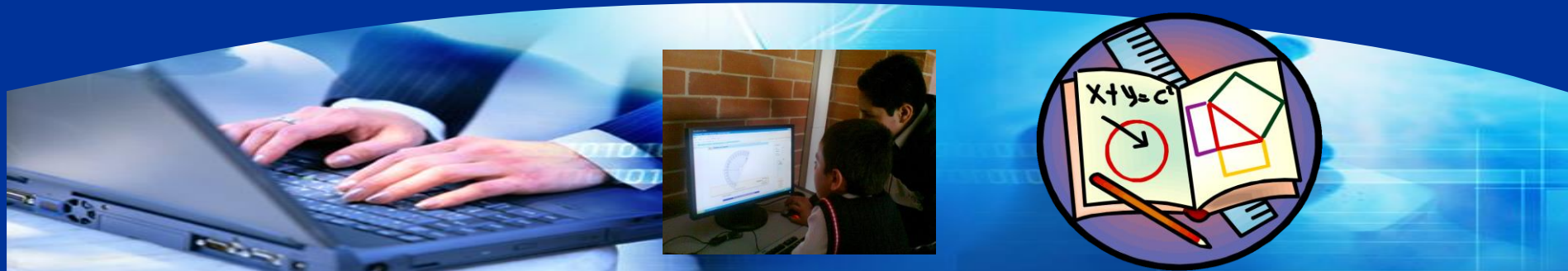


**Ambiente de aprendizaje apoyado en el uso de WebQuest,  
como mediador en la construcción de conocimientos  
geométricos, en estudiantes de sexto grado del colegio  
Villemar el Carmen, de la ciudad de Bogotá, Colombia**



**Presenta: Nery Janneth Barajas Carrillo**  
**Asesor tutor: Maestro Jesús Antonio Avendaño**  
**Asesor titular: Doctor Alhim Adonaí Vera Silva**  
**2013**

# Contenido

- 1 Planteamiento del problema
- 2 Objetivos
- 3 Revisión de Literatura
- 4 Metodología
- 5 Resultados
- 6 Discusion
- 7 Conclusiones
- 8 Recomendaciones

# Planteamiento del Problema

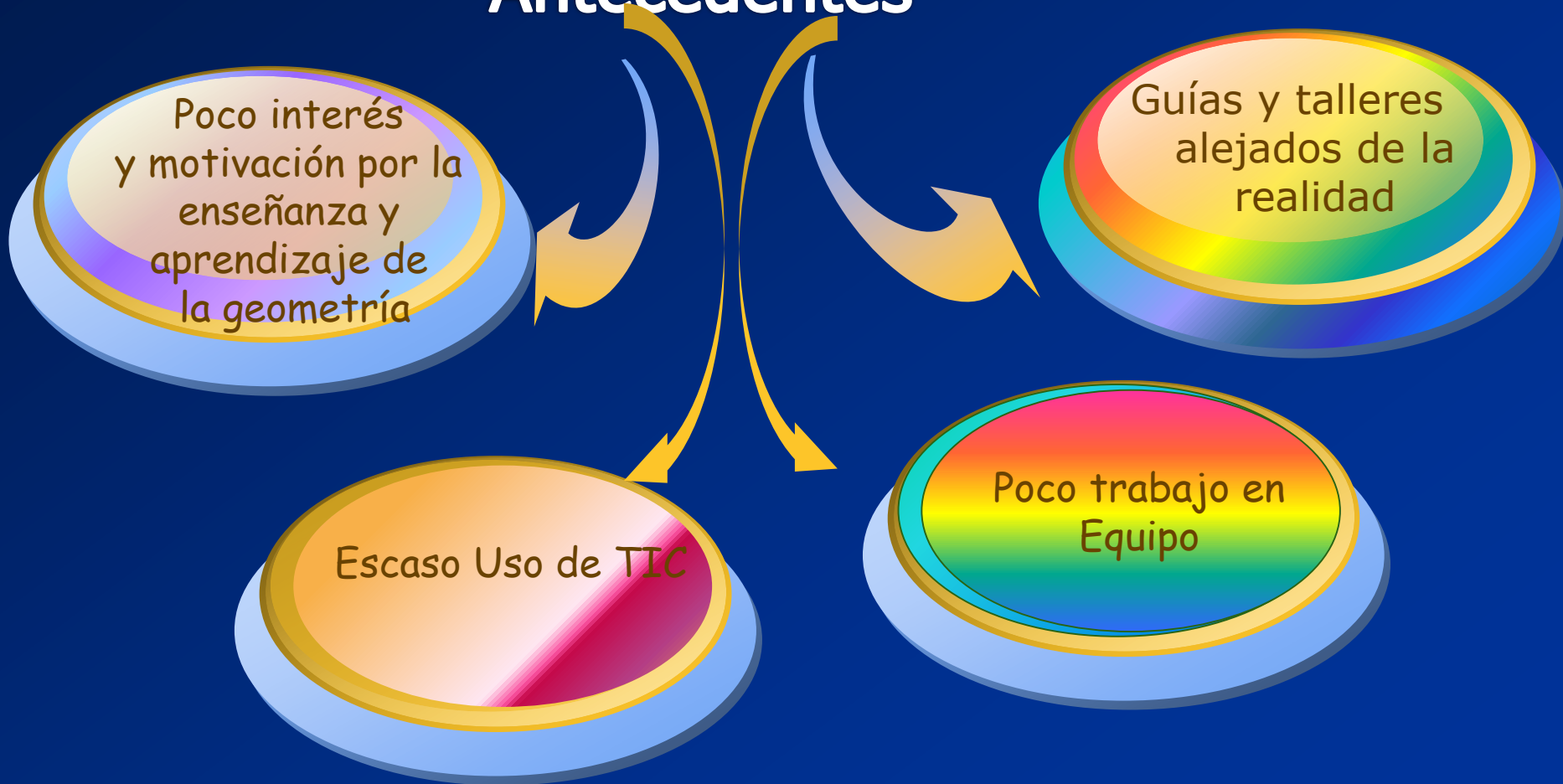
## Antecedentes

Poco interés y motivación por la enseñanza y aprendizaje de la geometría

Guías y talleres alejados de la realidad

Escaso Uso de TIC

Poco trabajo en Equipo



## Pregunta de Investigación

¿Qué ventajas cognitivas y actitudinales se obtienen al utilizar un ambiente de aprendizaje apoyado en el uso de WebQuest en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la geometría?



# Objetivo General

✚ Analizar el impacto que tiene el uso de la estrategia didáctica WebQuest en el aprendizaje de la geometría.

# Objetivos Específicos

Diseñar e implementar un ambiente de aprendizaje presencial para geometría en grado sexto, apoyado en el uso de WebQuest.

Evaluar el ambiente de aprendizaje mediado por WebQuest, para formular orientaciones didácticas sobre su uso en geometría, con estudiantes de sexto grado.

Destacar aportes conceptuales para el conocimiento de la geometría, a partir del uso de WebQuest, en el desarrollo de competencias argumentativas, propositivas y cognitivas en los estudiantes de grado sexto.



# Contexto



# MARCO TEÓRICO

Teoría  
sociocultural  
de Vygotsky.

Constructivismo

Teoría de desarrollo  
cognoscitivo de  
Jean Piaget

TEORÍAS DEL  
APRENDIZAJE

Aprendizaje por  
descubrimiento





# MARCO TEÓRICO

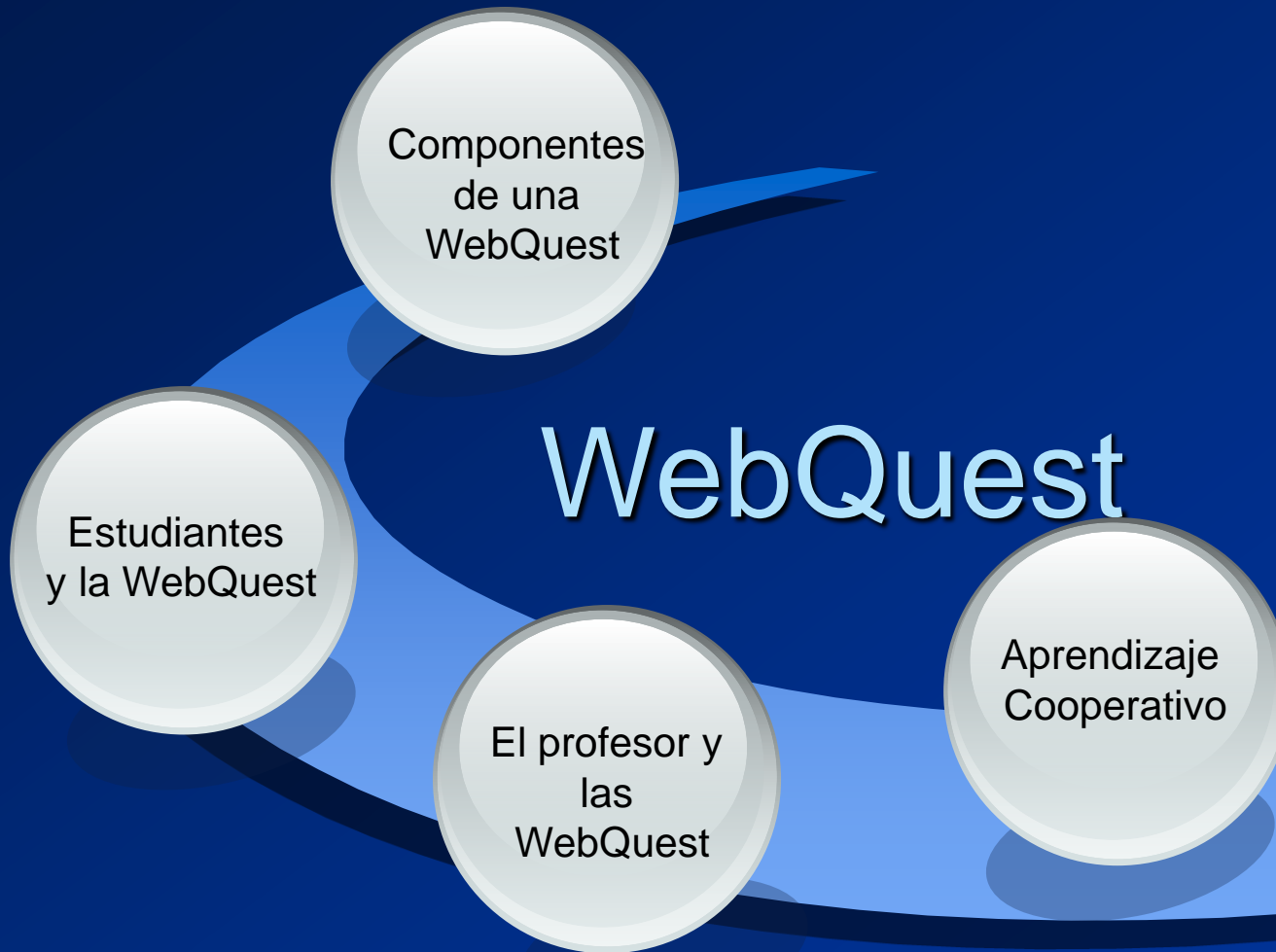
Modelo  
Van Hiele

Tecnología  
digital y  
geometría

TIC  
en  
matemáticas

APRENDIZAJE DE LA GEOMETRÍA

# MARCO TEÓRICO



# METODOLOGÍA

## Enfoque Mixto

**Población:** 160 estudiantes entre los 11 y los 13 años de edad,

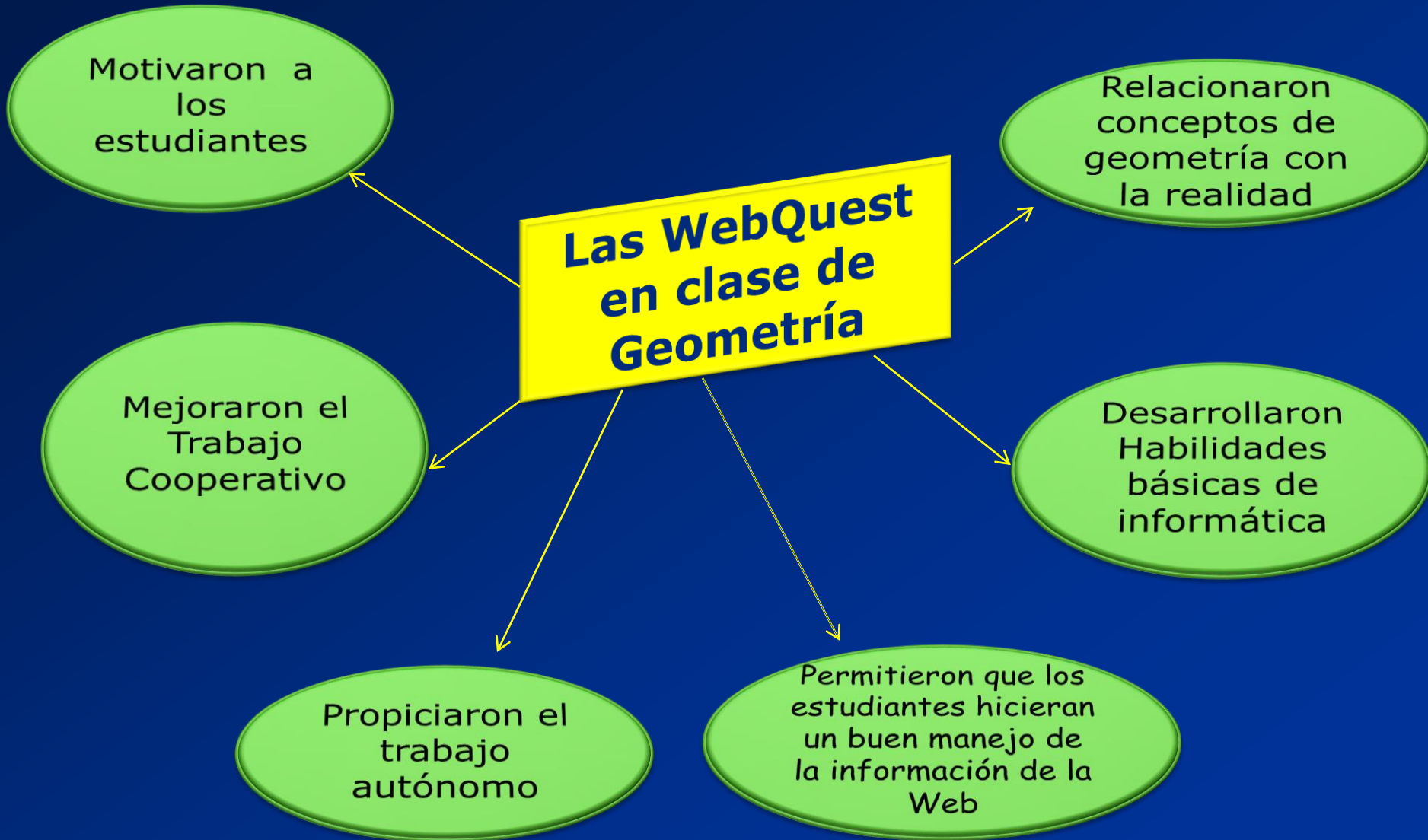
**Muestra:** está formada por los estudiantes del grado 6-02, compuesta por 40 estudiantes.

**Fuentes de información:** estudiantes de grado sexto y de los docentes de matemáticas del colegio Villemar el Carmen de la jornada de la tarde

**Técnicas de recolección de datos:**  
Entrevista, Observación directa

**Procedimiento:** consta de 5 fases

# Resultados



# CONCLUSIONES

Las ventajas relacionadas con la actitud de los estudiantes se manifiestan en :

✚ El adecuado uso del computador: desarrollo de las competencias en la búsqueda, selección y creación de información



# RECOMENDACIONES

■ Es necesario realizar una búsqueda selectiva de las WebQuest ya que, no todas cumplen con la calidad, expectativas y necesidades según el contexto.

■ El espacio físico debe ser cómodo para los estudiantes. A pesar de que se contó con algunos computadores que permitieron el trabajo, en este caso particular, los estudiantes debían usar en grupos el computador en espacios limitados no confortables que hacían que se cansaran físicamente

■ Se hace necesario establecer canales de comunicación adecuados que permitan que los estudiantes trabajen de manera cooperativa y enfrenten las posibles dificultades que se pudieran presentar.

■ A pesar de que las tareas planteadas en la WebQuest pretenden incentivar la autonomía y el trabajo cooperativo, el docente debe orientar el proceso, evaluar y acompañar a los equipos de trabajo y servir de motivador y facilitador hacia el alcance de los objetivos propuestos

**Gracias, por su atención**

**Bendiciones**