|  |  |
| --- | --- |
| Disciplina **Robótica Educacional**  | Código **TD08**  |
| Carga horária / crédito(s) ( ) 15h/01C ( x ) 30h/02C  | Modalidade ( X ) Obrigatória ( ) Optativa  | Semestre 1º Ano: 2018  |
| Docente(s)  |
| Wenderson Buenos Aires  Carlos Augusto Fernandes Filho  |
| Ementa  |
|  Conceitos de linguagem de programação; Conceitos da linguagem logo; Aplicação da linguagem no ensino; O programa SuperLogo; Comandos primitivos da linguagem; Formas geométricas; Comandos personalizados; Variáveis; Estruturas condicionais; Estruturas de repetição; Recursividade; Interação com usuário; Criação de jogo; Prática de exercícios; Projeto de aplicação. |
| Objetivos  |
|  Dar ao aluno condições de desenvolver pequenos projetos de programação, dando a estes a possibilidade de disseminar o raciocínio lógico na posição de multiplicadores; Dar ao aluno a possibilidade de agregar às suas práticas de ensino, enquanto professor, o uso de uma ferramenta que envolve tecnologia e desperta o interesse do alunado nas matérias conceituais com uma ferramenta lúdica e interativa.  |
| Bibliografia |
|  DRAKO, Nikos; MOORE, Ross. *Descubra a Linguagem LOGO em 9 Lições*. Apostila. Tradução: Alexandre R. Soares. Computer Based Learning Unit, University of Leeds, 1996. Disponível em: http://projetologo.webs.com/xlogo/index.htm GREGOLIN, V. R. *Linguagem Logo*: Explorando conceitos matemáticos. 2015. Disponível em: http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art-8-vol1-dez-20091.pdf MATHEMATICS DEPARTMENT, *Macquarie University*, Sydney, 1999. Disponível em: http://downloads.tuxfamily.org/xlogo/downloads-pt/tutlogo.pdf MONZANO, José A. N. G. *Linguagem Logo – Programação de Computadores*. Editora All Print, 2012. VALENTE, J. A. & VALENTE, A. B. *LOGO*: conceitos, aplicações e projetos. São Paulo, McGrawHill, 1988. VALENTE, J. A. *Diferentes usos do computador na educação*. Disponível em: http://ffalm.br/gied/site/artigos/diferentesusoscomputador.pdf.  |