

## CONTRIBUIÇÕES DO SUPERLOGO NO ENSINO DE MATEMÁTICA

**Bruno Silveira Corrêa; Carine Muraro; Daniele Vargas Oliveira; Fábio Jardim e Francine Dahm.**

**Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Leandra Anversa Fioreze**

**Resumo:** A oficina realizada na Escola Estadual Rio de Janeiro visou familiarizar os professores participantes com comandos básicos do software SuperLogo, abordando conceitos de geometria plana com destaque para a construção de polígonos e estudo sobre ângulos. A organização da oficina deu-se em duas etapas. A primeira etapa consistiu em conhecer o espaço de trabalho, assim como os comandos do SuperLogo. Na etapa seguinte, foram propostas atividades visando a construção de figuras que exigiram o conhecimento de geometria plana para a sua realização. A oficina foi desenvolvida como uma sugestão para enriquecer as aulas de Matemática e despertar o interesse, a motivação e a curiosidade em aprender dos alunos, além de contribuir para um momento de construção e aprimoramento de conhecimentos. O envolvimento dos alunos em ambientes informatizados, especialmente nas aulas de Matemática, proporciona um dinamismo ao ensino e contribui para a aprendizagem de conceitos geométricos que, muitas vezes, no planejamento da sala de aula, detêm-se nos aspectos teóricos. Ou seja, o software pode ser uma ferramenta de aprendizagem que favorece a interação entre a teoria e a prática do conhecimento. Com isso, o ensino de geometria não se restringe à memorização de conceitos, geralmente apresentados nos livros didáticos, mas ajuda a desenvolver a percepção visual dos objetos e o raciocínio geométrico a cada comando que é realizado no programa. Neste sentido, o Logo permite esta interação, na medida em que objetos são criados e visualizados conforme os comandos são utilizados. Para contribuir no processo de aprendizagem, o programa também permite observar quais as dificuldades apresentadas pelo usuário quanto ao domínio dos conceitos e propriedades da geometria. Quando o aluno escreve um comando que não condiz com o objeto que desejava construir, comete-se um erro. É esse erro que permite ao aluno pensar, refletir e raciocinar para encontrar outro comando que seja o desejado, tornando-o um agente ativo da construção do próprio conhecimento.

**Palavras – chave:** software SuperLogo; geometria plana; aprendizagem.