



## ANALISANDO PROMOÇÕES DE VENDAS.<sup>1</sup>

*Darlinton Carlos Krupp Prauchner<sup>2</sup>, Tânia Michel Pereira<sup>3</sup>, Juliane Sbaraine Pereira Costa<sup>4</sup>. UNIJUÍ*

**INTRODUÇÃO:** O material didático virtual interativo “Analisando Promoções de Vendas” foi elaborado com a finalidade explorar o conteúdo sistemas lineares. Para que o objeto contemplasse o referido conteúdo bem como fosse atrativo para os educandos envolvendo-os nas atividades, foi definido que a temática envolveria uma situação de compras. Esta situação é desencadeada ao longo de um passeio no Shopping. O conteúdo é abordado em três atividades, ordenados considerando sua complexidade: Atividade 1 - o aluno observa e analisa tabelas, entendendo o significado das linhas e colunas, além de retomar conhecimentos prévios sobre a resolução de sistemas de equações; Atividade 2 – o aluno observa que não existe um caminho único para resolução de sistemas lineares, porém que os diferentes caminhos levam a um único resultado, além da construção dos conceitos e procedimentos relativos ao processo de escalonamento, através de relações com o método da adição, observando o significado do resultado; Atividade 3 – elaboração de estratégias para resolução de sistemas lineares através do escalonamento. **MATERIAL E MÉTODOS:** O objeto foi proposto por duas alunas do curso de Matemática – Licenciatura da UNIJUÍ e implementado por um aluno do curso de Informática, voluntário no projeto “O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica” com o ambiente de programação Flash, utilizando da linguagem de programação deste ambiente chamada “ActionScript” em conjunto com XML o que resulta em um material que pode ser facilmente traduzido para outros idiomas e ainda expandido conforme eventuais necessidades. **RESULTADOS:** Foi produzido o objeto “Analisando Promoções de Vendas”, destinado ao ensino da resolução de sistemas lineares através do método de Gauss (escalonamento). Este objeto educacional é interpretado por um navegador de internet e um plugin para Flash, funcionando em qualquer sistema operacional que disponha desta tecnologia. **CONCLUSÕES:** Para as alunas da Matemática a construção do material significou uma experiência na proposição de materiais didáticos virtuais interativos. Para o aluno da Informática proporcionou uma prática de implementação de um software educacional e a implementação de conceitos de orientação a objeto, utilizando a linguagem “ActionScript”, bem como a utilização de recursos gráficos de diversos aplicativos como Photoshop e Fireworks. **APOIO:** FIE/UNIJUÍ, PIBEX/UNIJUÍ e NTE/Ijuí - Núcleo de Tecnologia Educacional, 36ª CRE.

<sup>1</sup> Projeto de extensão: “O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica”

<sup>2</sup> Aluno do curso de Ciências da Computação, voluntário no projeto

<sup>3</sup> Professora extensionista e coordenadora do projeto

<sup>4</sup> Licenciada em Matemática, voluntária no projeto