

6.3 Primeras dos horas entre clases

Durante el taller, se les pedirá a los cursantes que resuelvan tres problemas de Torneo de Geometría e Imaginación, los cuales estarán adaptados a diferentes ciclos educativos. Estos problemas se resolverán de manera asíncrona, lo que significa que cada participante podrá trabajar en ellos a su propio ritmo y en el momento que le resulte más conveniente.

Se proporcionarán los problemas a los participantes, junto con los recursos y materiales necesarios para abordarlos. Cada problema estará diseñado para desafiar el pensamiento geométrico y la creatividad de los participantes, alentándolos a aplicar los conceptos y estrategias aprendidas durante el taller.

En resumen, los cursantes del taller deberán resolver tres problemas de Torneo de Geometría e Imaginación de forma asíncrona, y prepararse para la segunda sesión presencial para compartir y discutir sus soluciones en un ambiente de aprendizaje colaborativo. *Notas de Geometría* [37]

6.4 Segundas dos horas presenciales

Una vez que los cursantes hayan resuelto los problemas de forma individual, se llevará a cabo una puesta en común. Durante esta sesión, los participantes compartirán sus soluciones y estrategias utilizadas para resolver los problemas. Se fomentará la discusión y el intercambio de ideas entre los participantes, en un entorno de respeto y colaboración.

La puesta en común permitirá que los cursantes aprendan de las diferentes aproximaciones y enfoques utilizados por sus compañeros, y también brindará la oportunidad de recibir retroalimentación por parte de los encargados de taller y del resto del grupo. Esta actividad enriquecerá el aprendizaje colectivo y contribuirá a fortalecer las habilidades y el razonamiento geométrico de los participantes.

6.5 Segundas dos horas entre clases

Durante las siguientes horas asincrónicas del taller, se seguirá utilizando la misma metodología de trabajo que se ha empleado anteriormente, pero con un enfoque ligeramente diferente. En lugar de resolver problemas de geometría de las olimpiadas seleccionados previamente, en estas horas se les pedirá a los cursantes del taller que intenten generar problemas de aplicación relacionados con los conceptos geométricos estudiados.

La tarea principal de los participantes será utilizar los conocimientos adquiridos hasta el momento y su creatividad para diseñar situaciones problemáticas que requieran la aplicación de los conceptos y habilidades geométricas abordadas en el taller. Estos problemas de aplicación deben ser desafiantes y significativos, presentando un contexto real o imaginario donde los conceptos geométricos sean relevantes.

Los participantes tendrán la libertad de elegir diferentes temas o áreas de aplicación, como la arquitectura, la ingeniería, el diseño, la navegación, entre otros. Se les animará a considerar situaciones problemáticas que les resulten interesantes y relevantes para su contexto educativo o profesional.

Durante estas horas asincrónicas, los cursantes del taller trabajarán de manera individual o en grupos pequeños para generar los problemas de aplicación. Se les proporcionará una guía o plantilla que les ayude a estructurar los problemas de manera clara, incluyendo la descripción del contexto, los datos relevantes, las preguntas a responder y las indicaciones para la resolución.

Esta actividad de generación de problemas de aplicación fomentará el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de transferir los conocimientos geométricos a situaciones reales. Además, permitirá a los participantes desarrollar habilidades de diseño de problemas y enriquecerá el banco de recursos didácticos del taller con nuevas situaciones problemáticas para futuras actividades.

6.6 Terceras dos horas presenciales

Una vez generados los problemas de aplicación, los participantes tendrán la oportunidad de compartir y discutir sus creaciones en esta sesión presencial del taller. Durante esta sesión, se promoverá el intercambio de problemas entre los participantes, brindando retroalimentación constructiva y sugiriendo posibles mejoras o modificaciones.

6.7 Evaluación final

La evaluación final de este taller se llevará a cabo mediante la presentación de posibles soluciones a un problema de Geometría propuesto a nivel nacional de la Olimpiada Matemática Argentina y la resolución de un problema de Torneo de Geometría y Medida utilizando modalidades diferentes.