

LOGO

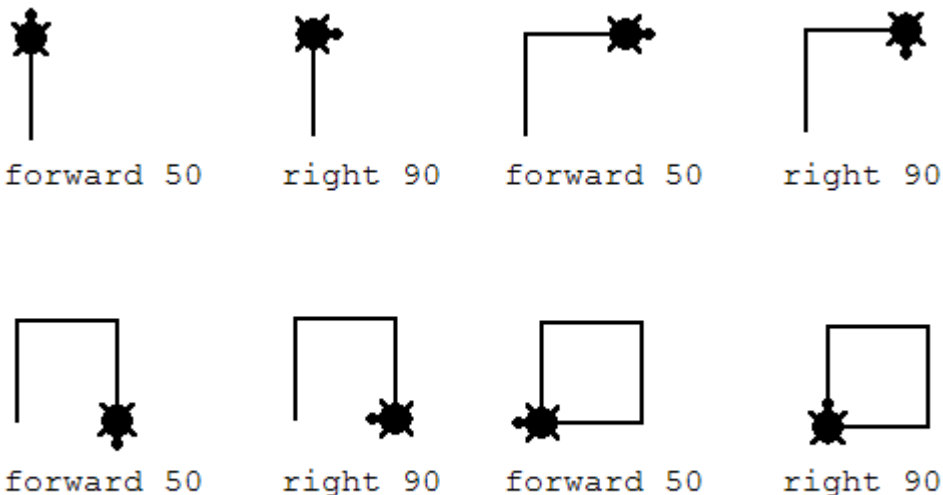
Um pouco de história

- Em 1963 surge a linguagem de programação [BASIC](#).
- Em 1967 a linguagem [LOGO](#) é proposta por Wally Feurzeig, Seymour Papert e Cynthia Solomon, com objetivos educacionais.

Na linguagem de programação LOGO , uma tartaruga é comandada pelos alunos por meio de comandos simples (p.ex.: “vá para frente 50 passos”) para resolver uma dada situação-problema ou objetivo (p.ex.: desenhar um quadrado na tela) seguindo sua própria estratégia cognitiva.

Como os aprendizes recebem de imediato um retorno do resultado de sua ação (com base na trajetória descrita pela tartaruga na tela), eles podem rever sua estratégia, se necessário, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo.

Comandos da Linguagem LOGO



© 2000 Logo Foundation

Inspirada na linguagem Logo, em 2007 foi lançada a linguagem de programação [Scratch](#) no MIT

<https://scratchbrasil.org.br/>

Fonte:

<https://educacao.ceie-br.org/historiainformaticaeducacao/>

Materiais sobre a linguagem LOGO:

Slides:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7054178/mod_resource/content/1/MPM5614_2022_LOGO_Introd.pdf

Interpretadores e Exemplos:

<https://www.calormen.com/jslogo/#>

<https://turtleacademy.com/>

Video-Aulas:

Linguagem Logo - teoria e prática

<https://www.youtube.com/watch?v=qQXmMkJz8AM>

Construcionismo e a Linguagem Logo

<https://www.youtube.com/watch?v=rdfHUS1QbZE>

Reflexão

O que a linguagem e metodologia LOGO tem a ver com Pensamento/Raciocínio Computacional???

Na época em que a linguagem LOGO foi projetada, final da década de 70, imperava a corrente Instrucional no uso da informática na educação de crianças, isto é, as crianças recebiam instruções de como usar computadores através de tutoriais.

Papert quebra o paradigma vigente, influenciado pelas ideias do construtivismo de Piaget, ao projetar a linguagem Logo, onde a criança é quem ensina o computador a executar uma tarefa por meio de comandos. Com certeza, ao comandar a tartaruga para desenhar figuras com a Logo, as crianças/usuários desenvolvem raciocínio matemático, especificamente geométrico, e computacional, como os colegas justificaram em seus comentários.

Atividade:

- 1- Construir uma figura LIVRE com o LOGO, com uma única exigência: sejam criativos!
- 2- Propor um problema para ser resolvido/desenvolvido com a linguagem LOGO.
 - (a) Mostrar como são explorados os 4 pilares do Pensamento Computacional no problema proposto.
 - (b) Desenvolver uma solução para o problema proposta com a LOGO.