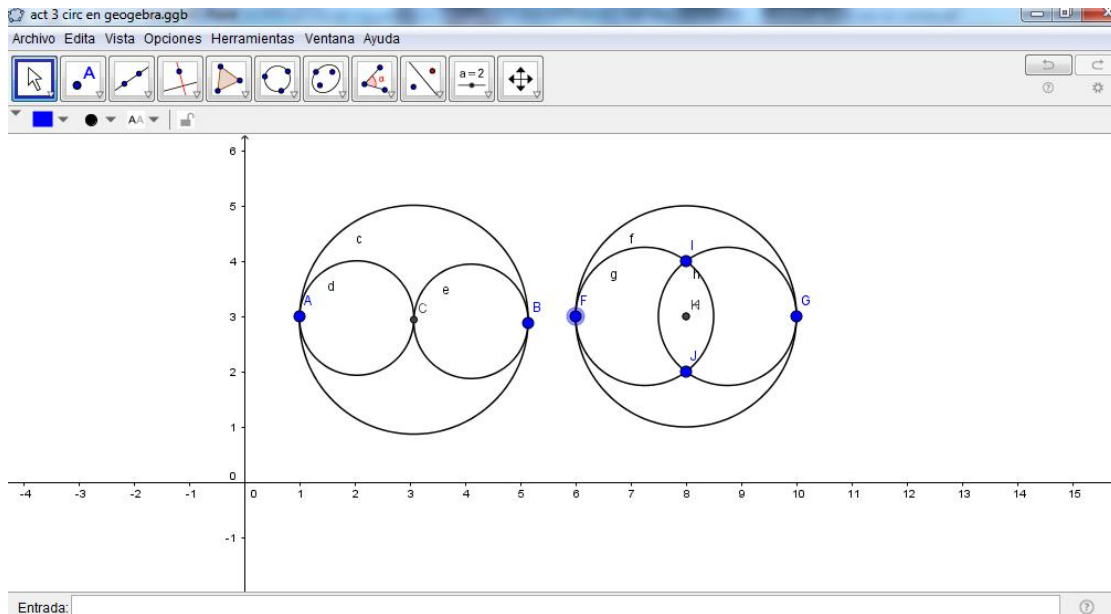


La propuesta de aprendizaje con redes sociales o con algunas de las aplicaciones del sistema Operativo Huayra 5 es:

Asignatura: Matemática

Actividades:

- 1) Copia las siguientes figuras utilizando el programa Geogebra. Escribe los pasos que vas realizando y las herramientas que vas utilizando para la construcción de las mismas.



- 2) Responde.
 - a) ¿Se mantiene la figura, cuando mueves alguno de sus puntos?
 - b) ¿Qué dificultades encontraste durante la construcción de las figuras con el GeoGebra?, ¿las solucionaste?, ¿de qué manera?
- 3) Comparte en el grupo de WhatsApp un video contando cómo fuiste utilizando las herramientas del GeoGebra para construir las circunferencias.

Objetivos de aprendizaje:

- ❖ Identificar círculo, circunferencia, diámetro y radio.
- ❖ Conocer y utilizar el programa GeoGebra.
- ❖ Construir circunferencias en GeoGebra.

Recurso o aplicación del sistema Huayra: Geogebra y WhatsApp.

Tiempo: 4 hs cátedras

Modalidad: grupal (de a dos).

Competencias digitales docentes trabajadas con los estudiantes:

- ✓ Compromiso profesional: El uso de las TIC en la práctica fortalecerá la reflexión, la comunicación organizativa y el desarrollo profesional continuo, al mismo tiempo que implementará la seguridad y el bienestar de los alumnos en el ejercicio de sus funciones.
- ✓ Contenidos digitales: Los saberes de la propuesta se abordarán a partir de la introducción a algunas funciones de GeoGebra. Introducción a la Geometría dinámica: el arrastre y la necesidad del uso de propiedades para realizar construcciones sin que se deforme la figura.
- ✓ Enseñanza y aprendizaje: Durante este proceso el docente será de guía, preguntando e indagando: ¿por dónde comenzaron?, ¿cómo van a seguir el copiado?, en relación con la propuesta abordada. El aprendizaje será colaborativo y autorregulado.
- ✓ Evaluación y retroalimentación: La utilización de la guía de preguntas fortalecerá la evaluación, retroalimentación y toma de decisiones.
- ✓ Empoderamiento de los estudiantes: El uso de las tecnologías digitales mejorará la inclusión y la accesibilidad, también fortalecerá la personalización y el compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje, a que deberá explicar mediante un video como se construyendo la figura.
- ✓ Desarrollo de la competencia digital del alumnado: En la realización de la propuesta, los estudiantes recibirán una guía.
Si se trabaja con lápiz y papel, una tarea puede ser resuelta sin apelar a propiedades geométricas, con los estudiantes situados en el plano del dibujo. Con GeoGebra, los estudiantes no están haciendo un dibujo, sino comunicando su procedimiento de construcción a un programa.
El estudiante obtiene retroacciones sobre su trabajo a través del arrastre de su dibujo por medio de una manipulación directa. Y, en el caso de que su construcción no resista el arrastre (se deforme), hará que éste busque otras estrategias para la construcción del mismo.