



PLANO DE ENSINO 2022.1

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	HORAS-AULA SEMANAIS		HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
MTM3571	Tecnologias Computacionais na Educação Matemática	4	0	72 horas

II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)

Prof^ª Sonia Palomino Castro (sonia.palomino@ufsc.br)

III. PRÉ-REQUISITO(S) (Código(s) e nome da(s) disciplina(s))

MTM3422 Álgebra Linear II

IV. CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) A DISCIPLINA É OFERECIDA

Licenciatura em Matemática

V. EMENTA

Diversas abordagens do uso de computador em sala de aula, aspectos técnicos e pedagógicos. Principais ferramentas computacionais para a Educação Matemática com enfoque no ensino e na aprendizagem. Geometria Dinâmica, Gráficos de Funções e Álgebra Linear e suas respectivas abordagens usando o computador. Implementação de programas em linguagem de alto nível. Utilização de softwares matemáticos para a educação matemática.

VI. OBJETIVOS

Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no processo de ensino e aprendizagem. Propiciar ao aluno condições de desenvolver a capacidade de implementar algoritmos simples, adquirir familiaridade com softwares matemáticos e utilizar estas tecnologias como auxiliares no ensino e aprendizagem da matemática. Elaborar diversas atividades educativas simulando trabalho em sala de aula com cada conceito trabalhado.

VII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Unidade 1. Ensino e Aprendizagem de Matemática Usando Tecnologias de Informação e Comunicação.

Unidade 2. AMBIENTES COMPUTACIONAIS PARA ÁLGEBRA LINEAR

2.1 Introdução à programação em um ambiente computacional de álgebra linear

- i. Modo interativo.
- ii. Conceitos básicos: constantes e variáveis, expressões aritméticas e lógicas, comandos de atribuição.
- iii. Estruturas condicionais e de repetição.

2.2 Matrizes

- i. Estrutura, ordem, operações, transposição, inversão, determinantes.
- ii. Programar a resolução de sistemas lineares de pequeno e grande porte.
- iii. Autovalores e autovetores com aplicações.

Unidade 3. GEOMETRIA DINÂMICA

3.1 Operação e uso das principais funções de um ambiente de Geometria Dinâmica.

3.2 Limite e continuidade. Usando conceitos da geometria plana (segmentos, retas, triângulos, circunferências, etc) mostrar o potencial do ambiente e diferentes abordagens par uso da ferramenta.

3.3 Elaborar diversas atividades educativas simulando trabalho em sala de aula com cada conceito trabalhado.

Unidade 4. FUNÇÕES E GRÁFICOS

4.1 Apresentar diversos ambientes de traçadores de gráficos: Grafmatica, Winplot, Oficina de funções, Grafequation (entre outros) e Scilab ou Matlab.

4.2 Apresentar dois traçadores gráficos e deixar os outros para a descoberta do aluno sendo que num deles possa programar. Usando os conceitos e propriedades das funções (domínio, imagem, periodicidade, injetividade, e seus respectivos gráficos) mostrar o potencial de cada ambiente e diferentes abordagens para uso da ferramenta.

4.3 Elaborar diversas atividades educativas simulando trabalho em sala de aula com cada conceito trabalhado.

VIII. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

As aulas serão dadas em forma dialogada e com atividades pedagógicas e computacionais que serão realizadas no Laboratório de Informática usando a literatura que foi disponibilizada no primeiro dia de aula.

Serão usados três softwares (no mínimo) ao longo de toda a disciplina.

A **frequência** será aferida ao longo do semestre considerando um mínimo de 75% conforme o desenvolvimento da disciplina.

IX. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

O aluno será avaliado através de 2 atividades: uma prova P e a média de trabalhos T. Os trabalhos serão dados por atividades teóricas, atividades práticas usando computador e listas de exercícios L (que serão realizadas no laboratório de Informática do curso). As atividades serão definidas pelo professor ministrante e realizadas ao longo do semestre letivo.

Será calculada a média ponderada M entre a prova P e os trabalhos T (estes calculados usando a média simples entre eles) segundo: $M = 0,65P + 0,35T$. Será considerado aprovado o aluno que tiver, média maior ou igual a 6,0.

Obs.: Para obtenção da média T serão consideradas o 100% das listas de exercícios e atividades usando ambiente computacional. O conjunto de atividades será no máximo de 4, distribuídas ao longo do semestre. A prova será aplicada no término da unidade 2 entre a décima e undécima semana.

X. AVALIAÇÃO FINAL

De acordo com o parágrafo 2º do artigo 70 da Resolução 17/Cun/97, o aluno com frequência suficiente e média das avaliações do semestre de 3,0 a 5,5 terá direito a uma nova avaliação, no final do semestre. Esta constará de uma prova escrita Pf em que será cobrado todo o conteúdo da Unidade 2.

A nota final do aluno será calculada através da média aritmética Mf (entre M e Pf). Será considerado aprovado se Mf for maior ou igual a 6,0.

Obs: A última semana da disciplina será dedicada para a prova final e a recuperação de atividades não realizadas em sala de aula (e solicitadas com antecedência e justificativa).

XI. CRONOGRAMA TEÓRICO

O desenvolvimento da disciplina na modalidade não presencial prevê a seguinte organização:

Unidade 1: 2 semanas.

Unidade 2: 8 semanas.

Unidade 3: 3 semanas.

Unidade 4: 3 semanas. Total: 16 semanas.

Obs: Listas de exercícios e trabalhos serão repassados com o desenvolvimento de todas as Unidades.

XII. CRONOGRAMA PRÁTICO

não tem

XIII. REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. **Valente, J. A.**. *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: UNICAMP-NIED, 1999. Disponível em <https://www.nied.unicamp.br/biblioteca/o-computador-na-sociedade-do-conhecimento/>
2. **Pereira, Rosimary et al.**, *Estudo de Softwares Educacionais*, EAD/UFSC/CED/CFM, 2007. Disponível em <https://mtm.grad.ufsc.br/livrosdigitais/>
3. **Matsumoto, E. Y.** *MATLAB R2013a: teoria e programação : guia prático*, 1. ed. São Paulo: Érica, c2013.
4. **Quarteroni, A.** e **Saleri, F.** *Scientific Computing with MATLAB and Octave*, 2a ed. Berlin: Springer, 2006. **(recurso eletrônico na BU)** <https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-88-470-0718-5>
5. **Faust Ramos, E.** *Informática Aplicada à Aprendizagem da Matemática*, EAD/UFSC/CED/CFM, 2008

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

6. **Machado F. Gonçalves, Felipe A.**, *Educação Matemática e suas Tecnologias* (coleção) <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/432772>

7. **Super Logo** (Objetos educacionais - MEC) <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/468165> ou <https://acervodigital.unesp.br/handle/unesp/361959>
8. **Pereira dos Santos, Paulo R., Vieira da Cunha, Vanildes**, Informática na Educação, <https://canal.cecierj.edu.br/recurso/4599>
9. **Leite, M.** "Scilab: uma abordagem prática e didática", Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.
10. **Hanselman, D.** e Littlefield, B., *Matlab 6: Curso Completo*, São Paulo: Prentice Hall, 2003.
11. **Götzinger, H. B.**, *Atividades matemáticas sobre funções com o uso do geogebra*. Florianópolis, 2010. TCCP (Especialização)- Universidade Federal de Santa Catarina.
12. **Lopes, M. M.**, *Seqüência Didática para o Ensino de Trigonometria Usando o Software GeoGebra*, Bolema, Rio Claro (SP), v. 27, n. 46, p. 631-644, ago. 2013.
13. **Caligaris, M. G.**, Schivo, M. E. e Romiti, M. R., *Calculus & GeoGebra, an Interesting Partnership*, Procedia - Social and Behavioral Sciences, v.174, p. 1183–1188, 2015 (International Conference on New Horizons in Education, INTE 2014, 25-27 June 2014, Paris, France), doi:10.1016/j.sbspro.2015.01.735.
14. **Borrões, Manuel Luis**, *O computador na Educação Matemática* www.apm.pt/apm/borroes.htm
15. Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Educação é a Base, Secretaria de Educação -MEC, Brasília, 2018. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>
-

Florianópolis, 4 de Março de 2022

Prof^a Sonia Palomino Castro