

# ¿PODEMOS EMPLEAR LAS WEBQUEST EN EL AULA DE GRADO EDUCACIÓN INFANTIL?

## CAN WE USE WEBQUESTS IN A PRESCHOOL CLASS?

Verónica Marín Díaz  
vmarin@uco.es

Begoña E. Sampedro Requena  
bsampedro@uco.es

---

Universidad de Córdoba  
Córdoba (España)

Julio Cabero Almenara  
cabero@us.es

---

Universidad de Sevilla  
Sevilla (España)

Recibido: 12/02/2015  
Aceptado: 08/08/2015

### Resumen:

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas se está haciendo de forma rápida y vertiginosa. Sin embargo, algunas de las herramientas diseñadas no cubren todas las necesidades que los alumnos de educación infantil tienen, como es su desconocimiento de la lectoescritura. En este artículo presentamos la propuesta realizada por los estudiantes de Grado de Educación Infantil de la Universidad de Córdoba para el desarrollo del currículo a través del diseño de Webquest. Tras realizar la experiencia se ha comprobado que las herramientas tecnológicas tradicionales aún tienen cabida en el mundo de la Web 2.0

**Palabras clave:** Alumno, Educación Infantil, Webquest, Currículo

## **Abstract:**

Incorporating the Information and Communication Technology in the classroom is being done quickly and vertiginous. However, some of tools designed do not meet all kindergarten students' needs, as their lack of literacy. The present paper offers the proposal made by preschool students at University of Córdoba, Spain, for the development of the curriculum throughout a webquest design. After performing such an experience, it has been confirmed that traditional technological tools still have a relevant place in the world of 2.0 Web.

**Key words:** Student. Preschool education. Webquest. Currículo

## **EL ALUMNO Y LA WEB 2.0**

La Web 2.0 se presenta ante la comunidad educativa como una plataforma de intercambio de información e ideas, que se encuentra en continuo crecimiento, donde los programas, -un gran número-, son de acceso gratuito, así como la gestión de los datos que los internautas hacen de su participación. Holcom y Beal (2010) señalan que el rápido crecimiento de la Web 2.0 implica, a nivel educativo, que los docentes sean ser críticos a la hora de escoger las herramientas que van a emplear, deben ser también muy selectivos y conscientes de las potencialidades y limitaciones que presentan, tanto para el desarrollo del currículo como por parte de los estudiantes.

No obstante, si son consideradas como una herramienta cardinal en su proceso de aprendizaje, prueba de ello son los datos recabados por Holcom y Beal (2010) sobre las herramientas 2.0. En su estudio dichos autores recogen que estas son un vehículo para que el estudiante desarrolle un aprendizaje basado en la curiosidad y la creatividad, aprendan a través de un aprendizaje basado en problemas, proveen de oportunidades a su formación interactiva, independientemente de su ubicación geográfica o de sus estatus socioeconómico. Santiago y Andía (2012, pp.171-182) corroboran los datos antes mencionados, al señalar que «el uso de herramientas 2.0 en el ámbito universitario permite una nueva dinámica en el aprendizaje y facilita el diseño y el intercambio de información, conocimiento y recursos entre los miembros de los grupos y el docente».

La incorporación de las herramientas 2.0 a la dinámica de las aulas universitarias supone la asunción de nuevos retos, tanto por parte de los profesores como de los estudiantes. En el caso de estos últimos su posicionamiento como responsables de su propio aprendizaje potenciarán que se encuentre más predispuerto a:

- «Aprender a aprender ya desarrollar una curiosidad y deseo permanente de aprender, para enriquecer la vida en todos sus aspectos.
- Aprender a anticipar y resolver problemas nuevos, ideando soluciones alternativas
- Aprender a localizar información pertinente y a transformarla en conocimientos.
- Aprender a relacionar la enseñanza con la realidad.
- Aprender a pensar de forma interdisciplinar e integradora, para poder percibir todas las dimensiones de los problemas y las situaciones» (Cabero, López y Llorente, 2009, p.17).

El estudio realizado por Ricoy y Fernández (2013, p.518) pone de manifiesto que los estudiantes universitarios consideran que las TIC «contribuyen a la adquisición de nuevos conocimientos técnicos. Así mismo, consideran muy relevante el desarrollo de competencias de tipo funcional y comunicativo», confeccionando un ambiente de trabajo de aula más lúdico y en consecuencia el estudiante no sea, a veces, consciente de que realmente está aprendiendo un contenido, sino que es asimilado de manera natural pues lo imbrica con su espacio social de trabajo al ver que tiene cabida dentro de las estructuras de trabajo que ha diseñado para el desarrollo de su propio proceso de aprendizaje.

Las limitaciones iniciales que estos pudieran manifestar en torno a problemas técnicos, falta de tiempo, desconocimiento de los recursos tecnológicos, difícil acceso a los mismos,... pueden quedar de lado en el momento en que el estudiante lo introduce en su vida diaria, de ahí el gran éxito que la utilización de las redes sociales en el desarrollo del currículo de las materias universitarias está teniendo (Cheung, Chiu.& Lee, 2011; Llorens & Capdeferro, 2011; Antoci, Sabatini & Sodini, 2012; Bernal & Angulo, 2013).

## **INNOVANDO EN EL AULA DE GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL CON WEBQUEST**

Al igual que Drent y Meelissen (2008), si consideramos que el uso de las TIC es un argumento para que, tanto el aprendizaje como la metodología de enseñanza varíe y produzca un proceso formativo atractivo al estudiante.

Por estas razones en el diseño del nuevo plan de estudios de Grado de Educación Infantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Córdoba, se ha introducido una materia denominada «*Educación Mediática y dimensión educativa de las TIC*». Dentro del contenido de la materia, en concreto en el bloque tercero destinado a herramientas digitales, se encuentra un apartado destinado a las WebQuest.

La intención de que los estudiantes de Grado de Educación infantil realizaran una WebQuest no era otra, más que acercarles a dos realidades, de un lado la dificultad que entraña en diseñar una herramienta como esta, destinada fundamentalmente a estudiantes que estén en pleno desarrollo de la competencia digital o ya la tengan lograda, y de otro que necesita del desarrollo de la competencia lingüística así como la mediática.

La utilización de las WebQuest suele hacerse en los niveles educativos de Primaria y Secundaria, fundamentalmente, si bien su incorporación a las aulas universitarias ya es una constatación. No obstante, bien estructuradas pueden ser empleadas con la primera etapa formativa del individuo, es por ello que los futuros maestros de Educación infantil deben aprender a diseñarlas y estructurarlas en el desarrollo del currículo de esta etapa.

La principal ventaja de las WebQuest en la enseñanza es su versatilidad, la posibilidad de introducir al estudiante en el mundo de la investigación empleando un recurso en el cual se siente como pez en el agua, dado que Internet, fomenta la participación y el trabajo en grupo (Palacios, 2009). Además de ello, compartimos con López, Domínguez y Ballesteros (2011, p. 273) que a través de esta actividad los estudiantes universitarios, en este caso, realizan un amplio abanico de tareas como «leer, comprender y organizar información seleccionada de Internet o de otras fuentes; organizar la información recopi-

lada; elaborar hipótesis; valorar y enjuiciar ideas y conceptos; producir dibujos; presentaciones multimedia», además de los procesos de reflexión, necesarios para la integración de los materiales encontrados y la estructura de trabajo diseñada.

Para el desarrollo de la actividad se realizó una pequeña exposición teórica, apoyada de un lado por un documento que se facilita online en la asignatura y disponible para el público en general en la página web de la asignatura ([www.edmetic.es](http://www.edmetic.es)) y de otro por los trabajos realizados por Adell (2004) y de Bernabé y Adell (2006) en torno a las WebQuest, de manera que pudieran consultar y ampliar la exposición del docente.

Imagen 1. Rúbrica de WebQuest



**EDUCACIÓN MEDICINA Y DIMENSIÓN EDUCATIVA DE LAS TIC**  
**CURSO ACADÉMICO 2011-2012**  
**RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE WEBQUEST**

ALUMNO: \_\_\_\_\_ ALUMNO: \_\_\_\_\_  
ALUMNO: \_\_\_\_\_

	Adepto		Bastante		Poco	
<b>Participación</b>	Se ha leído de principio a fin con atención.		Se ha leído con atención.		No se ha leído con atención.	
<b>Interacción</b>	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte
	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte
<b>Tarea</b>	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte
	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte
<b>Proceso</b>	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte
	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte	Comparte

Fuente: <http://www.edmetic.es/index.php/evaluacion/rubricas/rubrica-webquest>

Para la realización de las WebQuest se descartó el empleo de generadores convencionales, dado que al llevar sonido incorporado, la gran mayoría o bien no podían incorporarlo o bien daba una gran variedad de problemas, por ello se decantó por la utilización del programa de Office Power Point, del cual los estudiantes de grado tenían nociones en la mayoría de los casos a nivel básico. Señalar aquí que el mayor problema que los grupos tuvieron fue la sincronización de las diapositivas, transiciones y sonido, el cual en algunas ocasiones al cambiar de soporte desconfiguraba toda la presentación.

La evaluación de la WebQuest se aplicó una e-rúbrica diseñada para tal efecto la cual está disponible en la Web de la asignatura, y que los alumnos disponían desde el comienzo del tema.

Para el diseño del trabajo el aula se distribuyó en pequeños grupos conformados por entre 3 y 5 miembros, firmando en el momento de su constitución un contrato de trabajo, en el cual se reflejaba los aspectos que iban a puntualizar la dinámica del grupo.

Las temáticas para la realización de la WebQuest eran a libre elección de los grupos, teniendo que circunscribirse a los contenidos curriculares de la etapa de infantil. Estas versaron desde las 4 estaciones en general, la Navidad, el circo, los oficios hasta el cuerpo humano pasando por los animales.

A continuación exponemos el proceso seguido por dos grupos, que como veremos aunque siguieron las pautas básicas de una WebQuest en su diseño son muy diferentes.

Ejemplo 1. *El invierno*

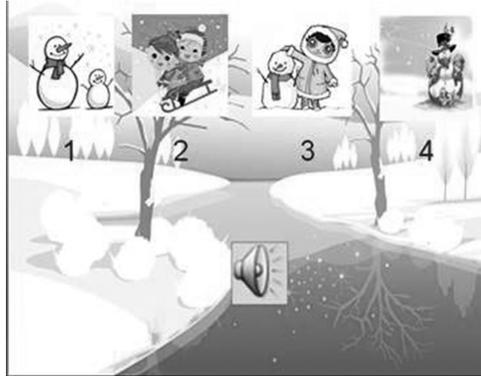
Imagen 1. Portada de WebQuest. El invierno



Como podemos ver en la imagen 1 en la portada además de aparecer el título de la actividad, *El invierno*, el cual al venir en serigrafía no iba a ser comprendido por los estudiantes destinatarios, se optó por poner una imagen que fuera lo suficientemente alegórica a la materia que a continuación iban a encontrar. También se dispuso de una flecha de un gran tamaño y de un color llamativo hacia los infantes. Al ejecutar la WebQuest

una voz en off decía el título e indicaba a los estudiantes que movieran el ratón hacia la flecha azul y pincharan para pasar a la diapositiva siguiente.

Imagen 2. Introducción de la WebQuest



Si vemos la imagen 2, los estudiantes introdujeron un icono con forma de altavoz, con la intención de que los alumnos de infantil pincharan en él y obtuvieran la información que necesitarían para poder moverse por la WebQuest. En la parte superior encontramos números hipervinculados con las partes de la WebQuest. Para que el alumnado sepa que debe pinchar en ellos para acceder a dicha información

En este caso, el grupo optó por contar a los estudiantes un cuento sobre la temática, el cual daba a estos datos suficientes para poder realizar las actividades posteriormente

Imagen 3. Proceso



En el paso siguiente se proponía distribuir a los alumnos en tres grupos en función de las fotos que componen la imagen 3. En ella los alumnos observan el proceso por el que un árbol pasa por las estaciones climáticas.

Imagen 4. Tarea



Para indicar las tareas a realizar, el grupo empleó dos diapositivas. La actividad principal consistía en la identificación de la ropa propia del invierno, y la asignación según el grupo en que les hubiera tocado en el proceso (imagen 4).

Imagen 5: Evaluación



Dado que son alumnos pequeños, y si bien poseen una concepción de lo que está bien hecho o no en lo que a sus actividades se refiere, se optó por la utilización icónica de dos caras, una triste y otra alegre, para ejemplificar que la actividad está lograda o no. Además, una voz en off les explicaba que se valoraba de forma positiva con la cara alegre y que aspectos serían los que harían que su trabajo fuera calificado de forma negativa (cara triste).

En la última diapositiva, el grupo optó por aportar recursos online para los docentes que quisieran aventurarse en incorporar al aula la red Internet, con el hándicap consiguiente, que no es otro que el escaso control que se podría tener del acceso a otro tipo de páginas que los alumnos de forma inocente realizaran.

## CONCLUSIONES

Como señala Prensky (2010) para que las pasiones del alumnado se realicen, estos deben dominar 5 dimensiones,- saber qué es lo correcto, llevarlo a la práctica, hacerlo con otros, realizarlo de forma creativa y mejorarlo de forma continua-, las cuales se integran, a nuestro juicio, a la perfección en la competencia mediática. La consecución de estas dimensiones implica el logro de los tres niveles que la conforman (competencias específicas, transversales y nucleares) lo que según Gisbert, Espuny y González (2011), es hoy necesario para una inserción en la sociedad del conocimiento de manera que ayude al individuo bien a no caer bien a no estar dentro de la llamada brecha digital, que en algunos países se está produciendo de forma acuciante, por diversos motivos (económicos, sociales y geográficos, principalmente).

Alba (2005, 14), ya puntualizaba que la sociedad del conocimiento de este siglo «requiere innovaciones y cambios en las formas tradicionales de formación, producción, comunicación de la información y en el acceso a servicios públicos y privados», es por ello que consideremos imprescindible que los futuros maestros de los primeros niveles educativos sepan emplear y diseñar estrategias de aprendizaje tecnológico con sus alumnos.

La propuesta presentada en estas líneas trata de mostrar cómo una herramienta pensada para estudiantes con la com-

petencia lingüística así como iniciados en la alfabetización digital, puede ser también empleada en los infantes, quienes aún están en los primeros pasos de la alfabetización digital o mediática.

El trabajo diseñado por los estudiantes de la asignatura de «*Educación Mediática y dimensión educativa de las TIC*», si bien tienen carencias, al ser la primera vez que se adentraban en este trabajo, de los cuales fue casi imposible encontrar ejemplos que reunieran las mismas o similares características, servirá para que el alumnado de los cursos sucesivos puedan realizar sus WebQuest teniendo un ejemplo de qué partir.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las Webquest. Consultado el 21 de Mayo de 2014. Disponible en <http://www.cibere-duca.com/Webquest/jordi-adell.pdf>
- Alba, C. (2005). El profesorado y las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de convergencia al Espacio Europeo de Educación Superior. *Revista de Educación*, 337, 13-36.
- Antoci, A., Sabatini, F., & Sodini, M. (2012). See you on Facebook! A framework for analyzing the role of computer-mediated interaction in the evolution of social capital. *The Journal of Socio-Economics*, 41, 541-547.
- Bernabe, I., & Adell, J. (2006). El modelo de WebQuest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. *EDUTEC*, 2006. Consultado el 21 de Mayo de 2014. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/mec2011/htm/mas/6/61/36.pdf>
- Bernal, C., & Angulo, F. (2013). Interacciones de los jóvenes andaluces en las redes sociales *Comunicar*, 40, 25-30.
- Cabero, C., López, E. & Llorente, M<sup>a</sup> C. (2009). *La docencia universitaria y las tecnologías web 2.0. Renovación e innovación en el espacio europeo*. Sevilla, España: Mergablum.
- Cheung, CH. M., Chiu, P.-Y., & Lee, M.K.O (2011). Online social networks: why do students use facebook? *Computers in Human Behavior*, 27, pp. 1337-1343.

- Drent, M., & Meelissen, M. (2008). Which factors obstruct or stimulate teacher educators to use ICT innovatively? *Computers & Education*, 51, 187-199.
- Gisbert, M., Espuny, C., & González, J. (2011). Cómo trabajar la competencia digital con estudiantes universitarios. (pp. 157-174). En Roig, R. y Lavene, C. (eds.). *La práctica educativa en la sociedad de la información*. Alicante: Marfil.
- Holcom, L. B., & Beal, C. M. (2010). Capitalizing on web 2.0 in the social studies context. *TechTrends*, 54 (4), 28-32.
- Llorens, F., & Capdeferro, N. (2011). Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 8(2), 31-45.
- López, E.; Domínguez, G. & Ballesteros, C.(2011). E-actividades: elementos constitutivos para la calidad de la praxis educativa digital. (pp. 267-281). En R. Roig & C. Lavene. (eds.). *La práctica educativa en la sociedad de la información*. Alicante: Marfil.
- Palacios, A. (2009). Las WebQuest como estrategias metodológicamente los retos de la convergencia europea de educación superior. *Pixel Bit, Revista de Medios y Educación*, 34, 235-249.
- Prensky, M. (2008). Turning on the lights. *Educational Leadership Magazine*, 65(6), 40-45.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives. Partnering for real learning*. California: Corwin.
- Ricoy, M<sup>a</sup> C., & Fernández, J. (2013). Contribuciones y controversias que genera el uso de las TIC en la educación superior: un estudio de caso. *Revista de Educación*, 360, 509-532.
- Santiago, R., & Andia, L. A. (2012). Creando y compartiendo conocimiento con herramientas 2.0: una experiencia sobre las prácticas del grado de educación infantil en entornos personales de aprendizaje colaborativo. *Contextos Educativos*, 15, 171-182.