Logo (Kturtle)

Autor(res)

Claudir Sales De Lima
Cezar Henrique Da Costa E Souza
Daniela Dos Santos Pereira
Katylene Spirito Freire Dos Santos

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Resumo

O Logo ou Kturtle é uma linguagem de programação interpretada que se destina ao ensino de programação para crianças, jovens e adultos. O logo é usado como uma ferramenta de apoio ao ensino regular e também por aprendizes de linguagem de programação de computadores.
O Logo implementa a filosofia construcionista conforme a interpretação de Seymour Papert que é co-criador da linguagem juntamente com Wally Feurzeig.
Papert é matemático e trabalhou com Jean Piaget (filosofia construtivista) e co-fundador da Media-Lab no Massachussets Institute of Technology (MIT) O objetivo da linguagem de programação Logo é fazer a pessoa aprender a programar com os seus erros, dessa maneira, ele vivencia e repassa o seu conhecimento para o Logo. Caso aconteça algum erro no raciocínio lógico da pessoa, será automaticamente percebido e demonstrado na tela, fazendo com que a pessoa repense sobre o que causou o erro e, com base nesses erros possa encontrar soluções corretas para os problemas. Pelo fato do Logo ser uma linguagem interpretativa e interativa, o resultado do que foi digitado é mostrado imediatamente na tela, incentivando o aprendizado. O Logo em suas versões antigas tinha comandos de desenhar e pintar, as versões mais novas do Logo como o AF Logo são mais abrangentes, já que trabalham com textos, fórmulas e IA servindo como um excelente material para o ensino regular.O Logo é um excelente recurso para o aprendizado de matemática/programação, pois além de usar a metodologia construcionista de Piaget, permite nas versões mais atuais do programa contam com comandos para fazer o controle das portas paralelas do computador, fazendo que os pinos de I/O (Input/Output), assumas valores lógicos de 0 e 1 para assim, desenvolver projetos de robótica e mecanismos de desenho, permitindo uma maior interação entre o conhecimento adquirido/demonstrando e o mundo real.O Logo é útil no aprendizado devendo ser mais divulgado nas instituições de ensino quer seja no Ensino Básico, Fundamental, Médio, Superior e Técnico. Também podendo ser utilizado na modalidade EaD

Link do Video

https://www.youtube.com/embed/O36wloqm6d4