

# APRENDER MATEMÁTICA CON SCRATCH: PERSPECTIVA DE DISEÑO PARA EL USO DIDÁCTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

Iris DIPIERRI & María MINA

Facultad de Matemática, Astronomía, Física y Computación, Universidad Nacional de Córdoba - Colegio Gabriel Taborin  
Av. Medina Allende s/n, Ciudad Universitaria – Av. Sabattini 359, Córdoba  
irisdipierrri@gmail.com – mdelvmina@gmail.com

**Taller de Propuesta didáctica, Educación secundaria, Nuevas tecnologías y su impacto en la enseñanza de la Matemática**

**Palabras claves:** *aprendizaje de la matemática, tecnologías, diseño, Scratch*

## RESUMEN

El objetivo de este taller consiste en abordar la problemática del aprendizaje de la matemática con tecnologías digitales, en particular, con el software de programación visual *Scratch*<sup>1</sup>. Para ello, se propondrá a los docentes participantes actividades de naturaleza exploratoria con la herramienta *Scratch* con el objeto de valorar las posibilidades educativas de este recurso. Trabajos realizados en *Scratch* por alumnos de educación secundaria se constituirán en objeto de análisis didáctico. La mirada epistemológica de *humanos-con-medios* (Borba & Villarreal, 2005), la perspectiva didáctica de diseño (Papert & Harel, 1991) y el diseño como actividad matemática (Bishop, 1999) serán discutidas con los docentes en calidad de herramientas analíticas para examinar las actividades con *Scratch*.