UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROFESSOR ALBERTO CARVALHO
OFICINA DE CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

LOGO: INFORMÁTICA ENSINANDO MATEMÁTICA II

Esta oficina tem como objetivo propor o uso do computador na educação como ferramenta de ensino de conceitos matemáticos pela informática. De acordo com Gregolin (1994), a linguagem computacional LOGO, criada por Seymour Papert, pode contribuir para a aprendizagem de conceitos matemáticos com compreensão, mesmo nas interações iniciais de crianças, na qual uma tartaruga pode ser movimentada na tela do computador através de comandos digitados: riscando, apagando, pintando. Essas ações são propostas relacionando posições, distâncias, ângulos e comandos da linguagem. A apresentação de alguns conceitos e procedimentos matemáticos objetiva incentivar o uso da linguagem Logo como ferramenta para a exploração de conceitos matemáticos. Para Papert, seu criador, ambientes oferecidos às crianças pelas sociedades atuais são pobres em recursos que as estimulem a pensar sobre o pensar, aprender a falar sobre isto e testar suas idéias através da exteriorização das mesmas. Sendo assim, um simples trabalho com a tartaruga pode abrir novas oportunidades para tornar mais acurado o ato de pensar sobre o pensar: programar a tartaruga começa com a reflexão sobre como nós fazemos o que gostaríamos que ela fizesse, assim, ensiná-la a agir ou pensar pode levar-nos a refletir sobre nossas próprias ações ou pensamentos.

ORIENTADORES: ALCIDES XAVIER BENICASA | **MINISTRANTES:** BÁRBARA OLIVEIRA DOS SANTOS | BRENO SANTANA SANTOS | JÉSSICA DA SILVA COSTA | **DATA:** 15/10/2014 | **HORA INÍCIO:** 07:00:00 | **HORA TÉRMINO:** 12:00:00 **SALA:** BLOCO D - LABORATÓRIO II SIST. INFORMAÇÃO | **VAGAS:** 20 | **RECURSOS:** Nenhum | **PÚBLICO ALVO:** Ensino Fundamental, 6° ao 9° ano