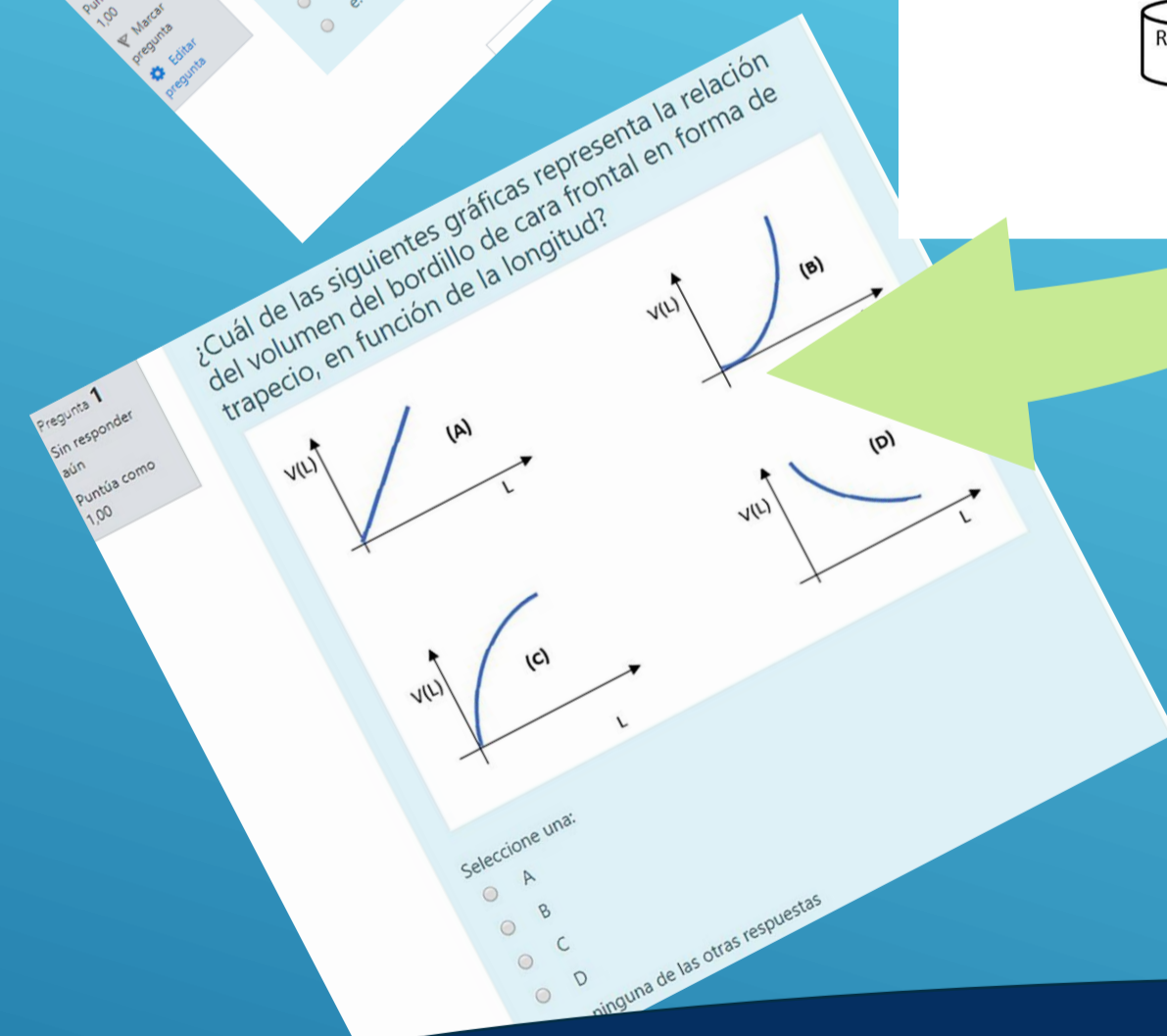
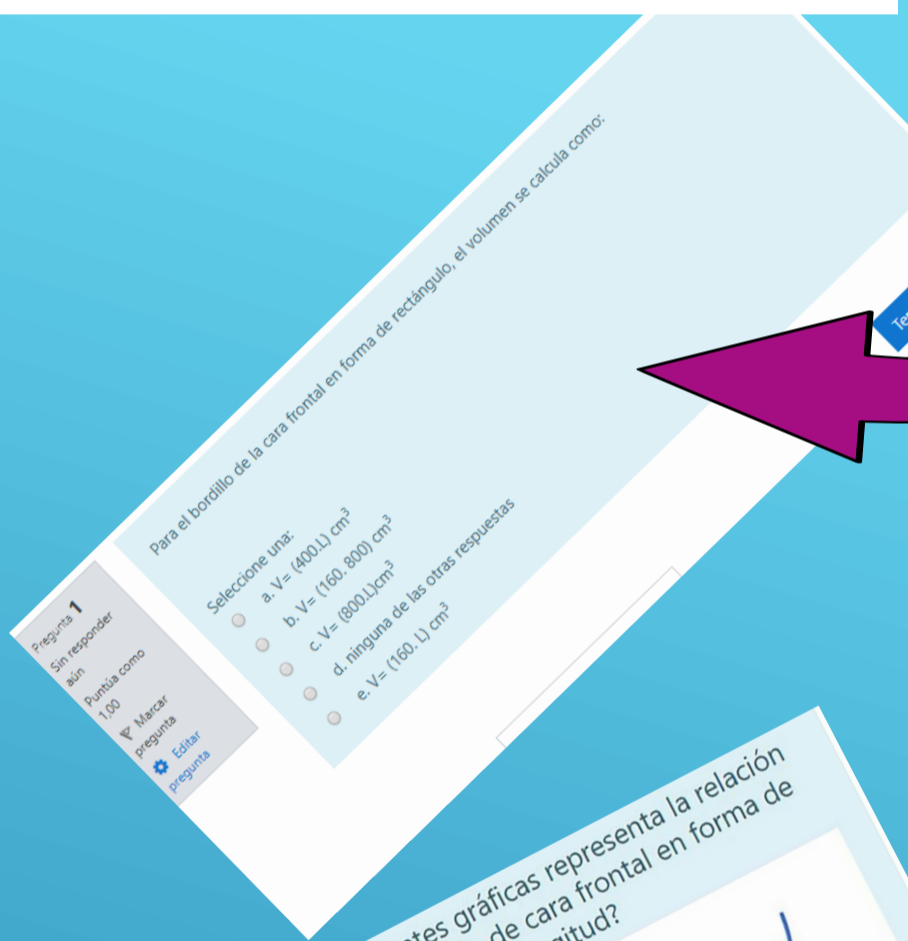
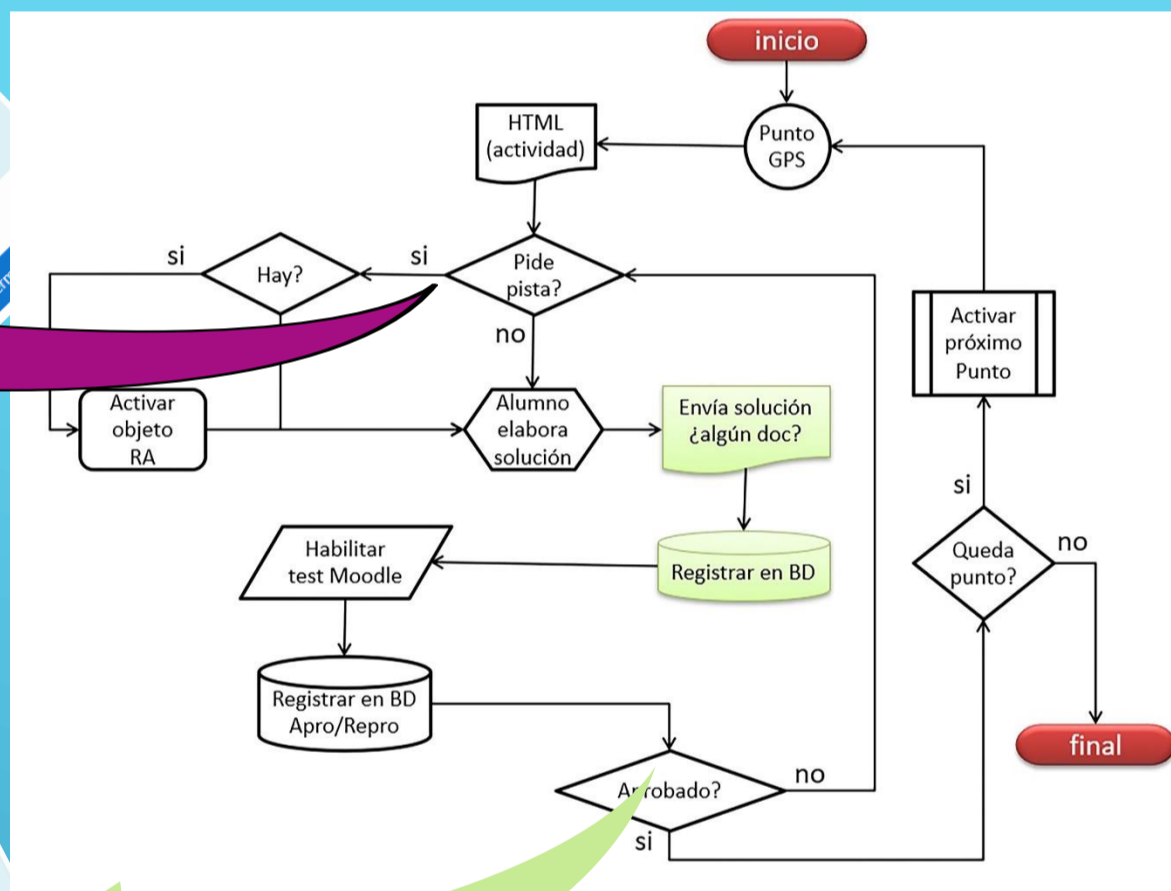


Integración de tecnologías de computación móvil y entornos virtuales de enseñanza

OBJETIVO GENERAL:
DISEÑAR, DESARROLLAR E IMPLEMENTAR SITUACIONES DIDÁCTICAS LÚDICAS MEDIADAS A TRAVÉS DE TECNOLOGÍAS MÓVILES, EN EL ÁMBITO DE LA MATEMÁTICA UNIVERSITARIA.

UNA EMPRESA QUE SE DEDICA A CONSTRUIR BORDILLOS DE HORMIGÓN QUIERE COLOCAR EL PRECIO A SU PRODUCTO DEPENDIENDO DEL VOLUMEN DE MATERIAL QUE UTILIZA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL MISMO. PARA ELLO SE EVALUA EL VOLUMEN QUE TIENE CADA BORDILLO DEPENDIENDO DE LA LONGITUD Y DE LA FORMA GEOMÉTRICA DE LA CARA FRONTAL. TODOS LOS BORDILLOS TIENEN ALTURA DE 20 CM. LAS FORMAS DE LOS BORDILLOS SON LAS SIGUIENTES SECCION RECTANGULAR, SECCION TRAPEZIO ISÓSCELES, SECCION TRIANGULO ISÓSCELES Y SECCION SEMICIRCULAR



Agrega información de la realidad al texto

PJD 4805: PRÁCTICAS EDUCATIVAS BASADAS EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS A TRAVÉS DE JUEGOS USANDO TECNOLOGÍA MÓVIL

FACULTAD REGIONAL MENDOZA · UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
Integrantes: A. Cívico, Y. Boiteux, P. Garrido, C. Mendoza, E. Panella, C. Polenta, L. Repetto, S. Segura, A. Schilardi, D. Serafini.