



**TRABAJO FINAL DE GRADO EN
MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**LA WEBQUEST COMO RECURSO
DIDÁCTICO EN EDUCACIÓN
INFANTIL**

Cocinando dinosaurios

Alumna: Gema Gómez Bartoll

Tutor de TFG: Manuel Collado Lozano

**Área de Conocimiento: Didáctica de las
Ciencias Experimentales**

Curso académico: 2018/2019

Índice

	pág.
1. Resumen	2
2. Justificación	3
3. Introducción teórica	4
4. Desarrollo del trabajo	7
4.1. Estudio sobre la WebQuest (WQ) en Educación Infantil (EI)	7
4.1.1. Objetivo	7
4.1.2. Método	7
4.1.3. Recursos	7
4.1.4. Resultados	7
4.1.5. Conclusiones	9
4.2. Creación de la WebQuest: Cocinando dinosaurios	10
4.2.1. Objetivo	10
4.2.2. Fases de la creación	10
4.2.3. Materiales: La WebQuest	13
5. Conclusiones	19
6. Futuras líneas de investigación	20
7. Referencias bibliográficas	20
8. Anexos	21
8.1. Anexo 1. Formulario	21
8.2. Anexo 2: Fichas	26

1. Resumen

La sociedad actual demanda el uso de las nuevas tecnologías en todos los contextos de su entorno y la escuela es uno de los prioritarios. Ante esa demanda, este trabajo pretende introducir un poco más esta herramienta para abrir los centros escolares desde Educación Infantil a estas nuevas metodologías, ya que es una etapa que en demasiadas ocasiones se muestra reacia a su inclusión.

Desde nuestro trabajo, abordaremos un estudio sobre los docentes de esta etapa, para establecer qué tecnologías conocen, cuáles utilizan más a menudo y cuáles creen que son las mejores para esta edad. Una vez conocidos los resultados se llevará a cabo la producción de una WebQuest para este alumnado. La WebQuest es nuestra apuesta para implementar el uso de las TIC y confiamos en su valor y funcionalidad.

Se hará una descripción de esta metodología, se describirán sus partes y se mostrarán todas sus beneficios. No se pretende anular todo lo establecido hasta ahora sino aportar nuevos elementos al aula que motiven y despierten al alumno, así como promueva su creatividad y fomente las relaciones entre los alumnos en el trabajo en cooperativo.

Los contenidos a trabajar se han asociado a los intereses y a la vida cotidiana de los alumnos para que la tarea les resulte atractiva y fomente un aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE: Educación Infantil, TIC, WebQuest, innovación, trabajo cooperativo, unidades de medida.

2. Justificación

El hecho de realizar este Trabajo Final de Grado (TFG) sobre las WebQuest surge de las primeras recomendaciones del tutor del mismo. En un primer momento, se consideraron otras opciones como el JClic pero se optó por la WebQuest, ya que es menos conocida en Educación Infantil y se apostó por ella como metodología también en esta etapa.

En nuestro caso, es un tema que ha despertado bastante interés ya que había cierto desconocimiento por nuestra parte sobre esta herramienta. A medida que se ha avanzado en la investigación, se ha podido comprobar que es una metodología que no se ha utilizado mucho en estas edades y que está más bien dirigida a alumnos a partir del tercer curso de Primaria.

Aunque también es cierto que sí que se han encontrado WebQuest para Infantil, estas han sido en su mayoría sobre contenidos muy globales como animales, educación vial o reciclaje. Por lo tanto, también ha significado un aspecto motivador trabajar desde campos tan experimentales para la etapa a priori como son los conceptos físico-químicos o matemáticos.

Entre los contenidos del currículum la elección se ha decantado por el uso de medidas de longitud, masa y capacidad, ya que son enseñanzas que los alumnos del último curso de la etapa pueden adquirir y utilizar. También son conceptos muy útiles para la vida cotidiana, con términos que los niños escuchan a diario en sus hogares y que, a través de su estudio, pueden ir adquiriendo de una manera significativa.

La WebQuest despierta la motivación e interés de los alumnos, al igual que otras herramientas tecnológicas. Esto no supone querer romper con las metodologías tradicionales, pero sí avanzar un poco en la participación de los alumnos de una manera interactiva, más acorde con la situación de la sociedad actual, donde las TIC juegan un papel fundamental y están presentes en el día a día del alumnado.

Además, este material didáctico es muy adecuado para fomentar un estilo no directivo de enseñanza donde el papel del profesorado es el de guía y el del alumnado es más libre.

Con las primeras investigaciones, se ha considerado necesario también realizar un estudio del contexto real de las nuevas tecnologías en Educación Infantil y de las WebQuest en concreto. Con los datos que se extraigan de los participantes, se podrá comprobar de una manera más fiel el estado en que se encuentran dichas tecnologías en las aulas.

3. Introducción teórica

Vivimos en un contexto plenamente informatizado, el cual nos plantea incluso un cambio de nomenclatura de la etapa histórica en la que nos encontramos. Parece que la Edad Contemporánea es un término ya obsoleto y deberíamos hablar más de Etapa Tecnológica o de la Información.

El acceso a la información es mucho más sencillo y la cantidad de esta es mucho mayor en muy poco espacio. Con la aparición de Internet en los hogares la mayoría de la población, sobre todo en los países desarrollados, vive en una permanente conexión entre ellos y puede acceder a una gran cantidad de datos con un click. Hoy en día incluso es posible esta conectividad a través de los smartphones, por lo que no se requiere de un espacio físico ni de un ordenador para ello.

No todo serán ventajas como vemos a diario en nuestra sociedad y, además, nace un nuevo término como la brecha digital, entre los países que hemos comentado que poseen los recursos para estar conectados y vivir periódicamente informados y los que no. También puede ocurrir entre habitantes de un mismo país con diferentes niveles adquisitivos. El rápido acceso a tanta información también hace que sea muy difícil distinguir cuál es la correcta o decidirse por una sola.

Esta transformación social afecta a todos los ámbitos, por lo que el educativo no puede quedarse al margen, "se hace patente la necesidad de incorporar las nuevas tecnologías a la educación" (Rodríguez, 2003, p.24). Ya hace tiempo que las escuelas cuentan con multitud de recursos tecnológicos tales como pizarras digitales, aulas de informática y sobre todo, el acceso a Internet. Este panorama ofrece un amplio abanico tanto a los centros educativos como a los docentes de estos. Las clases magistrales han quedado un poco anticuadas, no solo con la llegada de estos recursos a los centros, sino con la evolución de las metodologías a través del tiempo. Los alumnos son mucho más participativos, más protagonistas de su proceso de aprendizaje y utilizar las nuevas tecnologías despierta su interés y motivación.

Aunque también convierte en imperante la necesidad de una renovación metodológica y de la permanente formación de los profesionales, ya que el avance de las nuevas tecnologías y de las aplicaciones que estas ofrecen es veloz. Ante estos requerimientos, hay docentes posicionados en ambos bandos;

quienes están de acuerdo, destacan que es una herramienta muy útil que se encuentra presente en el contexto y que les facilita aprender a ellos y sus estudiantes. Aquellos que manifiestan una mayor resistencia a la incorporación educativa de las TIC, argumentan que las consideran un recurso

prescindible y sobrevalorado, que requiere un esfuerzo profesional mayor, valorando también el mayor control que permite el libro de texto impreso.” (Gairín et al., 2016, p.77)

La introducción de las nuevas tecnologías no debe significar la retirada de los métodos anteriores, o, al menos, no de todos, o no su supresión, sino su evolución. “Esto no debe entenderse como que las nuevas tecnologías vienen a superar a sus predecesoras, más bien las completan, y en algunos casos las potencian y las revitalizan” (Cabero, 1994, p.137).

Es importante entender que el uso de las nuevas tecnologías no significa proyectar las páginas del libro en la pantalla digital o poner algún vídeo de vez en cuando. Tiene que implicar la participación del alumno, poder llevar el aprendizaje fuera del aula través de los dispositivos como tablets u ordenadores portátiles e implicar a todos los miembros de la comunidad educativa que quieran participar.

No se trata de enseñar a “navegar por Internet” o “a usar las nuevas tecnologías” per se, aunque también se aprende este tipo de habilidades. Se trata de aprender historia, naturales, matemáticas o lengua utilizando las herramientas que nos ofrecen las tecnologías de la información que tenemos a nuestra disposición. (Adell, 2004, p.2)

También es importante destacar que no solo hay que reservar estas aplicaciones para etapas superiores como Secundaria o Universidad. De hecho, actualmente están totalmente integradas tanto en Educación Primaria como en la etapa de Infantil. Su uso no será el mismo en las diferentes etapas, habrá que adaptarlo y limitarlo en los horarios, ya que en Infantil, que es la etapa en la que nos vamos a centrar, hay que dejar tiempo para otros recursos como juego libre o talleres. Aunque las TIC pueden ser un buen recurso, no se puede enfocar toda la enseñanza a través de ellas.

Uno de los recursos que se suelen utilizar en etapas superiores y que desde este trabajo queremos consolidar en Educación Infantil son las WebQuest. De acuerdo con su creador, Dodge (2001), se definen como un actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web. Como dice Aguiar (2009), las WebQuest tratan de propiciar el uso de Internet de una forma sencilla, haciendo hincapié en el aprendizaje cooperativo y en la investigación como instrumentos para alcanzar el aprendizaje. Se podría definir como una exploración guiada para un trabajo de investigación.

En Educación Infantil los alumnos ya pueden hacer uso de Internet de una manera sencilla, por lo que una WebQuest puede ser una herramienta muy útil. Evidentemente, hay que facilitar la tarea y que esta sea mucho más guiada, que se utilicen todos los recursos disponibles para simplificar el

trabajo. Por ejemplo, el hecho de que haya texto escrito puede dificultar o ralentizar el proceso, por lo que deberemos utilizar recursos como vídeos o audios explicativos.

Se pueden introducir pequeños textos según la edad de los alumnos, ya que en el último curso de la etapa son capaces de leer y comprender textos sencillos. Si acompañamos el texto de archivos de audio que reproduzcan lo escrito también será de ayuda.

Siguiendo con Aguiar (2009), este modelo de trabajo tiene una metodología de aprendizaje basada fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet y que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen al desarrollo de diferentes capacidades para que los alumnos puedan transformar los conocimientos que han ido adquiriendo con anterioridad.

Entre las partes que se pueden distinguir en una WebQuest están las siguientes:

- Introducción: Se le ofrece al alumno la información inicial, se le presenta la actividad con el fin de que le interese y motive.
- Tarea: Se describe lo que tendrá que haber realizado al finalizar el ejercicio, como por ejemplo el problema a resolver.
- Proceso: Consiste en describir los pasos necesarios para la realización de la tarea.
- Recursos: Las fuentes de información que servirán de apoyo a las tareas. Para que el alumno no vaya sin rumbo.
- Evaluación: Se expone cómo se va a evaluar teniendo en cuenta el nivel del alumnado.
- Conclusión.
- Créditos y referencias.

4. Desarrollo del trabajo

4.1. Estudio sobre la WebQuest (WQ) en Educación Infantil (EI)

4.1.1. Objetivo

En este estudio se pretende analizar el uso que se hace de la WebQuest en el segundo ciclo de Educación Infantil y la importancia que se le da a las nuevas tecnologías en esta etapa.

4.1.2. Método

Para ello se ha elaborado un cuestionario con diferentes ítems para comprobar el uso que se hace de las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Este cuestionario ha sido enviado por correo electrónico a diferentes centros tanto de la Comunidad Valenciana como de Aragón para tener un abanico más amplio de respuesta. (Anexo 1)

El cuestionario ha sido enviado a los correos oficiales de los centros por lo que los equipos directivos han sido los encargados de transmitirlo a la plantilla de Infantil. Así pues, todos aquellos docentes que han querido participar, han reenviado los formularios completados y sobre estos se ha hecho el estudio.

Una vez recibidos los cuestionarios, se procede a su análisis para determinar los resultados que se observan en el apartado correspondiente.

4.1.3. Recursos

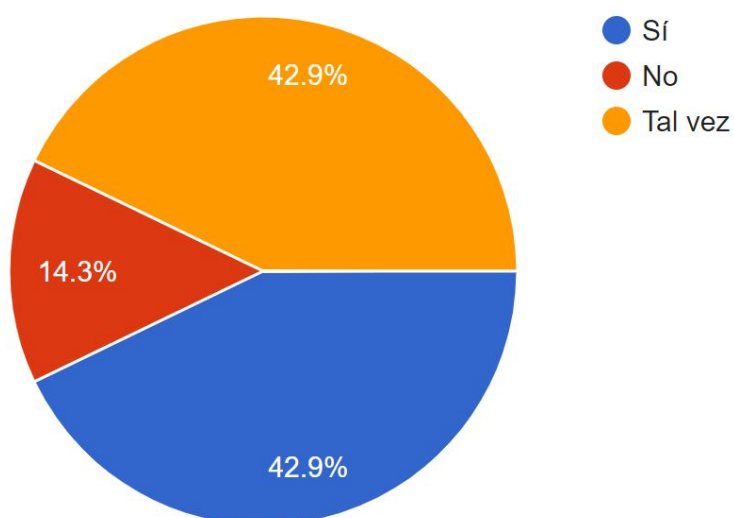
Formulario de Google, correo electrónico, direcciones de correo de los centros extraídos de la página oficial de la Conselleria de Educación así como del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón y personal docente participante.

4.1.4. Resultados

De los formularios contestados hemos obtenido los siguientes datos:

- El 14,3% de las respuestas proceden de docentes que trabajan en un centro concertado y el 85,7% lo hacen en en centros públicos.
- La mayoría de los docentes participantes (62%) creen que las TIC no están del todo integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado de EI.
- Las TIC más conocidas para los encuestados son: ordenadores, tablets, Pizarra digital interactiva (PDI), smartphones, cámaras, beebots, realidad aumentada.

- Entre las citadas, los docentes creen que las más adecuadas para esta etapa son el ordenador y la PDI. Además, son las que habitualmente utilizan.
- Algunos de los encuestados han dejado de utilizar algún recurso como la PDI porque en el nuevo centro no se dispone de ese recurso. Otros son reacios al uso de las TIC en EI. Por último, el smartphone es otro de los recursos descartados atendiendo a la seguridad y privacidad del menor.
- El 42.9% de los encuestados confiesan que no conocen la WebQuest ni sus beneficios.
- Tan solo un 8% han utilizado las WQ en el aula de EI.
- Ante la pregunta: ¿Cree que podrían ser un instrumento muy positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta etapa educativa, siempre que se realice una adaptación a la edad del alumno? Esta es la gráfica resultante.



Gráfica 1. WebQuest como recurso positivo en EI.

- Entre los motivos más destacados por los que creen que la WQ no es utilizada en esta etapa se encuentra la poca formación. Otros motivos son la falta de recursos de que disponen en el centro, el poco tiempo que disponen para formarse, el desconocimiento, el desinterés y la negativa a introducir cambios en su metodología.
- El 33% de los docentes encuestados cree que se podría trabajar conceptos tan experimentales como son el peso, la longitud, la capacidad o el tiempo con la WQ, el 50% cree que tal vez y el 17% no cree oportuno utilizar esta herramienta para trabajar dicho contenido.

4.1.5. Conclusiones

Al enviar el cuestionario a los centros se ha comprobado la poca participación obtenida, ya sea por olvido o desinterés por parte del equipo directivo al pasar el mail a sus compañeros de Infantil como por los propios docentes de esta etapa.

Esto puede ser debido a la falta de implicación y colaboración en este tipo de estudios, lo que denota cierto desinterés por formar parte en una posible mejora en la metodología de las aulas.

Atendiendo a los resultados en sí, vemos que las TIC no están del todo integradas en la etapa de Educación Infantil. Hay un número alto de docentes que son reticentes a su introducción en estas edades, señalan, en ocasiones, como motivo, el que no son adecuadas para niños tan pequeños. Detrás de este motivo también se esconde a menudo la negativa al cambio, por no creer en él o por falta de ganas. También es cierto que muchos docentes que se aferran a su metodología más tradicional lo hacen convencidos de funcionalidad y éxito.

Entre las TIC más conocidas tenemos ordenadores, tablets, pizarra digital interactiva (PDI), smartphones, cámaras, beebots y la realidad aumentada como recursos más citados. Entre ellos los más utilizados en Educación Infantil son el ordenador y la pizarra digital, es decir, su uso combinado.

Entre las causas que han llevado a algunos docentes a prescindir de alguna de estas tecnologías está la falta de recursos en el centro donde imparten docencia o la decisión propia de no utilizarlas.

Ciñéndonos a la WebQuest, el desconocimiento de este recurso entre las plantillas de Educación Infantil de los centros estudiados es muy alto, y su uso prácticamente anecdótico. Hay grandes cantidades de recursos en Internet y su elección es difícil, por otra parte, las herramientas evolucionan y se amplían de forma constante.

Además del desconocimiento, la falta de recursos del centro también es un motivo para no utilizar esta metodología, así como la falta de formación. Son pocos los docentes que han recibido cursos en los que se trate de manera concreta la WebQuest. Otros motivos son el poco tiempo disponible para su preparación y de nuevo la renuncia al cambio.

En cuanto a los contenidos a trabajar con este tipo de herramienta didáctica, un tercio de los encuestados confía en su uso para el aprendizaje de las distintas medidas y sus unidades. Por lo tanto, la mayoría duda de su provecho o directamente las descarta. Esto puede ser debido a que

se piensa que unos contenidos tan experimentales se deberían trabajar exclusivamente de manera manipulativa.

Se ha creído conveniente realizar este estudio antes de llevar a cabo nuestra WebQuest para tener un conocimiento más real del contexto de las TIC en Educación Infantil. Aunque los resultados no han sido del todo esperanzadores para su éxito, también han conseguido que se emplee un mayor esfuerzo en su elaboración, teniendo en cuenta todos los aspectos tratados en las preguntas del formulario.

Uno de los puntos que creemos que es más importante trasladar a aquellos docentes reacios a su utilización es el hecho de que, además de ser una tarea guiada, puede ser de gran ayuda para su confianza y para fomentar el trabajo en equipo. Los docentes podrán intervenir si creen que es necesario y ayudar a los alumnos si los ven muy perdidos. Antes de intervenir hay que ser pacientes y dejar que investiguen, prueben y vayan avanzando a su ritmo. Se tienen que ayudar entre ellos y ser capaces de hacer aquello que se les pide, ya que las tareas presentadas están diseñadas para que puedan hacerlas.

4.2. Creación de la WebQuest: Cocinando dinosaurios

4.2.1. Objetivo

El objetivo principal de la creación de esta WebQuest es hacer que el aprendizaje de los conceptos sea más atractivo para los alumnos, así como dotarlos de más autonomía, lo que debería traducirse en un refuerzo de su confianza y autoestima. El trabajo cooperativo también supone una serie de ventajas, tales como mejorar la expresión y comprensión oral, fomentar la autoestima, la pertenencia a un grupo y el trabajo de la empatía, que han hecho que esta metodología gane en consideración.

4.2.2. Fases de la creación

1ª Fase: El primer paso en la elaboración de la WebQuest ha sido la elección del contenido a trabajar. Para ello se ha hecho un análisis de los contenidos del Decreto 38/2008 por el que se establece el currículum de Educación Infantil y se han extraído los que más se adecuaban al proyecto inicial. Entre ellos se encuentran las nociones básicas de medida y entre estas, la longitud, la capacidad y el peso. Concretamente, estos contenidos se encuentran en el área El medio físico, natural, social y cultural, dentro de su primer bloque: Medio físico: relaciones y medidas.

2ª Fase: Una vez extraídos los contenidos, es el turno de crear la página web donde se alojará la Webquest. Para tal fin, y después de haber practicado con otras aplicaciones, se ha optado por crearla a través de Google Sites, ya que su manejo resulta más sencillo que otros lugares consultados y practicados. Google Sites es una aplicación en línea gratuita ofrecida por la empresa estadounidense Google para la creación de páginas web.

3ª Fase: En esta fase se ha procedido a la búsqueda de material: fichas, vídeos e imágenes que puedan acompañar o formar parte de las diferentes partes de la WebQuest. Todo lo visual resulta atractivo en esta etapa por lo que es muy importante encontrar y utilizar estos recursos. También se han realizado creaciones propias como fichas, imágenes y vídeos con la aplicación **I Fun Face**.

La aplicación IFunFace permite, de una manera sencilla, añadir una grabación de voz a una fotografía, para que esta la reproduzca. En este caso, la fotografía ha sido realizada a un peluche, nuestro protagonista Kirko. Gracias a la aplicación, Kirko ayuda a los alumnos con la lectura de los enunciados y con los pasos a seguir.

El programa **Movie Maker** también se ha utilizado para el manejo de algunos archivos, ya que permite editarlos y adaptarlos a las necesidades del creador.

4ª Fase: Con la página en funcionamiento, se han elaborado las distintas actividades que los alumnos deben de ir realizando para avanzar en la consecución de las diferentes tareas propuestas. Con el programa **Educaplay Free** se han realizado las actividades interactivas, ya que ofrece un amplio abanico de posibilidades y muchos de sus contenidos se pueden adaptar a cualquier edad, pues es el creador quien decide las opciones, las posibles respuestas o el número de intentos por ejemplo.

Educaplay es una herramienta de gamificación muy completa que permite crear y encontrar actividades educativas, gestionar grupos, exportar tus recursos para poder gestionarlos en cualquier dispositivo.

Educaplay Free incluye crear actividades, crear colecciones, crear grupos, obtener informes y los tiempos que están disponibles: los resultados de las actividades están disponibles durante 3 meses.

A la hora de crear actividades se tiene un gran abanico, aunque no todos los tipos se pueden adaptar para la etapa de Educación Infantil. En la Imagen 1 se puede observar la pantalla del ordenador a la hora de elegir el tipo de actividad .

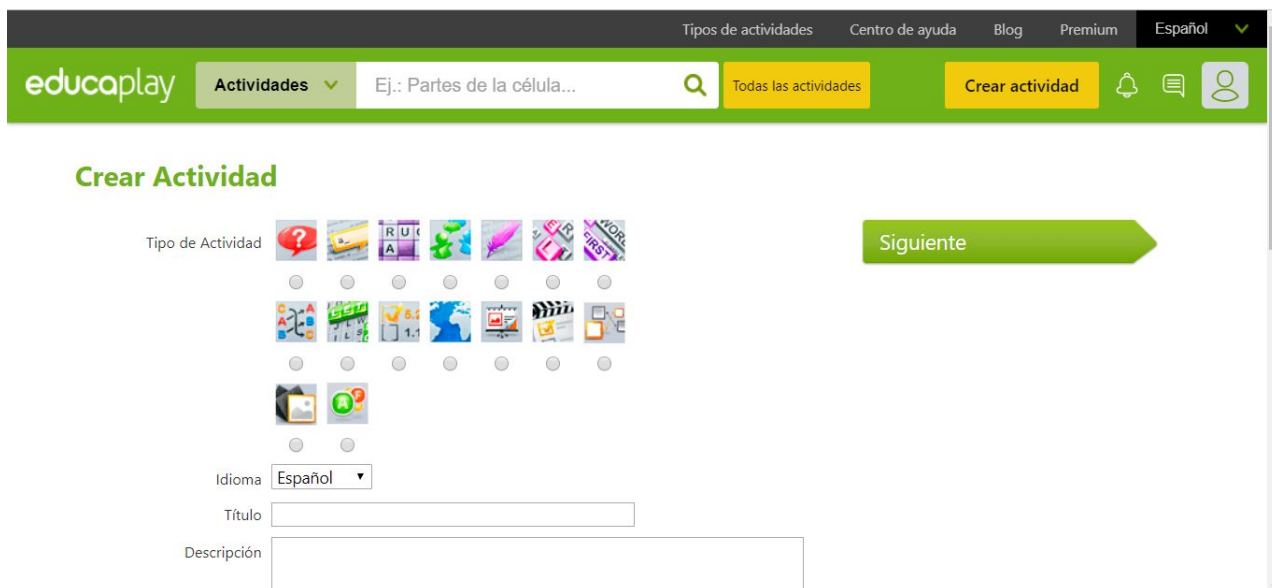


Imagen 1. Elección tipo de actividad en Educaplay.

Para la utilización de todos estos materiales se ha utilizado un ordenador portátil y un smartphone.

Para que los alumnos de Infantil tengan un manejo más sencillo de la página, muchas de las instrucciones y enunciados están acompañados de vídeos de creación propia. También se han acompañado las actividades de vídeos con explicaciones sobre los contenidos e incluso de ampliación. Para hacer más atractiva la página, se han introducido fotografías, canciones y un diseño que resulte acorde a los alumnos.

5ª Fase: Con las actividades, pistas de audio y vídeos creados o escogidos, se procede a la creación de la WebQuest en sí, colocando cada actividad en el lugar correspondiente, acompañada de los recursos comentados. Se ha intentado que sea lo más intuitiva posible y que los alumnos sepan avanzar por ella por sí solos, usando bastante los enlaces con colores llamativos para que sea fácil su reconocimiento.

6ª Fase: Una vez comprobadas las diferentes actividades y que todo es correcto, se procede a la publicación de la WebQuest para que se pueda utilizar en cualquier lugar. Se intentará darle la mayor difusión para que se extienda este tipo de metodología a través de actividades como las propuestas.

4.2.3. Materiales: La WebQuest

Como material elaborado se presenta la Webquest en sí. En la imagen 2 se puede observar una captura de pantalla de la portada de la WebQuest. Dentro de la misma podemos encontrar las diferentes actividades creadas. Se han creado actividades de varios tipos como adivinanzas, mapas interactivos con sonido, ordenación de letras, así como otras de relacionar, ya sea un mosaico, columnas o conjuntos. A parte de estas actividades se han preparado otras para que los alumnos realicen en el aula de forma manipulativa.

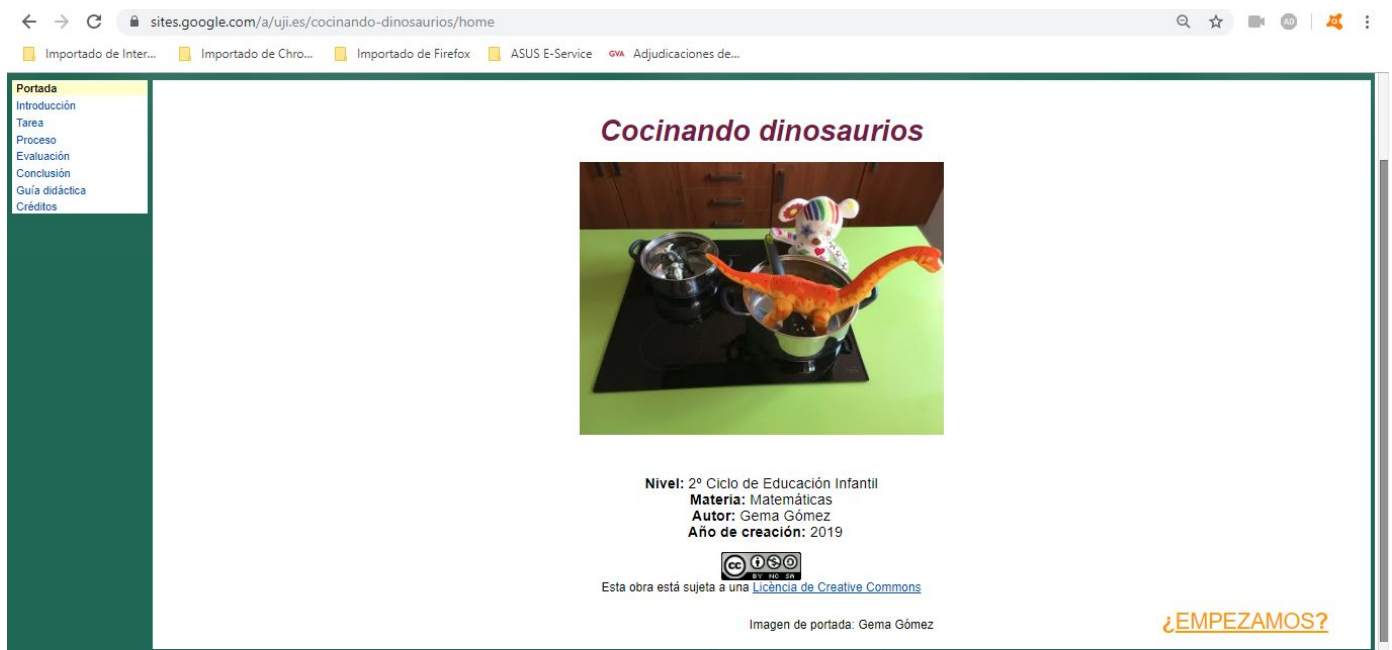


Imagen 2. WebQuest Cocinando dinosaurios.

Para facilitar la navegación del alumnado por la WebQuest se han introducido una gran cantidad de enlaces, de manera que no es necesario que recurra al índice de la izquierda. Además los links están resaltado con colores llamativos.

Otra característica de esta WebQuest es que después de cada actividad hay un video Kirko animando por la tarea realizada. Con la intención de motivar al alumnado.

En el siguiente enlace se puede acceder y comprobar lo explicado:

<https://sites.google.com/a/uji.es/cocinando-dinosaurios/>

PARTICIPANTES: Último curso del 2º ciclo de Educación Infantil (5 años)

ÁREA: Matemáticas. II. El medio físico, natural, social y cultural.

INTENCIONALIDAD: Con esta WebQuest se pretende que los niños conozcan las diferentes unidades de medida (el kilogramo, el gramo, el litro, el mililitro, el metro y el centímetro) y aprendan a utilizar la balanza, la báscula, una jarra medidora, la regla y una cinta medidora. Este aprendizaje se realizará a través del uso de las TIC, ya que son una herramienta muy útil y motivadora en la adquisición de conocimientos. Para ello deberán utilizar herramientas como enlaces, reproducción de archivos, actividades interactivas o el uso del ratón entre otros.

TEMPORALIZACIÓN: Este trabajo se llevará a cabo a lo largo de 12 sesiones de aproximadamente una hora, durante un tiempo aproximado de 4 semanas. Tanto las sesiones como la duración total del proyecto, dependerá del ritmo de los alumnos, por lo que no es un aspecto cerrado.

OBJETIVOS:

- 1.- Conocer diferentes unidades de medida.
- 2.- Distinguir entre diferentes utensilios de medida.
- 3.- Aplicar el uso de las medidas en la vida real: la receta.
- 4.- Iniciarse en el uso de las TIC como herramientas educativas.
- 5.- Favorecer el aprendizaje cooperativo.

CONTENIDOS: Unidades de medida, longitud, masa y capacidad. Relacionados con el Área II. El medio físico, natural, social y cultural del currículum (DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana.)

METODOLOGÍA:

La metodología que se llevará a cabo es básicamente el trabajo en grupo. Los cinco ingredientes del aprendizaje cooperativo son: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción frente a frente, las habilidades de grupo y la autoevaluación de los grupos.

Se formarán grupos de 4 alumnos de manera heterogénea. Cada miembro del grupo tendrá un rol, el cual irá cambiando cada 3 sesiones, de manera que todos los alumnos desempeñarán todos los roles. Los roles propuestos para este proyecto son:

- Chef, será el encargado de coordinar todos los movimientos del resto y aprobar la consecución de las tareas.
- Cocinero, será el encargado del material.
- Maître, será el encargado de poner el orden. Llamará la atención a sus compañeros si estos no cumplen con las normas (levantan la voz, discuten...)
- Camarero, será el encargado de mover el cursor por la pantalla.

Aunque cada uno tiene un rol, las actividades se resuelven entre todos. Los roles permiten practicar habilidades sociales como la resolución de conflictos, la negociación, la comunicación de las ideas propias de una manera eficaz, el respeto por los puntos de vista de los demás, consensuar respuestas colectivas y aprovechar el tiempo. Cada miembro del equipo llevará una identificación según el papel que desempeñe. El chef un gorro, el cocinero un delantal, el maître una pajarita y el camarero un chaleco.

El papel del profesorado es de guía, ayudará a los alumnos siempre que lo necesiten.

PROCEDIMIENTO:

En la primera sesión se realizarán los grupos y se explicarán los diferentes roles. Se presentará la WebQuest desde la pizarra digital y se les explicará cómo deben moverse por ella. Además se les explicará el apartado de evaluación. También podemos enseñarles otras WebQuest para que vean que pueden ser de diferentes formas. En caso de que los alumnos desconozcan totalmente esta herramienta se hará más hincapié en esta nueva metodología.

En posteriores sesiones se les invitará a que continúen con las tareas que la WebQuest les ofrece. Se les dejará avanzar según el ritmo de cada grupo, ofreciendo material de ampliación (ver anexo 3) para aquellos que terminen antes.

En la penúltima sesión se realizará una receta todos juntos para aplicar los contenidos que se han aprendido durante el proceso. Y en la última se realizará la evaluación.

RECURSOS:

Personales: para las primeras sesiones de trabajo con la WebQuest puede ser de ayuda la presencia de una maestra de apoyo o de miembros de la comunidad educativa, por ejemplo uno por grupo.

Materiales: ordenadores o tablets (uno por alumno para la sesión en la que se tiene que hacer la actividad individual y para el resto de sesiones uno por equipo), fichas, balanzas, cintas métricas, papel continuo, 1 botella de l, 2 de 1/2l, 4 vasos de 250 ml, camping gas e ingredientes de la receta.

EVALUACIÓN: Se realizarán tres tipos de evaluación mediante rúbricas o cuadros.

1. Una heteroevaluación de los alumnos a la WebQuest, evaluando así el trabajo del docente. Dicha evaluación se realizará al finalizar las tareas de la WebQuest. Para ello se recordará un poco lo que se ha hecho en dicho proyecto, se rellenará el cuadro 1 y dibujarán algo representativo de este proyecto.

<p style="text-align: center;"><i>WebQuest</i> <i>Cocinando dinosaurios</i></p>			
<p><i>¿Te han gustado las actividades?</i></p>			
<p><i>¿Te lo has pasado bien?</i></p>			
<p><i>¿Has aprendido muchas cosas?</i></p>			
<p><i>¿Sabes para qué sirve una balanza?</i></p>			
<p><i>¿Sirve la regla para medir un libro?</i></p>			
<p><i>¿Sirven los litros para medir un coche?</i></p>			
<p><i>¿Te gusta trabajar en equipo?</i></p>			
<p><i>¿Qué actividad es la que más te ha gustado?</i></p>			
<p><i>¿Qué rol es el que más te ha gustado?</i> <i>Chef-Cocinero-Maitre-camarero</i></p>			

Cuadro 1. Evaluación del alumnado de la WQ.

2. Otra heteroevaluación del docente evaluando los conocimientos de los alumnos. Para ello tendrá en cuenta las anotaciones que habrá realizado cada sesión en el diario mediante la observación directa y la prueba individual de cada alumno.

Ítems	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
NAVEGACIÓN	Sigue el orden de la página entrando en todos los vínculos.	Puedes saltarse algún vínculo, pero retrocede cuando le falta información.	Navega completamente al azar, sin prestar atención al contenido.
AUTONOMIA	Trabaja solo y pide ayuda solo ocasionalmente.	Pide ayuda frecuentemente.	No trabaja sin ayuda.
ACTIVIDADES	Realiza correctamente todas las actividades.	La mayoría de las actividades las realiza incorrectas o no las termina.	No termina o no realiza la mayoría de las actividades.
EXPRESIÓN ORAL	Es capaz de expresar su opinión al resto del grupo.	Realiza una descripción parcial de su opinión.	Realiza una descripción inconexa.
TRABAJO EN EQUIPO	Trabaja correctamente en equipo y lleva a cabo su papel dentro de este. Tiene un comportamiento adecuado con sus compañero.	Suele discutir con sus compañeros y no siempre cumple con su rol.	No suele cumplir con sus tareas, ni participa e incluso llega a molestar a sus compañeros.
MOTIVACIÓN	Muy motivado	Motivado	No asume la tarea
CONOCIMIENTOS	Los conocimientos adquiridos son los adecuados.	No ha adquirido todos los conocimientos que se esperaba.	No ha adquirido prácticamente ningún conocimiento.

Cuadro 2. Rúbrica para evaluar el profesor a cada alumno.

3. La autoevaluación docente, que es la que ayudará en la mejora de futuras WebQuest.

ÍTEMS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
Las actividades han estado adaptadas al nivel cognitivo y madurativo de los niños y han sido motivadoras.			
Se han trabajado todos los contenidos propuestos.			
Los objetivos propuestos se han alcanzado.			
Existe coherencia entre los objetivos y los contenidos.			
La metodología utilizada ha sido la adecuada.			
La atención a la diversidad ha sido la correcta (se ha ajustado la ayuda a las necesidades del alumnado).			
El clima de aula creado ha favorecido la actitud y desarrollo de los niños.			
Los recursos y materiales empleados en el desarrollo de la WQ han sido los adecuados.			
Se ha conseguido el interés y la participación activa de los alumnos.			
La temporalización ha sido la adecuada.			
A lo largo del proyecto si han surgido problemas, se han solventado con éxito.			
La evaluación ha sido continua, globalizada e integradora.			
La WQ se ha llevado a cabo con éxito.			
Los alumnos han conseguido realizar actividades propias que no estaban previstas, y explicarlas a sus compañeros.			
Es posible mejorar algunos aspectos. ¿Cuáles?			

Cuadro 3. Autoevaluación docente.

5. Conclusiones

Las conclusiones a las que hemos llegado después de habernos documentado, estudiado y realizado la WQ son las siguientes:

- 1.- La WQ es una metodología factible en EI.
- 2.- La WQ resulta una alternativa motivadora e interesante para los alumnos de EI.
- 3.- La WQ fomenta el desarrollo de la autonomía y del aprendizaje del alumnado.
- 3.- Los docentes deben apostar más por este tipo de metodología.
- 4.- No hay que abandonar el método ante una primera experiencia negativa.
- 5.- La adaptación de los recursos (contenidos, actividades y presentación) en esta etapa es un punto clave.
- 6.- La WQ es una metodología acorde a la sociedad actual.
- 7.- La administración educativa debe dotar a los centros de recursos tecnológicos para que se pueda llevar a cabo este tipo de proyectos.
- 8.- El estudio realizado refleja desinterés por parte de la mayoría de los docentes. Este desinterés se suele contagiar.

6. Futuras líneas de investigación

Se cree posible poder trabajar una WebQuest de este tipo cada trimestre. Al haber muchos más recursos tanto tecnológicos como de otro tipo, no se debe reducir todo el aprendizaje a este tipo de actividades. Convertir esta metodología en parte del aula y de la rutina de los alumnos debería estar acompañada de buenos resultados en cuanto a contenidos y a la autonomía de los alumnos.

Otra línea de investigación que sería atractiva debido a las partes implicadas, sería que los alumnos tuvieran WebQuest más sencillas para poder realizarlas desde casa de manera individual, con el apoyo de los padres. Sería muy útil para esta herramienta el hecho que desde casa se viera reforzada.

7. Referencias bibliográficas

ADELL, J. (2004). « Internet en el aula: las WebQuest.», *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17, páginas 1-37. Castellón de la Plana.

AGUIAR, M. Y CUESTA, H. (2009): «Importancia de trabajar las TIC en Educación Infantil a través de métodos como la WebQuest», *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, n 34, páginas 81-94, Sevilla.

CABERO, J. (1994). *Nuevas tecnologías, comunicación y educación*. Recuperado el 19-03-2019 de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/576/305>.

DODGE, B. (2001): «Five rules for writing a great WebQuest», *Learning & Leading with Technology*, v 28, n 8, páginas 6-9, San Diego.

GAIRÍN, J., CASTRO, D., SILVA, J. Y MERCADER, C. 2016: *El impacto de las TIC en el aula desde la perspectiva del profesorado*, Fundación Mapfre, Bellaterra.

RODRÍGUEZ, L. (2003). *Nuevas Tecnologías en Educación. Actas del II Congreso. La educación en Internet e Internet en la Educación*. Madrid: CNICE.

8. Anexos

8.1. Anexo 1. Formulario

Nuevas Tecnologías en Educación Infantil

Este test forma parte de un estudio sobre las Nuevas Tecnologías en el segundo ciclo de Educación Infantil, en concreto de la WebQuest, para un TFG del Grado de Magisterio de Educación Infantil de la Universitat Jaume I de Castellón de la Plana.

Dirección de correo electrónico *

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario está recopilando direcciones de correo electrónico. [Cambiar la configuración](#)

Nombre del centro *

Texto de respuesta breve

Tipo de centro *

Público


Concertado


Privado

¿A qué provincia pertenece?

Texto de respuesta breve

Preguntas del cuestionario

Con estas preguntas se pretende conseguir un estudio de la situación actual de las TIC en los centros, concretamente 

¿Cree que las TIC están integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado de infantil? 

Texto de respuesta breve



¿Qué TIC conoce?

 Párrafo 

Texto de respuesta largo

¿Cuáles cree que son las más apropiadas para utilizar en el aula de Educación Infantil? *

Texto de respuesta largo

¿Cuáles utiliza habitualmente en el aula? *

Texto de respuesta largo

¿Cuáles ha utilizado alguna vez y no ha vuelto a utilizar? ¿Por algún motivo concreto?

Texto de respuesta largo



¿Conoce las Webquests?

Opción múltiple

Sí



No.



¿Conoce los beneficios que puede aportar el modelo WebQuest?

Sí

No

¿Ha utilizado las WebQuests en el aula de infantil?

Sí

No

En caso negativo, ¿cree que podrían ser un instrumento muy positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta etapa educativa, siempre que se realice una adaptación a la edad del alumno?

Sí

Tal vez

No

Enumere los motivos por los que cree que no son utilizadas en esta etapa (falta de tiempo, poca formación tecnológica, miedo, desinterés...)

Texto de respuesta largo

¿Cree que se podría trabajar conceptos tan experimentales como son el peso, la longitud, la capacidad o el tiempo con esta metodología?

Texto de respuesta largo

Muchas gracias por su colaboración. Si lo desean comenten lo que crean oportuno.

Texto de respuesta largo

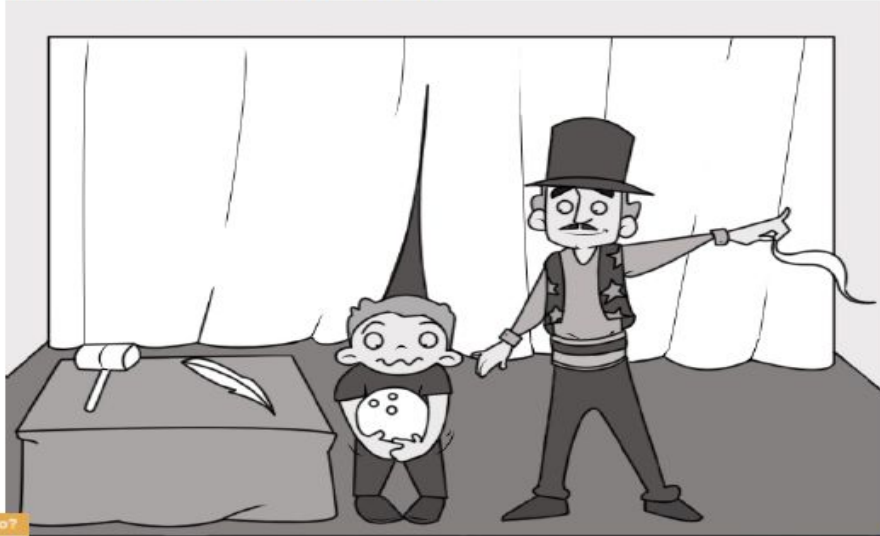
8.2. Anexo 2: Fichas

Tema: Iniciación a las matemáticas. Peso: ligero-pesado. ¡Magia potagia!

5
AÑOS

ACTIVIDADES

- ✓ Colorea los objetos pesados que veas en el dibujo.
- ✓ Rodea los objetos ligeros.
- ✓ Colorea en distintos tonos de rojos las cortinas de la sala.



¿Cómo lo he hecho?



conmishijos

ACTIVIDADES

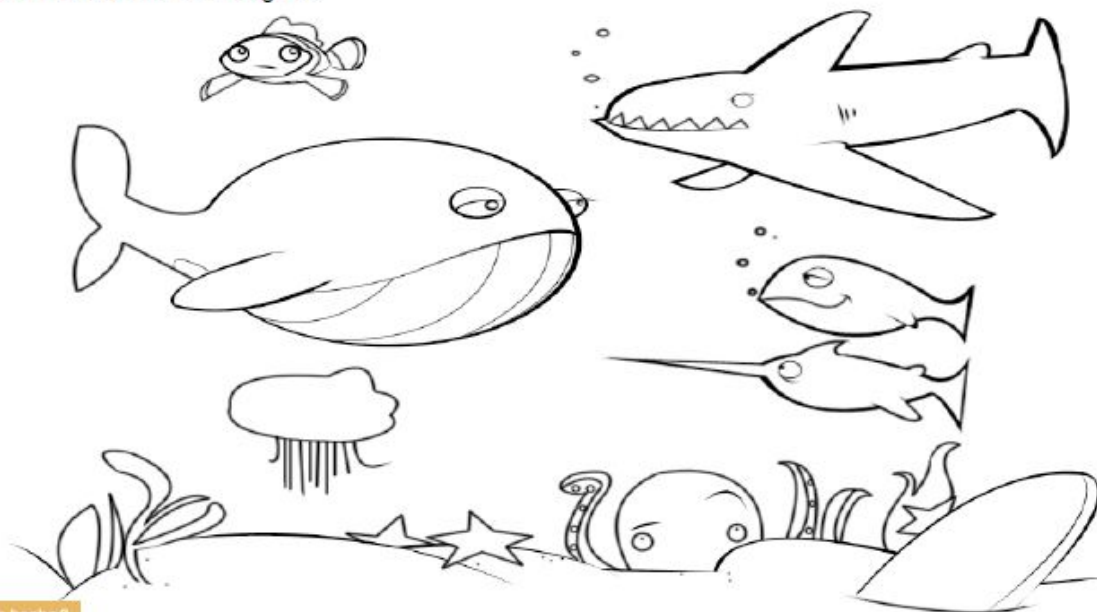
- ✓ Repasa con un rotulador marrón los troncos de los árboles que son gruesos pero no tan grueso como el del árbol de las ardillas.
- ✓ Colorea la ficha con ceras de colores.



ACTIVIDADES

Observa el fondo del mar.

- ✓ Pega un gomet en el pez más grande que el tiburón.
- ✓ Rodea el pez que es tan grande como el pez espada.
- ✓ Tacha el pez más pequeño.
- ✓ Colorea la ficha como más te guste.

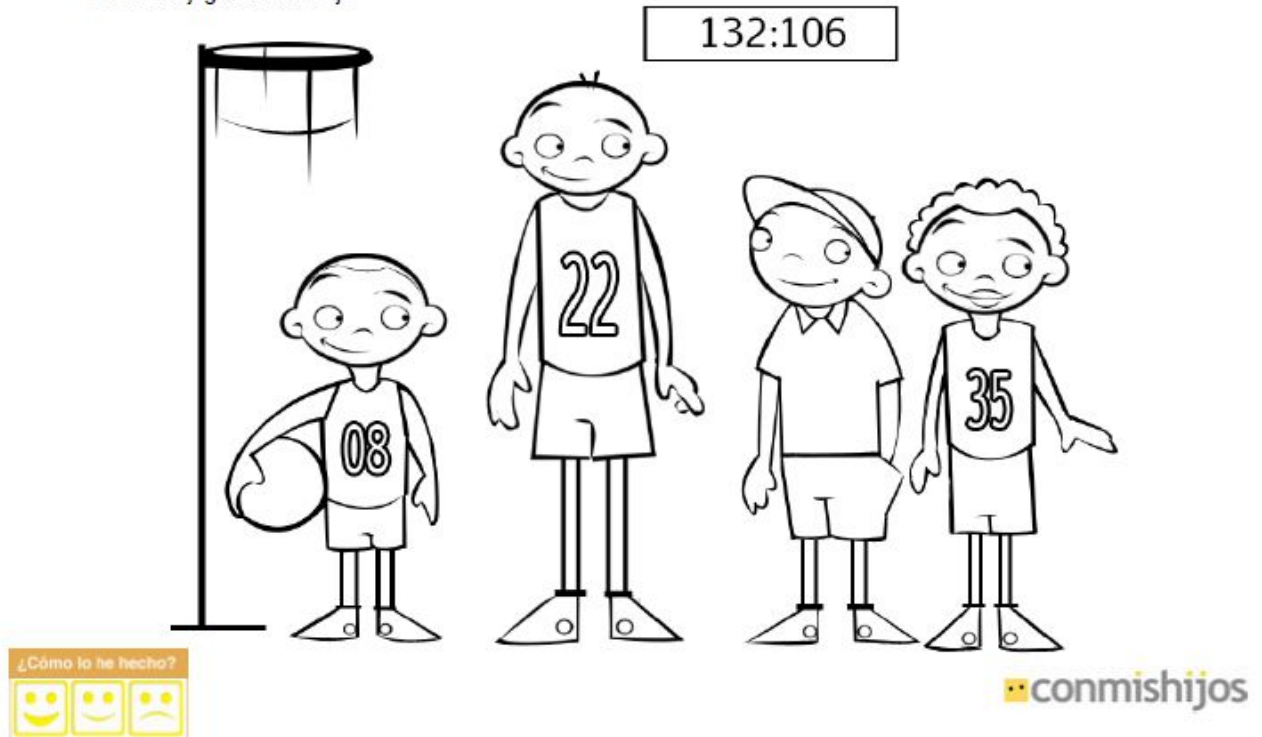


¿Cómo lo he hecho?



ACTIVIDADES

- ✓ Pinta de rojo la camiseta del jugador más alto.
- ✓ Rodea al jugador tan alto como el entrenador.
- ✓ Colorea al jugador más bajo



Obtenidas de la siguiente página web:

<https://www.conmishijos.com/tareas-escolares/matematicas>