

TED

Tecné, Episteme y Didaxis: TED

ISSN: 2665-3184

revistated.fct@gmail.com

Universidad Pedagógica Nacional

Colombia

Acosta Gempeler, Martín Eduardo

Dificultades de los profesores para integrar el uso de Cabri en clase de geometría.

Experiencias de un curso de formación docente

Tecné, Episteme y Didaxis: TED, núm. 28, julio-diciembre, 2010, pp. 57-72

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=614265299005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Dificultades de los profesores para integrar el uso de *Cabri* en clase de geometría. Experiencias de un curso de formación docente ■

Recibido: 09-08-2010 | Aceptado: 20-12-2010

Teachers' difficulties to integrate the use of Cabri in Geometry class. Experiences of a teacher education course

Martín Eduardo Acosta Gempeler*

■ **Resumen:** En este artículo presentamos algunos resultados de una ingeniería didáctica relacionada con el uso de *Cabri* en clase de geometría, realizada para estudiar las dificultades que tienen los profesores en formación para incorporar el *software* de geometría dinámica en sus clases. Utilizamos como marco teórico la *Teoría antropológica de lo didáctico*, de Yves Chevallard, desde la cual se concibe *Cabri* como un conjunto de objetos ostensivos informatizados, y se considera la formación como la construcción de una praxeología matemática, que incluye dichos ostensivos informatizados, y de una praxeología didáctica asociada. Los datos recogidos muestran las dificultades de los profesores en la construcción de la praxeología matemática.

■ **Abstract:** In this paper, the authors present some results of a didactic engineering related to the use of Cabri in geometry class. It was aimed at studying the difficulties in training teachers to incorporate the dynamic geometry software in their classes. The theoretical framework involves the anthropological theory of didactics by Yves Chevallard, from which Cabri is conceived as a set of computerized ostensive objects, and education is considered as the construction of a mathematical praxeology, that includes those ostensive computerized objects and an associated teaching praxeology. The data show the difficulties of teachers in the construction of mathematical praxeology.

Palabras clave: formación de profesores, geometría dinámica, praxeología matemática, objetos ostensivos informatizados.

Keywords: Teachers Education, Dynamic geometry, Mathematics Praxeology, computerized ostensive objects.

* Edumat-UIS, Escuela de Matemáticas, Universidad Industrial de Santander, martin@matematicas.uis.edu.co

Introducci n

La integraci n de las nuevas tecnolog as en la ense anza se ha convertido en un objetivo de pol tica educativa en el mundo entero. Las investigaciones sobre el uso de las tecnolog as por parte de los profesores muestran que esta integraci n es muy problem tica. La mayor a de profesores que utilizan las tecnolog as en su ejercicio profesional, lo hacen fuera de la clase (en preparaci n y evaluaciones), y quienes las utilizan en clase, tienden a restringir fuertemente la utilizaci n por parte de los alumnos (Betrancourt, 2007). La ense anza de las matem ticas no es una excepci n. Por poner dos ejemplos, en Colombia, el Ministerio de Educaci n promovi  durante cuatro a os un proyecto de utilizaci n de calculadoras que integran graficadores,  lgebra computarizada y geometr a din mica. Al t rmino de la experiencia, la mayor a de las pr cticas llevadas a cabo por los profesores correspond an a un uso ostensivo de la tecnolog a con actividades fuertemente dirigidas (Acosta *et al.*, 2004). En Gran Breta a, Ruthven (2004), en un estudio realizado, muestra que la mayor a de los profesores usuarios de la geometr a din mica adoptan una estrategia ostensiva, en contra de las investigaciones en did ctica de las matem ticas que se alan esta estrategia como fuente de dificultades de aprendizaje (Vergnaud 1991).

Esta problem tica nos llev  a plantear las siguientes preguntas:

-  Por qu  los profesores de matem ticas tienen dificultades para utilizar Cabri en la ense anza de la geometr a?
-  Cu les son los aspectos fundamentales que debe tener la formaci n de profesores

en la utilizaci n de Cabri para facilitar su integraci n con la ense anza?

Para responder estas preguntas realizamos una ingenier a de formaci n de profesores para la utilizaci n del *software* Cabri de geometr a din mica en la ense anza de la geometr a en el nivel de secundaria.

A continuaci n presentamos el marco te rico, una breve descripci n de la ingenier a de formaci n y algunos de los resultados obtenidos en ese estudio.

Marco te rico: Teor a Antropol gica de lo Did ctico

La Teor a Antropol gica de lo Did ctico (TAD) formulada por Chevallard hace parte de la did ctica de las matem ticas como "ciencia del estudio y de la ayuda al estudio de las preguntas matem ticas" (Chevallard, 1999).

La teor a antropol gica de lo did ctico es una continuaci n y ampliaci n de la teor a de la transposici n did ctica, que se caracteriza por la voluntad de sacar el an lisis did ctico de los marcos tradicionales que circunscriben lo que es el saber matem tico y lo que son el lugar y los componentes de la ense anza de las matem ticas. Al asumir una posici n de estudio antropol gico, Chevallard rechaza toda forma de predeterminaci n de su objeto de estudio, y se propone organizar una mirada sin prejuicios: lo que podemos observar son pr cticas en el seno de *instituciones*, constituidas por individuos que realizan una actividad com n. El saber se caracteriza como la relaci n entre los individuos, en tanto sujetos de las instituciones, y algunos objetos reconocidos en la instituci n. Esta relaci n puede ser personal o institucional.

Las matemáticas como praxeología: tareas, técnicas, tecnologías, teorías

Las matemáticas sólo pueden describirse y comprenderse como una práctica humana, una “praxeología”. Los componentes de una praxeología son los tipos de tareas, técnicas, tecnologías y teorías.

En una institución dada, los sujetos tienen tareas que realizar, trabajo que efectúan con ciertos procedimientos llamados *técnicas*. El conjunto “tareas-técnicas” constituye un bloque de saber-hacer. Para que una técnica pueda integrarse y sobrevivir en una institución dada, debe ser explicada y justificada. El discurso que acompaña la técnica para responder a esas necesidades se llama *tecnología* de la técnica. Pero las tecnologías a su vez deben ser explicadas y justificadas por medio de las *teorías*, que constituyen “tecnologías de las tecnologías”. El conjunto “tecnologías-teorías” constituye el bloque del saber teórico. Aunque en las instituciones educativas se tiende a privilegiar el saber teórico y presentarlo como origen del saber-hacer, el enfoque antropológico sitúa el bloque tareas-técnicas como el lugar de génesis del saber.

Podemos concebir la (re)construcción del saber como un proceso que parte de la aceptación de una o de varias tareas problemáticas, es decir, de tareas para las que no se dispone de técnica apropiada. Los sujetos deben entonces producir y perfeccionar técnicas para resolver esas tareas. Es el desarrollo del saber-hacer. Pero al perfeccionar esas técnicas, los sujetos desarrollan un discurso explicativo y justificativo que constituye la tecnología de esas técnicas. Finalmente, la teoría es el resultado del trabajo de sistematización de diferentes tecnologías, articulándolas y explicando sus relaciones.

La teoría antropológica de lo didáctico considera dos praxeologías diferentes, pero indisociables: una praxeología matemática, y una praxeología didáctica. La praxeología matemática hace referencia a las tareas, técnicas, tecnologías y teorías relativas a la problemática matemática. La praxeología didáctica hace referencia a las tareas, técnicas, tecnologías y teorías relativas al trabajo del profesor, es decir a la puesta en escena y el desarrollo de la praxeología matemática que quiere proponer a sus alumnos.

Los objetos matemáticos: ostensivos-no ostensivos

Las praxeologías caracterizan entonces la actividad matemática en el seno de las instituciones. Pero esas tareas, técnicas, tecnologías y teorías se construyen alrededor de la manipulación de objetos matemáticos, que la Teoría Antropológica de lo Didáctico define utilizando dos categorías:

- Los *objetos ostensivos*: son objetos que tienen una materialidad que puede ser captada por los sentidos –escrituras, sonidos, gestos, etc.– y que pueden, por lo tanto, ser manipulados.
- Los *objetos no ostensivos*: no son materiales y por lo tanto no pueden percibirse directamente. Su existencia se deduce de la manipulación que hacen los sujetos de los objetos ostensivos; esa manipulación obedece a ciertas regularidades, permitiendo asumir que los sujetos utilizan reglas de control para realizar dichas manipulaciones; a estas reglas de control se las denomina *objetos no ostensivos*.

Esos dos tipos de objetos son a la vez solidarios e independientes. Solidarios, pues sólo se puede acceder a los objetos

no ostensivos por la manipulación de los objetos ostensivos, y sólo se puede manipular los objetos ostensivos por la activación de los no ostensivos. Independientes, puesto que no hay una regla intrínseca para determinar la relación entre ciertos ostensivos y ciertos no ostensivos. Esta asociación es arbitraria, y se produce en el curso de la acción en una institución.

Una técnica sólo puede describirse como manipulación de objetos ostensivos, regulada por no ostensivos. Por lo tanto, los objetos ostensivos y no ostensivos se vuelven indisolubles de las tecnologías y de las teorías. A tal punto que toda modificación de los objetos ostensivos, por más pequeña que sea, implica una reconstitución de la praxeología entera.

Los ostensivos no son producto de una construcción institucional. Por eso no es suficiente con mostrarlos para que un sujeto pueda aprehenderlos:

ellos –los objetos ostensivos– son instrumentos de la actividad matemática, herramientas materiales sin las cuales no puede realizarse la acción. La función semiótica de los ostensivos, su capacidad de producir sentido, no puede separarse de su función instrumental, de su capacidad para integrarse en manipulaciones técnicas, tecnológicas, teóricas (Chevallard, 1999).

Implicaciones para nuestra problemática

En el seno de toda institución que busca la difusión del saber matemático, pueden distinguirse dos praxeologías en interacción: una praxeología matemática, que la institución trata de hacer vivir, y una praxeología didáctica, por medio de la cual trata de lograr ese objetivo. La praxeología didáctica

está subordinada a la praxeología matemática buscada. La utilización de Cabri en una praxeología didáctica debe justificarse, ante todo, por su rol en la praxeología matemática buscada. *La legitimidad didáctica de Cabri debe ser una consecuencia de su legitimidad matemática en la institución.* Nosotros pensamos que esta legitimidad matemática proviene de su pertinencia para la solución de problemas de construcción.

La integración de una herramienta informática como Cabri al proceso de enseñanza, supone la introducción de nuevos objetos ostensivos. Podemos comprender entonces las dificultades para incluirlos en una praxeología ya existente, pues implican nuevas tareas, nuevas técnicas y nuevas tecnologías. Mientras no haya un trabajo de reconstrucción praxeológica –es decir, una verdadera reconstrucción del saber– utilizando los nuevos ostensivos, no podrán ser incluidos en la actividad matemática con un rol que no sea marginal.

Desde el punto de vista de la formación de profesores vemos la necesidad de:

- Presentar la formación, no como la apropiación de una herramienta accesoria del trabajo didáctico, sino como un verdadero trabajo matemático con ayuda de un nuevo dispositivo.
- Construir una praxeología de solución de problemas de construcción utilizando los ostensivos informatizados de Cabri, es decir, los dibujos estáticos y dinámicos.
- Separar dos momentos de formación: el momento de apropiación de Cabri como herramienta para hacer matemáticas, en el que los profesores sean puestos en situación de investigación matemática y desarrollen técnicas y tecnologías utilizando los nuevos ostensivos; y el

momento de apropiación de Cabri como herramienta para enseñar matemáticas, en el que organicen, a su vez, la génesis praxeológica para sus alumnos, es decir, para que sus alumnos hagan matemáticas utilizando Cabri.

Cabri y modelo didáctico

Podemos considerar Cabri como un dispositivo que utiliza ostensivos informatizados; es decir, ostensivos cuyo comportamiento no depende exclusivamente de la manipulación hecha por el sujeto, sino también de la programación del *software*. De esta manera, el control de esos objetos ostensivos es, en parte, inherente al sistema, y los objetos no ostensivos, que serán necesariamente asociados, deberán asumir ese control.

Como todo *software* de geometría dinámica, Cabri permite la manipulación directa de los objetos representados en la pantalla, conservando las relaciones geométricas que fueron declaradas en su construcción, y las relaciones geométricas que se deducen de ellas. El *arrastre* de los objetos en la pantalla se convierte entonces en una herramienta de verificación de propiedades de las figuras.

Podemos concebir a Cabri como un entorno informático de experimentación geométrica, pues permite llevar a cabo verdaderos experimentos para encontrar relaciones teóricas entre los objetos. La actividad de resolución de problemas de construcción en Cabri puede concebirse así como una 'tarea de construcción'.

En la tarea de construcción se propone un modelo de figura para ser reproducido (ver figura 1). Para poder reproducirlo, deben identificarse las propiedades geométricas que caracterizan esa figura. El usuario

interactúa con el sistema, arrastrando los componentes de la figura y observando los fenómenos visuales en la pantalla. Si interpreta esos fenómenos visuales en términos de propiedades espacio-gráficas, es decir como formas globales ensambladas (una casa con un techo, por ejemplo), podrá producir una imagen igual al modelo, pero al arrastrar los elementos perderá su forma. Por el contrario, si interpreta los fenómenos visuales como propiedades geométricas que puede producir utilizando las herramientas del *software*, estas propiedades se mantendrán durante el arrastre.

Hipótesis sobre las dificultades que pueden experimentar los profesores

De acuerdo con el marco teórico expuesto, pudimos anticipar diferentes tipos de dificultades que tienen que ver con la construcción de las nuevas praxeologías relativas a los objetos ostensivos de Cabri:

1. Debidas a la asimilación de nuevos ostensivos y la creación de los objetos no ostensivos correspondientes. Formulamos la hipótesis de que los profesores son expertos en manipulación de ostensivos estáticos de representaciones de figuras geométricas; asimismo, los ostensivos dinámicos serán nuevos para ellos, y tendrán que construir los objetos no ostensivos que les sirvan para controlarlos.
2. Debidas a conflictos técnicos entre una praxeología de ostensivos estáticos y una praxeología de ostensivos dinámicos. Formulamos la hipótesis de que los profesores son expertos en procedimientos de construcción con regla, escuadra y compás, y por lo tanto ten-

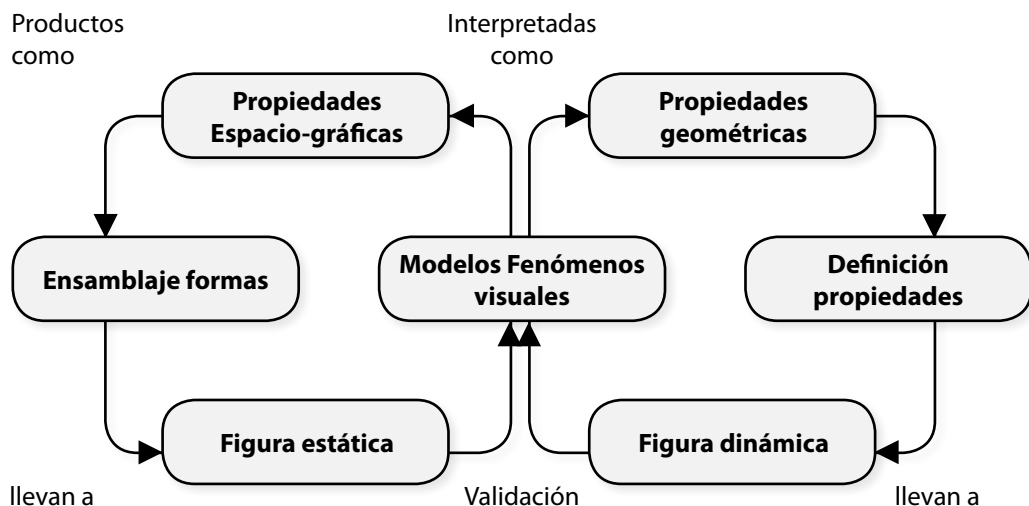


Figura 1: La tarea de construcci n.

der n a utilizar estrategias que implican el ajuste perceptivo; estas estrategias se ver n invalidadas por el arrastre, pero los profesores necesitar n tiempo y muchos episodios de invalidaci n para abandonar esas estrategias perceptivas. Las t cnicas de validaci n tambi n son diferentes en una praxeolog a de ostensivos est ticos y una praxeolog a de ostensivos din micos: en el primer caso, pueden despreciarse errores de precisi n de una cierta magnitud, mientras que en el segundo, todo error visible a simple vista invalida la construcci n.

de los razonamientos basados en el movimiento a una descripci n est tica, o bien una nueva fundamentaci n, por ejemplo en la geometr a del siglo XIX, que incluye el movimiento en su sintaxis.

Descripci n de la ingenier a

Se trabaj  con diez profesores de los grados sexto a noveno de cuatro colegios de Bogot  y uno de Zipaquir . Los profesores ten an diversos niveles de formaci n, experiencia, y familiaridad con Cabri.

3. Dificultades debidas a conflictos tecnol gicos entre una praxeolog a de ostensivos est ticos y una praxeolog a de ostensivos din micos. El discurso tecnol gico (de explicaci n y justificaci n) de la geometr a euclidiana es un discurso est tico, que trata diferentes casos, pero no tiene en cuenta el movimiento; por su parte, la geometr a con Cabri incorpora el movimiento en la descripci n y en la justificaci n, haciendo necesario o bien una traducci n

La ingenier a tuvo una duraci n de un a o y se dividi  en dos partes: una matem tica, dedicada a la apropiaci n de la praxeolog a matem tica de resoluci n de problemas de construcci n con ayuda de Cabri; y una did ctica, dedicada a la apropiaci n de la praxeolog a did ctica para la ense anza de la geometr a con Cabri. Cada una se compuso de un curso presencial intensivo y un per odo de pr ctica con acompa amiento a distancia.

Durante el curso correspondiente a la parte matemática se trabajaron problemas de construcción, que buscaban desarrollar una praxeología matemática alrededor de los objetos ostensivos de Cabri. Se hizo énfasis en la validación/invalidación tanto de las hipótesis como de las construcciones propuestas por los profesores, utilizando el arrastre para invalidar las estrategias perceptivas, que interpretan los fenómenos visuales como espacio-gráficos y no como propiedades geométricas. Se registró en video el trabajo de un binomio para cada problema de la parte presencial y se recolectaron informes personales para cada problema de la parte a distancia.

Durante el curso presencial correspondiente a la didáctica, se trabajó con un grupo experimental de alumnos voluntarios¹, y cada profesor asumía por turnos el rol de profesor o de observador. En el período de práctica acompañada a distancia, cada profesor realizó uno o varios ciclos de diseño-experimentación-evaluación de actividades con sus propios alumnos, enviando informes semanales de su trabajo. Durante el período de práctica se recolectaron todos los informes enviados por los docentes, y se registró en video una clase de cada profesor.

Algunos resultados

A continuación presentamos algunos de los resultados encontrados, que permiten evidenciar las dificultades que tienen los profesores para asimilar la nueva praxeología matemática. No podemos exponer con suficiente detalle los resultados relativos a la praxeología didáctica, por lo que los dejamos para un futuro artículo.

Dificultad de control de los ostensivos dinámicos

Una de las diferencias del trabajo matemático con los ostensivos dinámicos como Cabri es precisamente su dinamismo, su capacidad de presentar fenómenos visuales de movimiento en la pantalla del computador o la calculadora. Los profesores de matemáticas son expertos en el control de ostensivos estáticos, pero los ostensivos dinámicos son totalmente nuevos para ellos, y deben construir los correspondientes no ostensivos con el fin de controlar el uso de dichos ostensivos. Uno de los fenómenos visuales dinámicos que más acaparan la atención de los nuevos usuarios es la dependencia: debido a que Cabri garantiza que las propiedades geométricas declaradas explícitamente –y aquellas que dependen de ellas– se mantienen durante el arrastre, el hecho de arrastrar un objeto hace que otros se desplacen con él. Por ejemplo, en el primer problema que se planteó a los profesores en formación, aparecían seis puntos en la pantalla de la calculadora sin una forma identificable a primera vista (Figura 2). Los profesores debían manipular la figura modelo para identificar sus características, y luego abrir un archivo nuevo para tratar de reproducir la figura modelo.

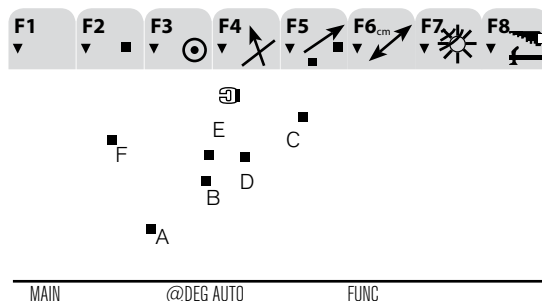


Figura 2: primera tarea de construcción

¹ De una institución diferente a los colegios donde trabajaban los profesores

Esta figura no tiene formas reconocibles para bloquear la movilizaci n de esquemas de reproducci n o de t cnicas geom tricas familiares, como la construcci n con regla y comp s. Los sujetos deben centrarse en los fen menos din micos que aparecen cuando arrastran los puntos. De esta manera, tienen que utilizar las trayectorias y las dependencias como elementos clave para interpretar y reproducir la figura.

Al contrario de lo que esper bamos, los profesores recurrieron a objetos no ostensivos no matem ticos para interpretar y reproducir los fen menos de dependencia. Por ejemplo, uno de los integrantes del binomio filmado identific  los siguientes fen menos: los puntos A, B y C est n alineados (fen meno est tico); si se desplaza C, A se mueve tambi n (fen meno de dependencia, din mico). Al tratar de reproducir estos fen menos en el archivo nuevo, traz  una recta y coloc  los tres puntos –A, B y C– sobre la recta, reproduciendo el fen meno est tico de alineaci n; luego utiliz  la herramienta ‘segmento’ para reproducir el fen meno de dependencia, trazando un segmento de C hasta A y ocultando la recta. En el siguiente extracto del protocolo, puede verse c mo L, uno de los profesores, utiliza la herramienta segmento, no en su sentido geom trico, sino como si fuera una varilla r gida que garantiza la dependencia del movimiento de los puntos.

L: “C no se mueve para nada,  cierto? Tengo que hacer que C haga mover los puntos A, F y D”.

L: “claro, porque cuando muevo C, A se mueve... entonces *tengo que hacer un segmento* para que cuando mueva C, A se mueva, y F se mueva sobre esta recta”.

L: “tengo que... cuando yo construyo un segmento de A hasta C, cuando muevo C, A se mueve.  No es cierto?”

[Luego trata de validar esta hip tesis arrastrando C, y al ver que A no se mueve, vuelve a comenzar la construcci n varias veces, hasta que finalmente descarta su hip tesis]

En este ejemplo puede verse c mo los profesores experimentan la necesidad de construir los objetos no ostensivos correspondientes a los ostensivos din micos de Cabri (en este caso el ostensivo segmento, y el ostensivo de movimiento dependiente) y c mo ese proceso de construcci n conduce a asociar pr cticas del mundo f sico para la construcci n de dichos objetos no ostensivos. Igualmente, puede apreciarse c mo las retroacciones² del *software* invalidan las asociaciones no pertinentes, obligando a construir objetos no ostensivos coherentes con los fen menos din micos.

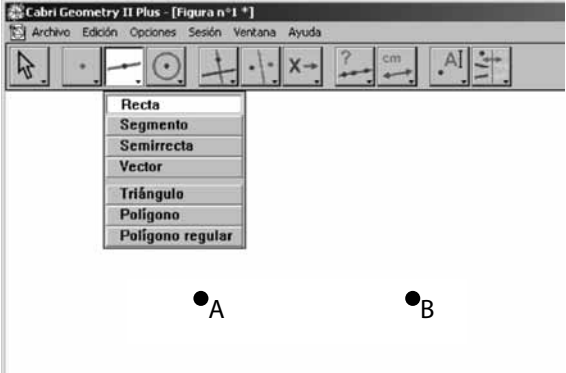
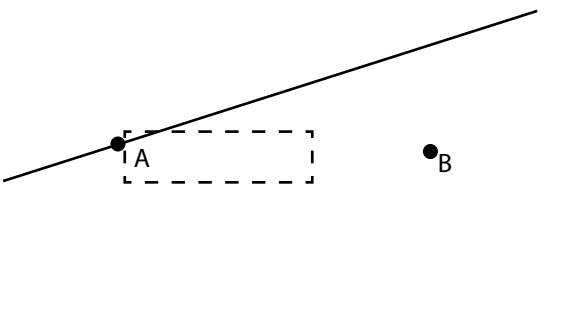
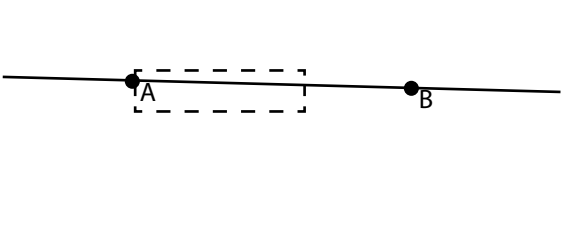
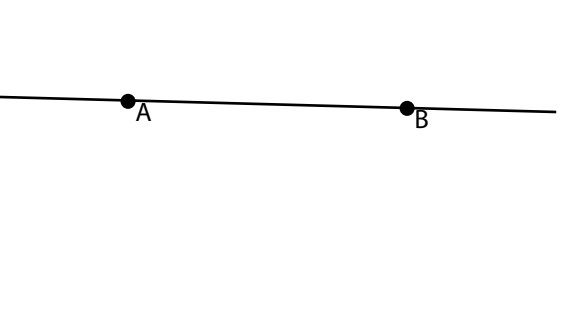
Invalidaci n de procedimientos (est ticos) de construcci n correctos

Otra dificultad proviene de la invalidaci n din mica de estrategias est ticas correctas. En efecto, las construcciones con regla, escuadra y comp s est n basadas en estrategias perceptivas de ajuste que son invalidadas con los ostensivos din micos.

Por ejemplo, para trazar la recta que pasa por dos puntos, la t cnica con regla consiste en colocar la regla cerca de los dos puntos, lo que implica un control perceptivo de la precisi n del dibujo. La siguiente tabla muestra esta t cnica transpuesta en Cabri:

2 Llamamos retroacci n a toda reacci n del *software* a una acci n del usuario.

Tabla 1: ajuste perceptivo y técnicas de construcción con regla y compás

Se selecciona la herramienta 'Recta'.	
Se hace clic sobre el primer punto (A) Este queda seleccionado y, al arrastrar el cursor, aparece la recta).	
Se desplaza el cursor hasta ver que la recta pasa por el punto B (pero el cursor no señala el punto B).	
Se hace clic en esa posición, creando una recta que aparentemente pasa por B.	

Este procedimiento produce una recta que aparentemente pasa por los dos puntos, pero si se arrastra uno de los puntos, la recta no mantiene la propiedad de pasar por ambos.

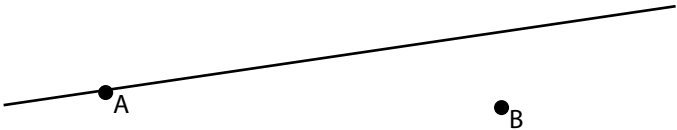
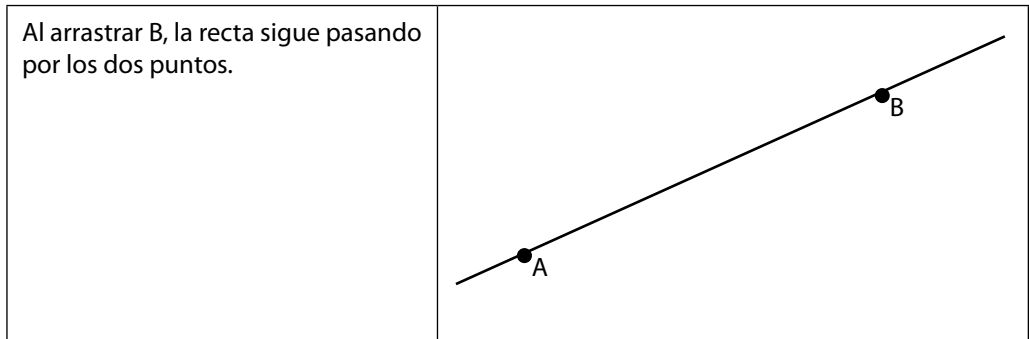


Figura 3: invalidación por arrastre

Para que el sistema tenga una representación interna de la recta que pasa por dos puntos, es decir una figura dinámica que conserve esta propiedad durante el arrastre, es necesario seleccionar explícitamente los dos puntos, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2: eliminación del ajuste perceptivo en Cabri

Se selecciona la herramienta 'Recta', se hace clic sobre el punto A (aparece la recta).	A diagram showing a straight line passing through point A. Point B is located below the line. A dashed rectangular box highlights point A on the line.
Se lleva el cursor sobre el punto B (aparece el mensaje "y este punto").	A diagram showing a straight line passing through point A. Point B is located below the line. A dashed rectangular box highlights point A. A message "y este punto" is displayed near point B.
Se hace clic sobre el punto B, creando una recta que pasa, efectivamente, por A y por B.	A diagram showing a straight line passing through both point A and point B. Point A is on the left and point B is on the right.



En el caso del segundo problema del curso inicial de formación, la figura modelo estaba formada por un cuadrado y dos triángulos, como puede verse en la figura 4. Los profesores debían manipular la figura modelo para identificar sus propiedades geométricas y luego debían intentar reproducirla en un archivo nuevo.

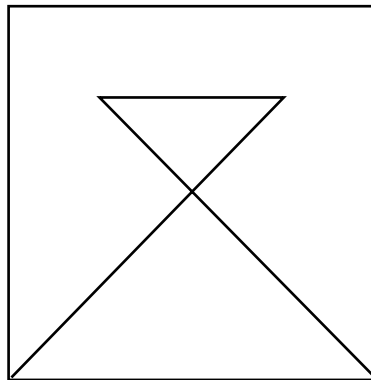
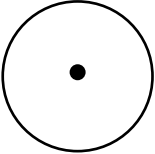
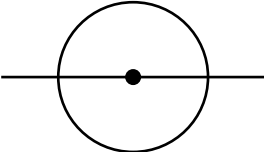
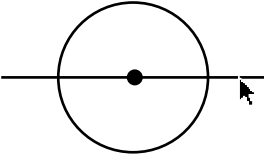
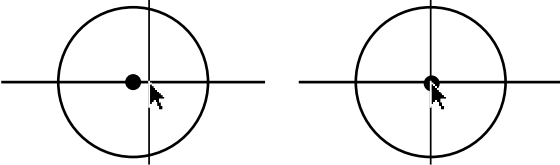
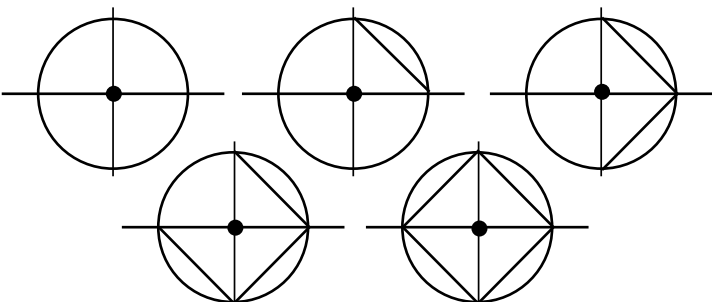
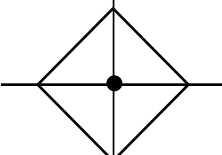
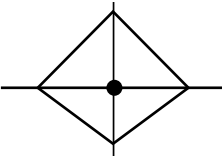


Figura 4: segunda tarea de construcción.

En el video realizado, Ana utilizó una técnica estática correcta para construir el cuadrado, pero como usaba el ajuste perceptivo, al realizar el arrastre fue invalidada. En la siguiente tabla mostramos el proceso de construcción de Ana.

Tabla 3: Estrategia de Ana

Traza un �rculo.	
Selecciona la herramienta 'Recta', hace clic sobre un punto del �rculo y arrastra el cursor haciendo aparecer una recta horizontal que aparentemente pasa por el centro, <i>pero no hace clic sobre el centro.</i>	
Selecciona la herramienta 'Recta perpendicular', hace clic sobre la recta trazada.	
Lleva el cursor hasta el centro y hace clic sobre el centro.	
Selecciona la herramienta 'Segmento' y traza los segmentos que forman el pol�gono.	
Oculta el �rculo.	
Arrastra el punto sobre el �rculo, perdiendo la forma de cuadrado.	

Con este ejemplo vemos la complejidad de la tarea de asimilación de los nuevos ostensivos en la praxeología matemática de construcción. No solamente los profesores deben asimilar nuevos fenómenos visuales y crear nuevos objetos no ostensivos para interpretarlos y controlarlos, sino que deben cuestionar técnicas correctas (cuando se usan ostensivos estáticos), para adaptarlas a las características de los ostensivos dinámicos.

Validación estática vs. validación dinámica

Además de las técnicas de construcción con ostensivos estáticos, el ajuste perceptivo también interviene en las técnicas de validación, que son incorrectas al utilizar los ostensivos dinámicos. En efecto, debido a la alta probabilidad de realizar dibujos imperfectos al utilizar herramientas como la regla y el compás, es normal despreciar los errores de dibujo, perceptibles pero pequeños. En cambio, al utilizar ostensivos dinámicos, cualquier error perceptible, por pequeño que sea, constituye una invalidación de la construcción. Así que los profesores deben abandonar la técnica de validación perceptiva, legítima para ostensivos estáticos, y adoptar una nueva para los ostensivos dinámicos.

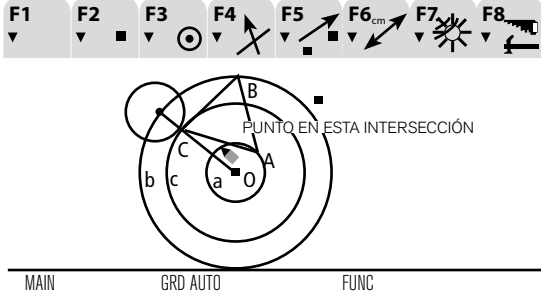
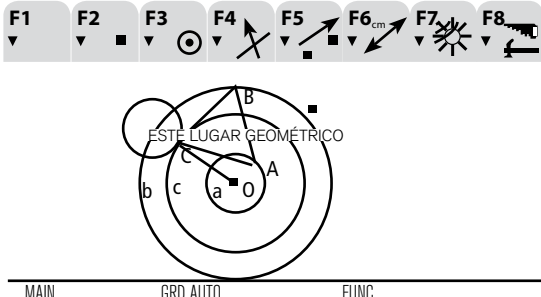
En el caso de Ana, pudimos observar la persistencia de la técnica de validación estática (que tiende a ignorar los errores pequeños en el dibujo) y el olvido sistemático de la validación por arrastre. Por ejemplo, en uno de los problemas del período de práctica a distancia de la parte matemática, los profesores debían utilizar la técnica de lugar geométrico para resolver el siguiente problema: dados tres círculos concéntricos, construir un triángulo equilátero que tenga sus vértices sobre cada uno de los círculos. Esto implicaba colocar dos puntos sobre dos de los círculos, construir un trián-

gulo equilátero usando esos dos vértices, y observar el lugar geométrico (un círculo) del tercer vértice al arrastrar uno de los dos primeros puntos sobre el círculo. Como la solución se obtiene en la intersección de ese lugar geométrico con el tercer círculo, los profesores debían poder construir ese lugar geométrico como círculo, es decir determinar su centro y su radio. Una de las sugerencias del tutor fue utilizar una transformación para construir ese círculo a partir de uno de los círculos dados. Ana entregó el informe (Ver Tabla 4).

En el informe de Ana puede verse cómo utilizó una estrategia de ajuste perceptivo para realizar la construcción del círculo correspondiente al lugar geométrico: “arrastré el triángulo equilátero hasta que el vértice C quedó sobre la circunferencia “c” (el punto C no está realmente sobre la circunferencia c, sino que se ve sobre ella) y “tracé un vector de O hasta la circunferencia “b” pasando por el punto C” (nuevamente, el vector no pasa realmente por el punto C, sino que en el dibujo se ve). Después de crear la circunferencia imagen de la circunferencia “a” por ese vector ajustado, construyó el lugar geométrico de C cuando A se mueve sobre la circunferencia “a”, y a pesar de que en la imagen se ven dos circunferencias diferentes, ella asume que las dos se superponen totalmente: “encontré una circunferencia que se superponía a la que había construido por traslación”.

Ana fue el único de los profesores en formación que no abandonó nunca esta estrategia de ajuste perceptivo en la construcción y en la validación, a pesar de la invalidación de la misma por medio del arrastre. En cambio, los demás profesores mostraron una evolución de estas técnicas, pues señalaron explícitamente cuando interpretaron dibujos estáticos, y trataron de aplicar la validación por arrastre antes

Tabla 4: validación estática incorrecta

	Arrastré el triángulo equilátero hasta que el vértice C quedó sobre la circunferencia "c". Tracé un vector de O hasta la circunferencia "b" pasando por el punto C. Trasladé la circunferencia "a" en la dirección del vector.
	4. Busqué el lugar geométrico de C respecto de A y encontré una circunferencia que se superponía a la que había construido por traslación.

de concluir sobre las propiedades de los objetos. Por ejemplo, en otro problema, se pedía construir un cuadrado de manera que sus vértices estuvieran sobre los lados de un triángulo cualquiera dado; veamos cómo Elsa exploró una figura que no es solución, pero que podía ajustar hasta encontrar la solución, con el fin de buscar relaciones geométricas que le permitieran solucionar el problema (Ver Tabla 5).

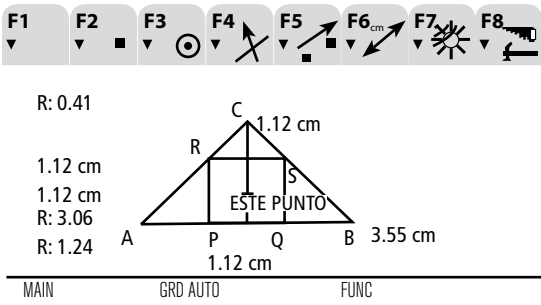
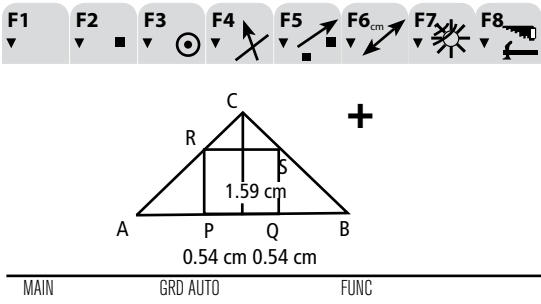
Primero informó que buscó una relación entre el área del cuadrado y el área del triángulo "cuando el punto S se intercepta con el lado CB" y señaló que el resultado obtenido no era un valor exacto: "aproximadamente

entre 0.41 y 0.46". Luego observó el desplazamiento del punto S al arrastrar el punto P sobre el lado AB, pero tomó precauciones de lenguaje para informar su observación: "en ese momento", "parece que", expresiones que indican que está consciente de que esas observaciones no son propiedades de la figura, sino relaciones aparentes.

Conclusiones

Los promotores del uso de la informática en la educación con frecuencia justifican los resultados deficientes en la práctica invocando la resistencia de los profesores hacia

Tabla 5: Reconocimiento del dinamismo de la figura

 R: 0.41 1.12 cm 1.12 cm R: 3.06 R: 1.24 A P Q B 3.55 cm 1.12 cm MAIN GRD AUTO FUNC	Calculé el área del cuadrado y el triángulo. Encuentre el cociente entre el área del cuadrado y el triángulo, cuando el punto S se intercepta con el lado CB, aproximadamente entre 0.41 y 0.46.
 + A P Q B 0.54 cm 0.54 cm 1.59 cm MAIN GRD AUTO FUNC	En este momento del arrastre obtuve 0.54 comprobando lo anterior. Al realizar el arrastre del punto P, parece que el punto S se desplaza en la línea recta, por lo que determiné la trasa del punto S cuando desplazo el punto P, para comprobar esta observación.

los procesos de innovación, en especial al uso de los computadores. Gracias a nuestro trabajo podemos comprender mejor de donde provienen esas “resistencias” de los profesores de matemáticas para utilizar Cabri en la enseñanza de la geometría. No son resistencias únicamente psicológicas, casi instintivas; tienen razones para resistirse a utilizar los nuevos ostensivos, pues esa utilización implica una desconstrucción de sus prácticas matemáticas y didácticas.

En efecto, los nuevos ostensivos dinámicos de Cabri implican el desarrollo de nuevas praxeologías matemáticas y didácticas, que entran en conflicto con las praxeologías habituales de los profesores, praxeologías basadas en ostensivos estáticos.

Existe un conflicto de praxeologías matemáticas: una praxeología estática y una praxeología dinámica. Primero que todo, por el hecho del dinamismo de los

objetos ostensivos de Cabri, los profesores deben construir nuevos objetos no ostensivos que les sirvan para controlar la manipulaci n de los ostensivos din micos. Aunque podr a pensarse que esta construcci n se hace de manera natural y f cilmente, en realidad esta construcci n demanda un esfuerzo consciente y sostenido para evitar una simple yuxtaposici n de no ostensivos est ticos. En segundo lugar, la praxeolog a est tica se caracteriza por el uso del ajuste perceptivo, tanto en las construcciones como en las validaciones. La praxeolog a din mica, por su parte, excluye el ajuste perceptivo como estrategia de construcci n o de validaci n. En este caso no se trata solamente de asimilar nuevos objetos, sino de abandonar estrategias que han sido validadas en la pr ctica, y por lo tanto requiere una atenci n especial, trabajando situaciones en las que se invalidan dichas estrategias v lidas para la praxeolog a est tica, y se reflexione sobre esta invalidaci n.

Esto significa que los programas de formaci n de profesores deben tener en cuenta de manera expl cita este conflicto de praxeolog as y dise ar actividades que lo hagan expl cito para los profesores, enfatizando en la invalidaci n de las t cnicas y estrategias antiguas. Este trabajo de apropiaci n de los ostensivos din micos puede lograrse por medio de un trabajo intensivo de utilizaci n de los mismos en la soluci n de problemas de geometr a, de manera que las invalidaciones ofrecidas por los mismos objetos contribuyan al abandono de las estrategias err neas. S lo de esta manera Cabri puede convertirse en un instrumento matem tico y articularse en la pr ctica con otros instrumentos. ■

Bibliograf a

- Acosta, *et al.* (2004). Pensamiento geom trico y tecnolog as computacionales. *Serie Documentos*, Ministerio de Educaci n Nacional, Rep blica de Colombia.
- Betrancourt, M. (2007). Pour des usages des TIC au service de l'apprentissage. TICE: l'usage en travaux, en la serie *Les dossiers de l'ing nierie  ducative*, Sc ren-CNDP.
- Bosch, M. y Gascon, J. (2002). *Organiser l'etude, 2. Th ories et Empiries*. Actes de la 11 Ecole d' t  de didactique des Math matiques. La pens e Sauvage.
- Chevallard, Y. y Bosch, M. (1999). La sensibilit  de l'activit  math matique aux ostensifs. Objet d' tude et probl matique. En *Recherches en didactique des math matiques*, Vol. 19, n  1, pp. 77-124.
- Chevallard, Y., Bosch, M. y Gascon, J. (1997). Estudiar Matem ticas. El eslab n perdido entre ense anza y aprendizaje. *Cuadernos de Educaci n* No. 22. Barcelona: Horsori Editorial.
- Ruthven, K., Henessy S. y Deane, R. (2004). *Incorporating dynamic geometry systems into secondary mathematics education: didactical perspectives and practices of teachers*. Ponencia presentada en la conferencia anual de la British Educational Research Association. Manchester, septiembre de 2004.
- Vergnaud, G. (1991). La th orie des champs conceptuels. *Recherche en didactique des math matiques*, Vol. 10 No. 23, pp. 133-170.