre atenção, cognição, neurociência da curiosidade e aprendizagem. Aprender a conhecer, conviver, ser e fazer, desenvolvem no discente competências na integração dos conteúdos, oralidade, concentração e produção

criativa, através de atividades lúdico construtivas influenciando diretamente nos estados de humor, processo de resolução de problemas complexos e construção do conhecimento nas esferas objetiva e subjetiva. O uso do Lego® como estratégia adicional de ensino-aprendizagem faz com que a dinâmica das aulas seja mais atraente, gerando momentos em que os alunos possam interpretar e afeiçoar os resultados, tudo isso com interação em grupo, baseado na execução da atividade realizadas e na tomada de decisão do que foi projetado. No final, a diversão no qual os alunos são expostos fazem com que eles possam enxergar que as regras instituídas nesse processo lúdico vão trazer desenvolvimentos interpessoais, éticos e uma facilidade no desdobramento do assunto exposto anteriormente a sua utilização. Logo, a interação afetiva tem notoriedade no contexto do ensino-aprendizagem quando trata-se da ludicidade, pois o mesmo contém resultados relevantes no processo de desenvolvimento humano. Ressaltando também a inovação como melhoria no processo de ensino-aprendizagem, faz com que a aula se torne uma construção proativa, movida por pontos de vistas diferentes, imaginação e muita criatividade.

Palavras-chave: jogos e brinquedos; anatomia; aprendizagem.

REFERÊNCIAS

SAWYER, R.K. **Zig Zag: The Surprising Path to Greater Creativity**. San Francisco: Jossey-Bass, 2013.

SEABRA, Carlos. Aprendizagem lúdica. In: **O futuro alcançou a escola? : o aluno digital, a BNCC e o uso de metodologias ativas de aprendizagem**. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

LASMAR FILHA, Elizabeth dos Santos et al. Os jogos como ferramenta pedagógica universitária: um estudo de caso da utilização do LEGO ®. **Revista EDUCAmazônia - Educação Sociedade e Meio Ambiente**, Humaitá, v.IX, n 2, Jul-Dez, pág. 230-253, 2017.

CONNER, T.S.; DEYOUNG, C.G.; SILVIA, P. J. Everyday creative activity as a path to flourishing. **The Journal of Positive Psychology**, n 13, pág. 181-189, 2017.