



## O uso do software SuperLogo como recurso pedagógico nas séries iniciais do Ensino Fundamental

### Autor(res)

Erlinda Martins Batista  
Ewelyn Hanna Dos Santos

### Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

### Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA DE CAMPO GRANDE

### Introdução

O avanço das tecnologias digitais na educação tem proporcionado novas formas de ensinar e aprender, especialmente quando se trata da inserção de softwares que favorecem a exploração investigativa e o desenvolvimento cognitivo das crianças. Entre essas ferramentas, destaca-se o SuperLogo, uma linguagem de programação gráfica derivada do LOGO, que possibilita ao estudante criar, testar e modificar comandos por meio de uma interface interativa. Seu potencial vai além do simples uso da informática, já que promove a articulação entre lógica, matemática e ciências. Estudos apontam que o ensino de programação em ambientes educacionais, ao ser aplicado desde a Educação Básica, contribui para a autonomia, a criatividade e o raciocínio lógico (Ferri & Rosa, 2016). Além disso, experiências práticas demonstram que o uso do SuperLogo no ensino de geometria permite que os alunos construam conceitos de forma mais significativa, transformando o erro em oportunidade de aprendizagem e aproximando-os de um processo investigativo (Scatena & Souza, 2010). Portanto, analisar o uso do SuperLogo nas séries iniciais é essencial para compreender como este recurso pode contribuir para um ensino inovador, interativo e motivador.

### Objetivo

Investigar, a partir de revisão de literatura, como o uso do SuperLogo nas séries iniciais pode favorecer a aprendizagem em ciências e matemática, desenvolvendo habilidades cognitivas, investigativas e de raciocínio lógico.

### Material e Métodos

A pesquisa foi desenvolvida a partir de um levantamento bibliográfico realizado no Google Acadêmico, utilizou-se como palavras-chave: SuperLogo, séries iniciais e ensino de ciências. O recorte temporal definido compreendeu o período de 2015 a 2025, totalizando a identificação de cinco artigos relacionados ao tema. Após leitura dos resumos, constatou-se que apenas dois artigos atendiam de forma mais específica ao objetivo deste estudo, por tratarem diretamente do uso do SuperLogo em contextos educacionais. O primeiro é a revisão sistemática de Ferri e Rosa (2016), que aborda o ensino de programação na Educação Básica e inclui o SuperLogo entre os micromundos analisados; o segundo é o relato de experiência de Scatena e Souza (2010), que apresenta resultados da utilização do software no ensino de geometria. A metodologia, portanto, combinou análise qualitativa



e comparativa, buscando relacionar as contribuições gerais do ensino de programação à aplicação prática do SuperLogo em sala de aula

## Resultados e Discussão

Os trabalhos analisados demonstram que o ensino de programação na Educação Básica, segundo a revisão de Ferri e Rosa (2016), contribui para a formação de competências essenciais como criatividade, autonomia, colaboração e pensamento computacional. O uso de micromundos como o SuperLogo é apontado como uma prática que estimula a resolução de problemas, a experimentação e a construção ativa do conhecimento. Já o estudo de Scatena e Souza (2010) evidencia, de forma aplicada, que o SuperLogo é uma ferramenta eficaz para o ensino de geometria, pois auxilia na compreensão de ângulos, medidas e formas, além de incentivar o raciocínio lógico e investigativo.

Com base nos dois estudos analisados, observou-se que o SuperLogo possui um duplo impacto nas séries iniciais: de um lado, ele contribui para o desenvolvimento do aluno em diferentes aspectos, aproximando-o de práticas investigativas e computacionais; de outro, possibilita a aprendizagem significativa de conteúdos específicos, como os conceitos geométricos. Além disso, a motivação dos estudantes ao utilizar o software é constantemente relatada, mostrando que a ludicidade aliada ao desafio intelectual é um fator determinante para o engajamento.

Contudo, ambos os trabalhos ressaltam a necessidade de mediação docente qualificada e de condições adequadas de infraestrutura para que o potencial da ferramenta seja explorado. Sem planejamento didático consistente e sem a preparação adequada dos professores, os benefícios podem ser reduzidos. Ainda assim, o SuperLogo demonstra ser uma tecnologia que vai além do uso instrumental, configurando-se como um recurso pedagógico capaz de transformar a sala de aula em espaço de experimentação e investigação científica desde os primeiros anos da escolaridade.

## Conclusão

O SuperLogo apresenta-se como um recurso educacional de grande relevância para as séries iniciais, pois promove tanto a aprendizagem de conteúdos específicos, como geometria, quanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas amplas, como raciocínio lógico e pensamento investigativo. Os trabalhos analisados demonstram que, quando utilizado com mediação pedagógica adequada, o software contribui significativamente para um ensino mais interativo, criativo e alinhado às demandas contemporâneas da educação.

## Agência de Fomento

FUNADESP-Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular

## Referências

FERRI, Juliana; ROSA, Selma dos Santos. Como o ensino de programação de computadores pode contribuir com a construção de conhecimento na Educação Básica: uma revisão sistemática da literatura. Revista Novas Tecnologias na Educação – RENTE, v.14, n.2, 2016. <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70689/40125>>

SCATENA, André Luiz; SOUZA, Ana Paula Gomes. O uso do software SuperLogo no ensino de Geometria. Informática na Educação: Teoria & Prática, v.13, n.1, p. 123–134, 2010. <<https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/9142/12035>>