

KTurtle – Linguagem de Programação como Metodologia de Ensino

Claudete M. Rigoni Loss¹ – Magda R. Souto Barriquel¹

¹Núcleo de Tecnologia Educacional – 7ª Coordenadoria Regional da Educação – SEDUC
Passo Fundo – RS - Brasil

claudete.nte@gmail.com, magregina@yahoo.com.br

1. Descrição: Programar não é tão complicado como muitos pensam, na verdade, da mesma forma como ler, escrever e fazer cálculos básicos, a programação é uma habilidade que pode ser desenvolvida. A oficina *KTurtle – Linguagem de Programação como Metodologia de Ensino*, possibilitará o desenvolvimento desta habilidade através do ambiente educativo KTurtle, que usa uma linguagem de programação fundamentada na Linguagem LOGO, cuja característica mais significativa é a abordagem Construcionista da aprendizagem. Os participantes terão a oportunidade de exercitar comandos de programação que são traduzidos para a língua do programador visto sua fácil e interativa terminologia. No LOGO, é o aluno, que através de comandos específicos diz, para a tartaruga, recurso gráfico da linguagem, o que deve ser feito. Nesse sentido, o Software Livre KTurtle, torna a tarefa de programar o computador uma experiência produtiva e prazerosa para o aluno, pois o potencial educacional deste recurso possibilita o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático, a resolução de problemas, uma vez que os conduzem a levantar hipóteses, deduzir, refletir, argumentar e aprimorar a linha de raciocínio visto que oferece um *feedback* imediato. A metodologia utilizada visa mostrar, através do software KTurtle, o layout e os recursos para se trabalhar a linguagem de programação; realizar a integração de atividades corporais com as intelectuais; ensinar princípios de programação de computadores; criar expressão visual na tela do computador, exercitar a geometria.

2. Objetivos:

- Conhecer e explorar o ambiente de programação educativo KTurtle e a capacidade gráfica da linguagem de programação LOGO, com o fim de inseri-lo no cotidiano escolar como ferramenta de apoio pedagógico, incentivo ao desenvolvimento do raciocínio lógico e de competências e habilidades dos alunos nas diferentes áreas do conhecimento.

3. Público alvo: Professores e demais interessados em trabalhar Linguagem de Programação, com o Software Livre KTurtle.

4. Vagas: 15 participantes.

5. Infraestrutura:

- Laboratório de informática com data Show conectado a internet e computador com o Software Livre Kturtle/versão 4.14.2 (presente no Linux Educacional) e caixas de som.
- Um computador por participante com o Software Livre KTurtle
- Quadro branco com caneta e apagador.