

Atividades com SuperLogo para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Sonia Maria Monteiro da Silva Burigato
(UFMS, sonia.burigato@ufms.br)
Lais Carvalho Vieira Barbosa
(SEMED, lais.vieira@ufms.br)

Apresentação

Nesta oficina propomos algumas atividades para trabalhar com o *software* SuperLogo. Ele tem uma linguagem de programação de fácil compreensão que possibilita o desenvolvimento do raciocínio lógico no aluno. É um recurso muito interessante para o ensino de geometria e pode ser usado em todos os níveis escolares, sendo que neste trabalho nosso foco será em situações para os anos iniciais – 1º ao 5º ano do ensino fundamental.

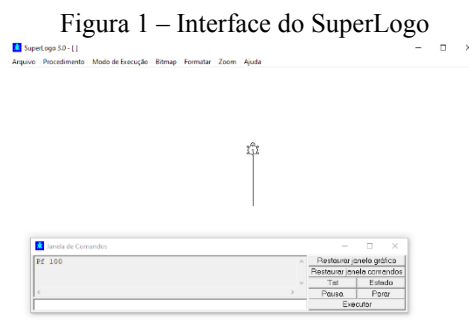
Com esse *software* podemos propor atividades de formas lúdicas, em que os alunos interajam, fazendo questionamentos e refletindo em busca de soluções ao lidarem com situações envolvendo conceitos geométricos. Buscamos, com isso, a integração da geometria com a tecnologia como um recurso para criança aprender brincando, ou seja “[...] a construção do saber de forma prazerosa.” (BURIGATO, GREGIO e IBRAHIM 2008, p. 9). A informática é mais uma porta de conhecimento que se abre para somar o desenvolvimento intelectual, social e afetivo. Podemos trabalhar vários aspectos e desenvolver cada vez mais o potencial desses alunos que apresentam grande facilidade em lidar com essas tecnologias.

Escolhemos os anos iniciais pelo fato de o SuperLogo ser uma ótima ferramenta para trabalhar a geometria. Todavia, sabemos que para que a integração das tecnologias, no sentido proposto por Bittar (2011), seja uma prática nas aulas dos professores, é preciso estudar as potencialidades desses recursos. Está é a proposta desta oficina, contribuir com a apresentação e discussão de algumas atividades para os docentes refletirem sobre seu uso em sala de aula com seus alunos.

Recursos Necessários

As atividades serão realizadas por meio do *software* SuperLogo cuja interface é bem amigável. Ele possui uma tela em branco com a figura de uma tartaruga que se movimenta

conforme os comandos recebidos. Sendo importante que os participantes baixem antecipadamente o *software* em seu computador para acompanharem as atividades propostas.



Fonte: Produzido pelas autoras.

A tartaruga aceita comando simples, por exemplo, ela irá se movimentar para frente, como na Figura 1, quando for inserido o comando “pf 100” (para frente 100), sendo essa medida em pixel. Utilizaremos os comandos: pt - para trás, pd – para direita e pe – para esquerda, etc.

Desenvolvimento e Atividades

Primeiramente apresentaremos brevemente o SuperLogo, em seguida iremos propor três atividades para eles realizarem no *software*. E, ao final de cada uma delas, faremos questões como: A atividade é possível de ser implementada com seus alunos? Caso não, como poderíamos adaptá-la para o ano em que o participante é docente? De forma sucinta as atividades serão:

Atividade 1 – Na primeira atividade será solicitado que o aluno ajude a tartaruga a chegar ao seu destino. Fornecendo um comando repita de uma construção, um desenho com algumas figuras, em que a criança irá utilizar os comandos: pf, pt, pd e pe, de modo a fazer a tartaruga chegar ao seu destino passando por algumas dessas figuras.

Atividade 2 – Na segunda atividade novamente será solicitado que o aluno auxilie a tartaruga a chegar ao seu destino, mas as figuras estarão dispostas com mais obstáculos que a criança precisará desviar para fazer a tartaruga chegar ao seu destino.

Atividade 3 – Na terceira atividade será solicitado que a criança ensine a tartaruga a fazer um dos quadriláteros: quadrado e/ou retângulo.

Com essas três atividades temos o objetivo de discutir possibilidades de se trabalhar com os anos iniciais como, por exemplo, com as noções de lateralidade. Bem como, com conceitos básicos de geometria utilizando figuras que eles já têm certa familiaridade.

Referências



BITTAR, M. A Informática nas aulas de Matemática. In: SANTOS, R. M.; SANTOS, J. R. V. (Orgs). **Instrumentação e Prática de Ensino de Matemática IV**. Campo Grande: Editora UFMS, 2011. Cap. II, p. 41-62.

BURIGATO, S. M. M. S.; GREGIO, B. M. A.; IBRAHIM, R. N. Sequência Didática: A Integração da Tecnologia no Ensino de Geometria no Ensino Fundamental. In: 2º SIPEMAT – Simpósio Internacional de Pesquisa em Educação Matemática. **Anais**, 2008.