



## USO DO SOFTWARE SUPERLOGO NO ENSINO DA GEOMETRIA PLANA

Lavínia Mello Ferreira<sup>1</sup>  
Letícia Scherer<sup>2</sup>  
Denize Ivete Reis<sup>3</sup>

**Resumo:** Esse relato se origina através de um trabalho realizado no Componente Curricular (CCR) de geometria Plana realizado no curso de Matemática Licenciatura, na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* Cerro Largo. Foram escolhidos artigos de pesquisa que abordassem práticas para o ensino da Geometria nos anos finais do Ensino Fundamental. A prática abordada nesse trabalho foi baseada no artigo: “Construções em Geometria Euclidiana Plana: as perspectivas abertas por estratégias didáticas com tecnologias”<sup>3</sup>, onde se trabalha o *software* Superlogo para o ensino e visualização do Teorema de Pitágoras. O *software* consiste em uma tela branca, com uma tartaruga no centro. Existem os comandos que movem a tartaruga, para a direita, para a esquerda, para frente e para trás. Deve-se escolher quantos passos a tartaruga dá e, quantos graus ela vira para os lados, assim, pode-se movimentá-la e criar formas. Um exemplo dessa prática foi construir um quadrado de lado medindo 200 passos de tartaruga, com os vértices medindo 90°. Após desenhar o quadrado, o que se pedia era calcular a diagonal desse quadrado. Para isso, foi necessário aplicar o Teorema de Pitágoras. Também foi calculada a altura do triângulo equilátero, aplicando o mesmo teorema. A prática com o Superlogo também pode ser muito útil para que os alunos trabalhem as medidas de ângulo, visualizando as construções geométricas, os ângulos internos de um triângulo e de um quadrado, entre outras muitas possibilidades, em um *software* que foi criado a mais de 20 anos. Durante a discussão após a prática, que foi feita com os demais colegas, pode-se concluir que o *software* SuperLogo, é uma ótima ferramenta para ensino da Geometria Plana, pois o aluno pode visualizar os conteúdos já consolidados em sala de aula, fazendo com que ele se interesse pelo que está aprendendo, já que, hoje em dia, parte dos alunos está adaptada no mundo da tecnologia. A presença da tecnologia na vida dos alunos pode se tornar uma aliada com aplicativos e *softwares* educativos que instigam o pensamento, despertam a

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Matemática Licenciatura, UFFS, *campus* Cerro Largo, [laviniamello3@gmail.com](mailto:laviniamello3@gmail.com)

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Matemática Licenciatura, UFFS, *campus* Cerro Largo, [letischerer2005@gmail.com](mailto:letischerer2005@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutora em Qualidade Ambiental, [denizeir@uffs.edu.br](mailto:denizeir@uffs.edu.br)



curiosidade, fazendo com que o aluno se torne o protagonista do seu aprendizado dentro da escola, com o auxílio do professor.

**Palavras-chave:** ensino, geometria, Teorema de Pitágoras.

**Categoria:** Ensino