

Construcción de escenarios para el aprendizaje de conceptos fundamentales y estrategias de solución de problemas en informática y geometría

Juan Albornoz Bueno, Raúl Chaparro Aguilar y Alfonso Meléndez Acuña

Escuela Colombiana de Ingeniería

jalbornoz09@gmail.com, raul.chaparro@escuelaing.edu.co, alfonso.melendez@escuelaing.edu.co

En este cursillo se presentará una alternativa para la enseñanza-aprendizaje de conceptos fundamentales y estrategias de solución de problemas en informática y geometría elemental, basada en escenarios que incorporan la experimentación con modelos físicos y virtuales de juegos discretos, GeoGebra y sistemas formales.

INTRODUCCIÓN

La experimentación es una actividad que le permite a la persona ser protagonista de su propio aprendizaje. Generalmente esta actividad no está en el presupuesto de las didácticas para el aprendizaje de los conceptos fundamentales y estrategias de solución de problemas de informática y geometría.

JUSTIFICACIÓN

En este cursillo se pretende mostrar un enfoque basado en escenarios que permitan el aprendizaje de conceptos y estrategias de solución de problemas de informática y geometría. Se desarrollará por medio de talleres en los que los participantes tendrán la oportunidad de experimentar y desarrollar algunas actividades que están íntimamente relacionadas con conceptos, estrategias y principios, cuyo conocimiento es fundamental para la solución de problemas en los campos mencionados.

Por otro lado, en cada actividad se hará una reflexión sobre los aspectos pedagógicos y didácticos correspondientes y después de la puesta en común, se sacarán conclusiones con base en los aportes de los participantes.