



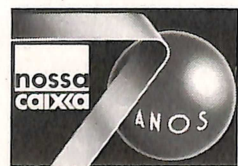
**MCT**

Ministério da Ciência e Tecnologia



Projeto Gráfico e  
Ilustração

LAIS DIAS



O NOSSO BANCO



## Os computadores no ensino e a Linguagem Logo

Os computadores cada vez mais ocupam seu espaço nas salas de aula dos cursos de 1º e 2º graus.

Os educadores estão preocupados em como considerar o uso dessa invenção no programa escolar.

É suficiente e eficaz utilizá-lo somente como veículo de treinamento e fixação das matérias ensinadas?

Não, o que os educadores investigam é como utilizá-lo também como instrumento para a aquisição de novos conhecimentos.

A Estação Ciência, além de debater este tema, apresentará computadores com uma linguagem especialmente criada para o processo educacional. Foi desenvolvida por um grupo de cientistas em computação e matemáticos de um importante centro de pesquisas dos Estados Unidos (Massachusetts Institute of Technology - MIT), liderados pelo psicólogo e matemático Seynour Papert.

É a linguagem LOGO. Ela contém um conjunto de princípios e idéias educacionais onde o computador estimula a criança a pensar (note que LOGO se origina em palavra grega que significa PENSAMENTO) e entrar em contato com noções de ciências e matemática.

A principal função do trabalho com o LOGO é mostrar a necessidade de o operador (a criança) ter um papel ativo e autônomo na construção de seu próprio conhecimento. No computador as crianças devem ter o controle da máquina usando-a para resolver problemas por meio de recursos próprios, criando, explorando, descobrindo...

A linguagem LOGO permite que o operador faça seu próprio programa, não há certo ou errado como nas escolas, mas sim diferentes caminhos de obter resultados.

Venha conferir.