



## LA WEBQUEST COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA DE INFANTIL

Desiré García Lázaro  
Universidad Rey Juan Carlos  
desire.garcia@urjc.es

### Palabras clave:

Webquest, internet, matemáticas, educación infantil

### Resumen:

El uso específico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Digital en las aulas de infantil permite la iniciación en los recursos tecnológicos en edades tempranas. Por ello, la función docente juega un papel principal como agente educativo en la introducción de herramientas como son las aplicaciones para móviles y tablets, blogs o webquest. En concreto, en este trabajo se presenta la facilidad en el desarrollo y diseño de una WebQuest *ad hoc* con contenidos matemáticos recogidos en el currículo de la Comunidad de Madrid, así como su inclusión en el aula de infantil como herramienta pedagógica.

## 1. LAS WEBQUEST COMO RECURSO DIDÁCTICO

La búsqueda y actualización de información relacionada con recursos didácticos sobre determinadas materias o recursos se realiza en muchas ocasiones a través de internet. Esta actividad supone la necesidad de invertir mucho tiempo hasta conseguir el recurso adecuado o adaptado al nivel educativo (Perera y Suarez, 2009). Por eso, la simplificación de la tarea se consigue con la elaboración de la Webquest (Dodge, 1995).

La idea de WebQuest surge en 1995 en Estados Unidos y fue desarrollada por Dodge y March. El concepto que se plantea es el uso de las mismas como herramienta base para la búsqueda de información, pero en su incorporación al ámbito educativo, asume la función de usar la información y en consecuencia ahorrar el tiempo de su búsqueda (Dodge, 1998).

Las WebQuests ofrecen un modelo ideal para los docentes que buscan la manera de integrar Internet en el aula. En términos generales cada *WebQuest* tiene como objetivo recopilar toda la información para un tema o tarea propuesto y suele estar estructurada en cinco partes: introducción, tarea, proceso, recurso, evaluación y conclusión (Turégano, 2006).

Desde estas premisas, el objetivo del presente trabajo es proponer el uso de una Webquest en educación infantil que le permita al docente emplear una herramienta dinámica e introducir el primer contacto con los ordenadores en el aula de los más pequeños, con contenidos matemáticos.

Para la creación de una WebQuest no es necesario tener conocimientos de programación, basta con acudir a asistentes virtuales (Roig Vila, 2006). A continuación se presentan las características a tener en cuenta en el diseño de una Webquest.

### 1.2 Características de la Webquest

Las características de las *WebQuest* son dos: la primera es que este modelo de aprendizaje dota a los profesores de las herramientas necesarias para usar las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que estén enseñando.

Y la segunda, es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros usuarios y para sus compañeros.

Gracias a esa posibilidad de transmitir y compartir lo generado a terceros, las WebQuest son un potente recurso educativo que aporta el desarrollo de numerosas capacidades al alumnado.

El problema que se plantea es ver si esta función es apta para educación infantil debido a las edades tempranas. Sin embargo, algunos autores sí lo consideran un instrumento para iniciarse en el uso de las competencias digitales en el segundo ciclo de educación infantil (Martínez, 2012).

Para usar una Webquest como recurso didáctico en el aula es necesario tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Las *WebQuests* son actividades creadas a partir de otras webs, y fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo, aunque se pueden diseñar para trabajo individual (Redondo, 2010).
- Las *WebQuests* se pueden diseñar para una única materia o pueden ser interdisciplinarias (Fernández y Villalon, 2006).

### **1.3 Webquest para educación infantil**

Internet ofrece multitud de información sobre determinadas materias y recursos didácticos, pero en ocasiones la búsqueda no puede resultar del todo satisfactoria. Es así como surgen las WebQuest, cuyo principal fin tiene carácter recopilatorio, es decir, funcionan como un almacén concreto de información. Por eso, se convierte en un recurso tecnológico de fácil acceso para el profesorado ya que pueden acceder a toda la información concentrada de un tema de interés.

Partiendo de estas premisas, surge Matemáticas, una WebQuest que recoge los contenidos matemáticos del currículo de educación infantil de la Comunidad de Madrid con el objetivo de facilitar la actividad docente y permitir la introducción del uso de las Tics en el aula de infantil.

#### **1.3.1 Matemáticas: una webquest *ad hoc* para trabajar matemáticas con los niños**

Para realizar la WebQuest Matemáticas, se ha estudiado el currículo de matemáticas de educación infantil en la Comunidad de Madrid y se han analizado y comparado aquellas páginas webs que recogen recursos educativos empleados en los distintos niveles de educación infantil.

La construcción de MateMáticas se ha realizado utilizando *WebQuest Creator 2* que recoge las seis pestañas relativas a la introducción, la guía docente, la tarea, el proceso, los recursos, la evaluación y la conclusión de las actividades propuestas siguiendo la estructura de otras WebQuest consultadas (ver Ilustración 1).



Ilustración 1. Página de bienvenida de la webquest. Fuente: Adaptada de Erica Montijano, 2016

Matemáticas, es un proyecto elaborado por la alumna Erica Montijano Osuna, estudiante del Grado en Educación Infantil de la Universidad Rey Juan Carlos, teniendo en cuenta que el profesor participa como mediador entre la webquest y el niño (ver enlace: [Matemáticas](#)).

La utilización de Matemáticas WebQuest, aunque en un principio cuenta con limitaciones en la etapa infantil desde el punto de vista de la lecto-escritura, permite trabajar aspectos matemáticos y conseguir más atención en el alumnado. Para salvar este inconveniente, se refuerzan las instrucciones con los audios que proporciona la mascota elegida en el diseño, en este caso el mago Matemago.

Al tratarse de una WebQuest diseñada para el ciclo de infantil, algunas las actividades propuestas se realizan a la vez fuera del entorno virtual y dentro del aula simultáneamente, convirtiéndose la Webquest en una guía para el docente y para los niños.

Con esta guía el profesor puede apoyarse en el uso de la TIC para plantear actividades de forma innovadora en el aula. En concreto, MateMáticas se basa

en el uso de un mago que ayuda al aprendizaje y descubrimiento de las matemáticas. Además se plantean varios recursos conectados a canales de la red como youtube, redes sociales, wikis, aplicaciones para móviles previamente seleccionadas y adaptadas a los contenidos del currículo que permite complementar las actividades que se realizan en el aula (ver Ilustración 2).



Ilustración 2. Página de Recursos. Fuente: Adaptada de Erica Montijano, 2016

Además, una vez finalizadas las tareas, se pueden subir los trabajos realizados por los alumnos para fomentar la coevaluación grupal. Por eso, se ha generado un apartado considerado de evaluación de los contenidos matemáticos (ver Ilustración 3).

ITEM	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Diferencia las tres figuras básica, triángulo, círculo y cuadrado		
Sabe los número hasta el 10 y los utiliza correctamente		
Participa en las actividades		
Se muestra interesado por aprender		
Sigue series sin equivocarse		
Entiende las consignas de la actividad		

Ilustración 3. Evaluación. Fuente: Adaptada de Erica Montijano, 2016

### **1.3.2 Proceso didáctico de la webquest: Los números con Matemáticas**

El maestro debe preparar previamente cualquier actividad que vaya a desarrollar, ya que en alguna de las actividades propuestas es necesario que los niños tengan fichas sobre los contenidos matemáticos que se van a trabajar. Para ello, en la WebQuest Matemáticas, el maestro encontrará con los recursos imprimibles, cuentos, dibujos, canciones, videos didácticos, etc... Además algunas de las actividades planteadas requieren de otros recursos de los que dispondremos en el aula como colores, plastelina, etc. y la propia WebQuest plantea el uso de estos recursos en las fichas imprimibles que recoge, o actividades para colorear, cuentos interactivos, personajes del cuento relacionado con los números.

Para introducir la WebQuest y poder trabajar cada número, el maestro proyecta en el aula la WebQuest Matemáticas y explica a los niños qué se va a hacer y para qué les va ayudar Matemáticas. La Primera actividad a realizar será presentarles al personaje principal de la Webquest, que se llama MateMago. En esta primera sesión se puede hablar con ellos de los números de manera general, esto nos sirve para comprobar los conocimientos previos que tienen los niños.

En el apartado de Recursos de la WebQuest, se recoge todo el material necesario relacionado con el número 1, 2 y 3. Así, para trabajar los números del 1 al 3, se ha asociado un cuento digital para cada uno de ellos. Para que el cuento sea más interactivo para el niño, en el apartado de recursos se facilitan los tres números, 1, 2 y 3, para que el profesor pueda imprimirlos y utilizarlos como los personajes protagonistas del cuento, y posteriormente colocarlos en el aula para que los niños los tengan visibles mientras que dura la actividad (ver Ilustración 4).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/vere/15202>



Ilustración 4. Evaluación. Fuente: Adaptada de Erica Montijano, 2016

Como se trata de niños muy pequeños, las sesiones durarán como máximo 15 minutos, además de reforzarlas con las canciones y los juegos que se encuentran en el apartado de recursos al que el profesor accederá con un clic.

Además, si se dispone de pizarra digital o con el uso del ordenador por los niños se pueden resolver con ellos las actividades planteadas.

En una segunda sesión se vuelve a la WebQuest, hablamos con MateMago, y les contamos a los niños que MateMago nos ha dejado un cuento sobre el número 1. Es importante que el profesor tenga impreso al personaje número 1 para que los niños lo vean (ver Ilustración 4). Después de contar el cuento, pondremos al personaje 1 en algún sitio del aula donde los niños lo tengan al alcance, para que puedan verlo y repasarlo con el dedo las veces que ellos quieran. Este proceso se llevará a cabo de igual manera para trabajar el resto de números.

Más adelante, en sesiones sucesivas, se realizan las actividades propuestas en la WebQuest (ver Ilustración 5 y 6), pero antes de realizar cada actividad podemos hablar en clase juntos sobre el cuento que corresponda, y escuchar alguna canción, dejaremos a los niños también que nos enseñen canciones que ellos conozcan si se da el caso.



Ilustración 5. Evaluación. Fuente: Adaptada de Erica Montijano, 2016

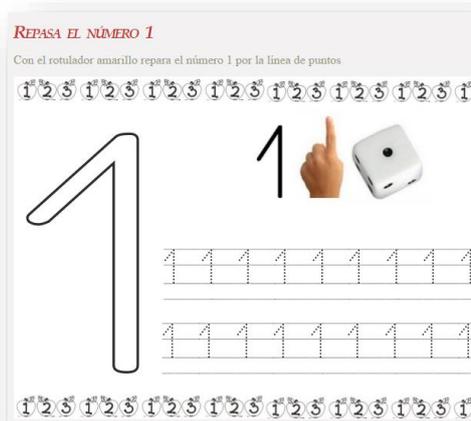


Ilustración 6. Evaluación. Fuente: Adaptada de Erica Montijano, 2016

Una vez finalizadas las tareas, se procede a la evaluación, el profesor pregunta a los niños teniendo en cuenta los items planteados en la Webquest, de esta

forma se consigue la autoevaluación y la coevaluación del niño tanto de forma individual como grupal (ver Ilustración 3).

## **Conclusión**

Además del uso de las TICs en el aula, con Matemáticas se ha conseguido, por un lado, crear una plataforma de recursos educativos adaptados a la segunda etapa del ciclo de educación infantil y por otro, recoger los conceptos legislados aprendidos en el aula.

Su uso en las clases, permite establecer una guía docente dinámica facilitándole a los docentes la innovación en sus clases, ya que a golpe de *clic* cuentan con recursos matemáticos específicos como son los dibujos, cuentos digitales, canciones infantiles o fichas interactivas, entre otras.

La webquest de Matemáticas permite introducir y trabajar las competencias digitales en edades tempranas, concretamente la aplicación de la tecnología en las matemáticas y reforzar los conocimientos ya aprendidos en el aula o conceptos nuevos que surjan.

El hecho de elaborar una webquest *ad hoc* para contenidos matemáticos de la etapa infantil, aporta a la Comunidad Educativa una herramienta tecnológica de fácil uso y mínimo coste, economizando el tiempo de preparación de las tareas.

Los recursos digitales se convierten así en herramientas de aprendizaje que favorecen la comprensión y el uso educativo de internet en el aula de manera controlada y en edades tempranas.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. Edutec. *Revista electrónica de tecnología educativa*, (17).

Dodge, B. (1995). Some thoughts about WebQuests. *The distance educator*,1(3), 12-15.

Fernández, J. M. H. y Villalón, Á. F. T. (2006). Matemáticas a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación: WebQuest, Matemáticas y Educación de Género. *Unión: revista iberoamericana de educación matemática*, (6), 81-94.

Martínez, R. M. G. (2012). El uso de la WebQuest como recurso didáctico

innovador en el 2º ciclo de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, (7).

Perera, M. V. A. y Suárez, H. C. (2009). Importancia de trabajar las TIC en educación infantil a través de métodos como la webquest. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (34), 81-94.

Redondo, M. M. (2010). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Una propuesta didáctica: Webquest. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (17).

Roig Vila, R. (2006). EDUTIC-WQ, una herramienta para crear y diseñar WebQuest.

Turégano, J. (2006). Webquest. Una técnica de uso de internet en el aula. Las Palmas. *Consejería de Educación, cultura y deportes.[CD-ROM]*.