

Esse projeto de Iniciação Científica apresenta um estudo sob a perspectiva filosófico-analítica da linguagem, no qual me proponho a analisar de que maneira o software “SuperLogo” opera na produção de sentidos e na significação do conhecimento matemático e na produção de sujeitos ativos para a aprendizagem.

Por essa perspectiva filosófica, a linguagem é vista como jogo constitutivo do real, abandonando-se a posição predominantemente semântica para se introduzir uma outra de caráter pragmática, na qual, dentre a pluralidade de funções que atribuímos à linguagem, segundo Ludwig Wittgenstein, é pelo seu uso que podemos compreendê-la com um jogo regrado vinculado a uma atividade. Nesse entendimento, a atividade Matemática é vista como um jogo que opera na constituição do real.

Para tanto, inicialmente, é feita uma discussão teórico-metodológica das noções wittgensteinianas de produção de sentido, significado, jogo e uso de regras e que servirão para se analisar o software “SuperLogo”, considerado uma ferramenta que produz novas formas de se abordar do conhecimento geométrico, com uma postura ativa por parte do usuário, fazendo uso de uma linguagem de programação vista como de fácil acessibilidade. Empiricamente, além de uma análise do software, os dados serão coletados a partir da observação e registro de aulas nas quais alunos do 1º semestre do curso de Matemática Licenciatura da Universidade Federal Rio Grande do Sul, na disciplina de Computador na Matemática Elementar I constroem figuras geométricas planas com o uso do software. Dentro do “SuperLogo” existe um cursor, denominado “Tati”, pelo qual será possível orientar os comandos pelas noções elementares de geometria para efetuar cada passo, de acordo com as orientações produzidas na janela de procedimentos pelo aluno

Pretende-se elaborar uma analítica não apenas referente à produção de sentido matemático sob o manar da construção geométrica através da linguagem logo inclusa no âmbito da sala de aula, mas, principalmente, uma analítica sobre a perspectiva de sujeito que é produzido pelo software.