

I. Título:

DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA WEBQUEST EN EDUCACIÓN INFANTIL.

II. Autores:

M^a Victoria Aguiar Perera maguiar@dedu.ulpgc.es.

Héctor Cuesta Suárez.

Departamento de Educación. ULPGC. Santa Juana de Arcos N° 1 35004. Las Palmas de G. C

III. Resumen:

El trabajo que presentamos a continuación, es un proyecto que pretende diseñar y aplicar una Webquest a un grupo específico de alumnos de 5 años de Educación Infantil, para observar la viabilidad de la misma en relación con los siguientes aspectos principales: a) Aspectos generales, b) Aspectos didáctico-funcionales, c) Aspectos lectoescritores, d) Aspectos autoevaluados y e) Aspectos personales. Una vez aplicada, se muestra un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos, comprobándose así la eficacia de este nuevo medio de introducción de Internet en el aula, en etapas tan básicas como es la Educación Infantil.

IV. Tres palabras clave:

Webquest, Internet, Educación Infantil.

V. Objetivos:

Este trabajo es un proyecto que pretende aplicar una Webquest, diseñada ad hoc, a un grupo específico de alumnos de 5 años de Educación Infantil para observar la viabilidad de la misma en relación a los siguientes aspectos principales:

- Aspectos generales, que valora las siguientes categorías: Grado de Conocimientos previos. Grado de Atención/ Motivación. Grado de Autoaprendizaje. Estrategias didácticas más eficaces. Principales esfuerzos cognitivos realizados.
- Aspectos didáctico-funcionales de cada uno de los apartados en que se divide la Webquest: Introducción. Tarea. Procesos. Recursos. Evaluación Conclusiones.
- Aspectos lectoescritores, referidos a si los objetivos de la Webquest vinculados a la lectoescritura se han logrado.
- Aspectos autoevaluadores, es decir, los que indican si realmente la autoevaluación propuesta por la Webquest para que realice el propio alumno resulta viable en la práctica.
- Aspectos personales, que aluden a las aportaciones y dificultades que el alumno ha encontrado durante su navegación..

VI. Descripción del trabajo:

VI.1. Introducción

Tal y como afirma Carbonell (2004), los importantes cambios tecnológicos y sociales vividos en las últimas décadas han ocasionado profundas transformaciones en las sociedades de nuestro entorno. Todas esas transformaciones afectan de forma directa al hilvanado que conforma el tejido social de nuestros días en todos sus ámbitos. Con lo cual, las profesiones que abordan este campo como ámbito de estudio e intervención,

han de tomar medidas al respecto, y adecuarse a los tiempos postmodernos, para así poder alcanzar éxito en sus actuaciones.

Concretamente, en el ámbito de la Educación Infantil, a pesar de que la mayoría de estas adecuaciones dependen en gran medida del contexto en el que se esté trabajando, las nuevas exigencias sociales demandan un cambio de propuesta formativa; una propuesta que aspira a probar nuevos modelos de funcionamiento de este tipo de enseñanza, y por supuesto, que se encargue de trasladar las ventajas y posibilidades de las tecnologías de hoy al desarrollo de los niños en estas edades.

De ahí nace la idea de Webquest, que fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego (EEUU) por Bernie Dodge, en primer lugar, junto con Tom March. Y la describieron en la Web “The Webquest Page” (Dodge, 1998). En ella proporcionan información sobre las Webquests y también numerosos ejemplos. Desde entonces, se ha convertido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la enseñanza. De acuerdo a su creador, se define una Webquest como “una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web” (Dodge, 1998). Estas Webquests son las que dan sentido al trabajo que presentamos a continuación.

VI.2. Características generales de la Webquest a aplicar

Nuestra Webquest se titula “Los Cuentos de León” y se encuentra alojada en la siguiente dirección electrónica: <http://www.webs.ulpgc.es/loscuentosdeleon/>. Va destinada a alumnos que cursen el tercer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil. Y la duración de su aplicación se estima en torno a 30 minutos, con pequeños descansos, sobre todo entre un cuento y el siguiente.

Esta Webquest persigue, a grandes rasgos, una doble finalidad: manejarse con independencia por los entornos Web y ampliar los conocimientos lectores de todas las vocales y de sílabas directas con los primeros fonemas consonánticos: p, m y s.

Por ser fiel a estos objetivos, nuestra Webquest adquiere una estructura peculiar, en la que permanecen los mismos elementos que en cualquier otra Webquest, pero distribuidos de una forma diferente a la clásica, simplificando su navegación dada la corta edad de los destinatarios. En concreto, éstos aparecen en base al siguiente esquema:

- **Portada**, en la que, en general, se le presenta al niño el título de la Webquest, el ciclo y la etapa educativa a la que va dirigida, y la mascota que le va a acompañar durante toda la navegación: el libro León; así como dos vínculos a una guía didáctica de la Webquest, y a otra guía con la que el profesor evaluará al alumno mientras éste navega por la página.

- **Introducción**. Tarea. Empieza la navegación por la página con la presentación de la mascota que nos va a explicar todo lo que tenemos que hacer en cada momento (el libro León) y de un elemento motivador (el espejo mágico de los grandes lectores), el cual conseguirá el usuario como premio sólo si realiza apropiadamente las tareas encomendadas.

- **Proceso**. Recursos. Mencionados en la Web como “las pruebas de los señores 1, 2, 3 y 4”, en realidad son las partes en las que se divide el proceso a llevar a cabo en esta Webquest. Consiste en la escucha activa de “Los Cuentos de las Letras” a medida que la mascota les va dando paso haciéndolos brillar. Cada cuento consiste en la narración de una historia a través de la presentación de una serie de diapositivas con viñetas que ilustran lo contado en cada momento.

Por otra parte, debido a la escasez de habilidades para interpretar apropiadamente las diversas informaciones que podemos encontrarnos hoy por hoy en

la red, no resulta viable realizar hipervínculos a recursos internautas externos a esta página, pues ello iría en detrimento de su independencia en la navegación. Así que consideramos más oportuno centralizar los recursos en la adecuada escucha de estos cuentos virtuales. Por tanto, dichos cuentos son el único recurso con el que cuenta la Webquest.

Antes de pasar al apartado de la evaluación, se presenta una última tarea como parte del proceso. Es denominada en la Web como “la prueba del señor 5”, y consiste en pinchar en la hoja que sostiene León, la mascota, y leer una serie de frases muy cortas formadas por palabras en las que se entremezclan las sílabas presentadas en los cuentos anteriores. En concreto se trata de las siguientes frases: “Mi mapa.” “Mi mesa.” “Mi papi Pepe.” “Uso su pipa.” “Pipo amasa.” “Mi momia sosa.”.

El adulto irá registrando las lecturas del niño a través de la guía para la recogida de información en la aplicación de la Webquest con el alumno, una guía que podemos descargar desde la portada de esta Web.

- **Evaluación.** Como penúltimo apartado, presentamos un modelo de evaluación que permite ser ejecutado por el niño con total independencia, ya que sólo tiene que clicar en cada uno de los números que aparecen en la animación, conocidos como “los Números de la Verdad”, y contestar de forma oral a lo que éstos preguntan en cada caso. Para las respuestas, sólo se permiten tres opciones. Éstas conforman una escala simple de carácter nominal, que cuenta con 3 puntos de medición: “No”, “Un poco” y “Sí”. Dichos puntos serán adecuadamente registrados por un adulto en el correspondiente apartado de la guía antes mencionada.

- **Conclusiones.** Desde esta página se presentan dos comandos (“Ha ganado”; “No ha ganado”) que generarán las conclusiones a las que los alumnos deben llegar al finalizar esta Webquest, de los cuales, el adulto, en función de los datos que haya ido registrando, clickeará en uno o en otro.

- **Créditos.** Tanto en uno como en otro caso, debajo de la animación aparece el comando “créditos”, o lo que es lo mismo, una lista de todos los participantes que han logrado el diseño, desarrollo y publicación de esta Web, tanto a nivel técnico como artístico.

VI.3. Características generales de la muestra estudiada

Los niños a los que se les aplicó esta Webquest constituyen un grupo de 12 niños de 5 años (5 niños y 7 niñas), integrados en un grupo internivel de alumnos de 4 y 5 años. Se trata de la clase de Educación Infantil B (2º y 3º nivel del 2º ciclo de esta etapa), compuesta por un total de 18 alumnos que, en general, muestra un nivel competencial hasta ahora bastante homogéneo.

En general, son niños y niñas abiertos/as al diálogo, alegres, espontáneos, sencillos, humildes y muy vinculados a los elementos del entorno: plantas, animales. Están muy acostumbrados a jugar al aire libre y poseen un gran desarrollo de la psicomotricidad gruesa (gran habilidad en el salto, la carrera,...). Con respecto a las TIC, algunos de ellos poseen ordenador en casa, aunque pocos con Internet; pero en general, muestran todos una actitud muy positiva ante el manejo del ordenador.

VI.4. Descripción del modo de aplicación de la Webquest.

La aplicación de esta Webquest estuvo precedida por el entrenamiento durante un trimestre en el uso de diferentes programas educativos adecuados a la edad del alumnado, los cuales les permitieron adquirir unos conocimientos sobre el uso del ordenador, muy útiles para el posterior desarrollo del presente trabajo.

Este trabajo se llevó a cabo en el “Rincón del ordenador”, el cual cuenta con dos ordenadores, acceso a Internet y diversos programas educativos adecuados al nivel competencial de cada niño o niña. En concreto, la aplicación de la Webquest tuvo lugar en el mes de mayo de 2006 y, preferentemente, en la primera hora de días en los que se preveía que el resto de la actividad académica no iba a suponer la realización de excesivos esfuerzos cognitivos.

Por otro lado, hay que añadir que dichos alumnos –además de ya estar familiarizados con el ordenador y su uso- conocían también los grafemas que en esta Webquest se presentan, pues este tipo de contenidos ya había sido trabajado en clase durante el trimestre anterior.

Con lo cual, la ejecución de la Webquest supuso una ampliación más de lo aprendido, tanto a nivel lectoescriptor como en la adquisición de las habilidades informáticas básicas.

VI.5. Resultados.

Coincidiendo con los objetivos de la investigación, a continuación analizaremos los resultados obtenidos y comprobaremos si la aplicación de la Webquest resulta didácticamente efectiva, al menos entre la muestra estudiada. Para ello, analizaremos la información obtenida en cada uno de los apartados de la guía utilizada durante la aplicación de la Webquest. Dicha guía se encuentra en la siguiente dirección electrónica: <http://www.webs.ulpgc.es/loscuentosdeleon/Instrumento%20evaluacion.pdf>.

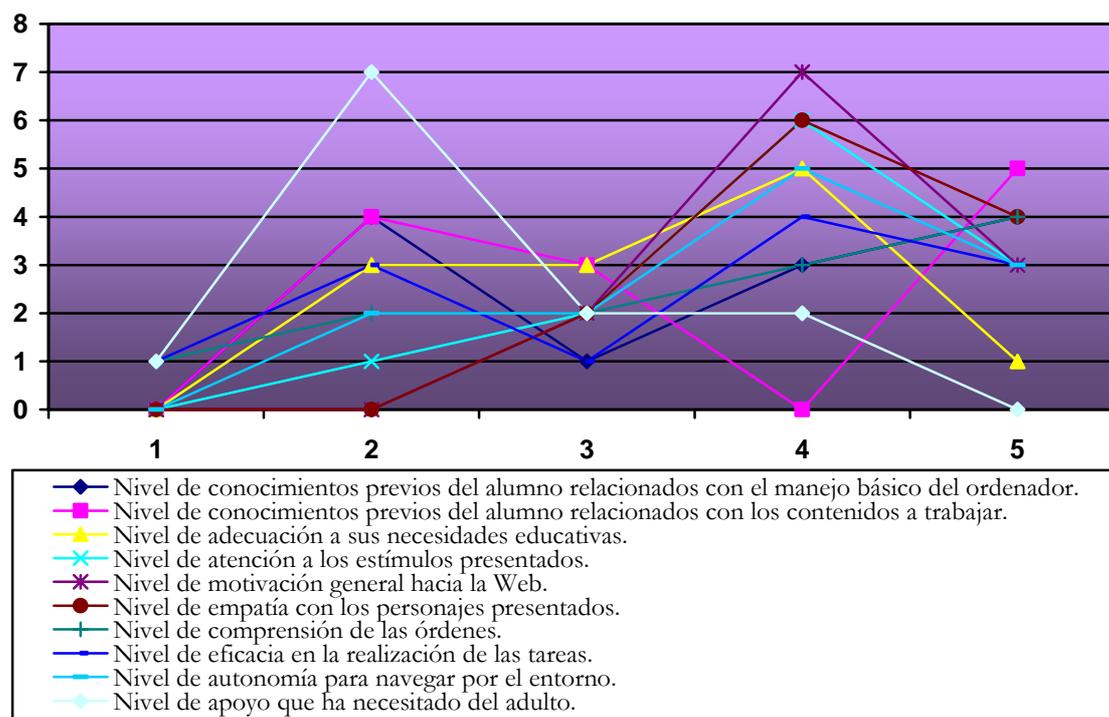
Así pues, los resultados obtenidos en el epígrafe “Aspectos generales” se resumen en la siguiente tabla, donde cada valor se corresponde con la frecuencia con que se da cada valor del intervalo. Al final de cada subcategoría o ítem, aparece una media ponderada que relaciona todas sus frecuencias, para así observar en una sola cifra el grado de superación o conocimiento general que guardan los alumnos de la misma. Dicha tabla de resultados se presenta a continuación:

Aspectos	Ítem	1*	2*	3*	4*	5*	\bar{x} *
Grado de Conocimientos previos	Nivel de conocimientos previos del alumno relacionados con el manejo básico del ordenador	0	4	1	3	4	2.86
	Nivel de conocimientos previos del alumno relacionados con los contenidos a trabajar	0	4	3	0	5	2.80
	Nivel de adecuación a sus necesidades educativas	0	3	3	5	1	2.66
Grado de Atención/ Motivación	Nivel de atención a los estímulos presentados	0	1	2	6	3	3.13
	Nivel de motivación general hacia la Web	0	0	2	7	3	3.26
	Nivel de empatía con los personajes presentados	0	0	2	6	4	3.33
Grado de Autoaprendizaje	Nivel de comprensión de las órdenes.	1	2	2	3	4	2.86
	Nivel de eficacia en la realización de las tareas.	1	3	1	4	3	2.73
	Nivel de autonomía para navegar por el entorno	0	2	2	5	3	3.00

	Nivel de apoyo que ha necesitado del adulto	1	7	2	2	0	1.93
--	---	---	---	---	---	---	------

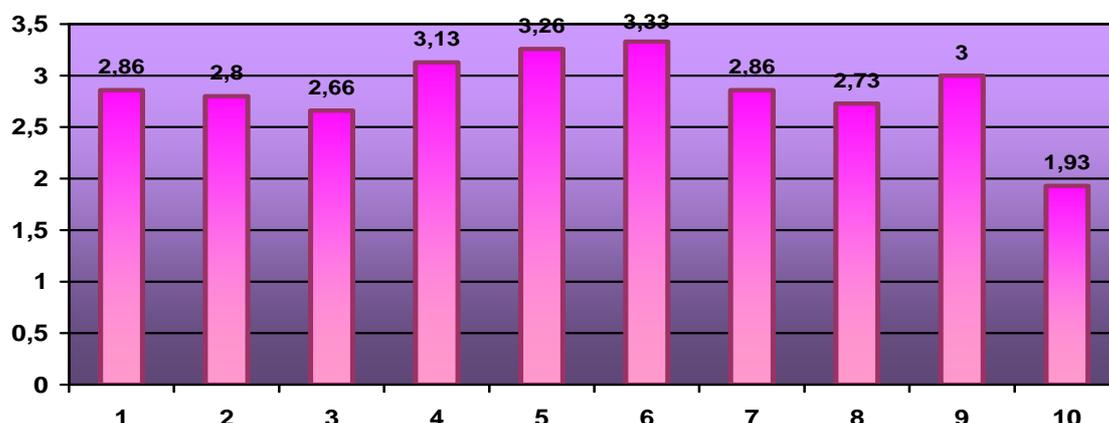
Tabla 1: Frecuencia y media ponderada de los resultados obtenidos en los apartados “Grado de Conocimientos previos”; “Grado de Atención/ Motivación” y “Grado de Autoaprendizaje”. (1* = Nulo; 2* = Bajo; 3* = Correcto; 4* = Alto; 5* = Excelente; \bar{x} * = Media ponderada).

Como ilustración a esta tabla, presentamos seguidamente una gráfica de líneas en la que cada línea representa un ítem, y su recorrido, la frecuencia con que se produjo durante las aplicaciones:



Gráfica 1: Resultados obtenidos en los apartados “Grado de Conocimientos previos”; “Grado de Atención/ Motivación” y “Grado de Autoaprendizaje”. (Eje X = Valores de la escala; Eje Y = Frecuencia con que se da cada valor)

En relación a los datos anteriores, mostramos ahora un diagrama de barras que sólo refleja los resultados de la media ponderada calculada por cada uno de los ítems anteriores. Se trata de una representación más simple, y puede que más aclaratoria para valorar el conjunto. Su contenido se recoge en la siguiente gráfica:

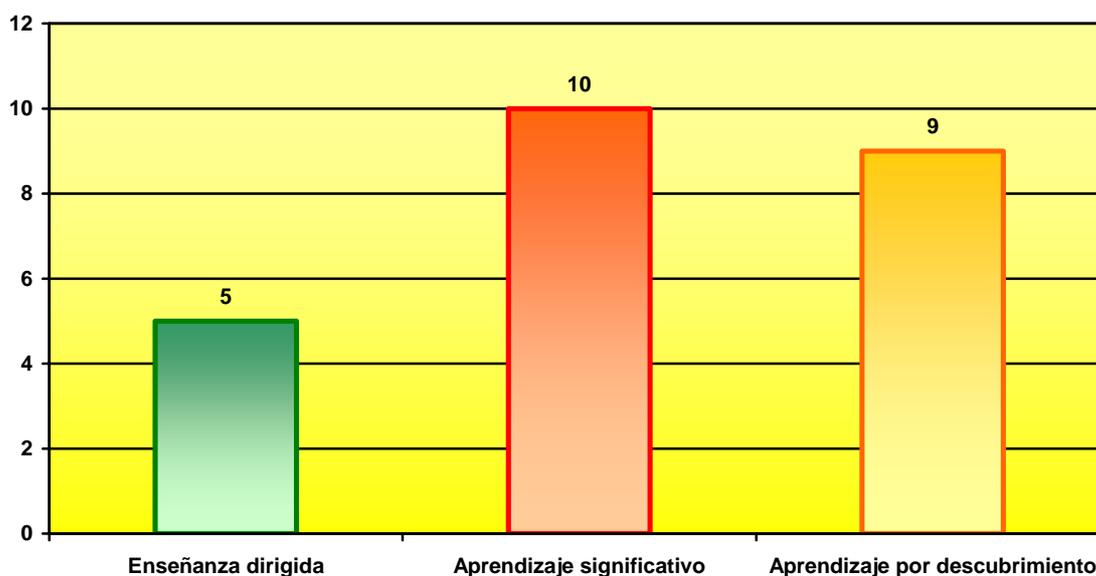


- | | |
|--|---|
| 1: Nivel de conocimientos previos del alumno relacionados con el manejo básico del ordenador | 5: Nivel de motivación general hacia la Web |
| 2: Nivel de conocimientos previos del alumno relacionados con los contenidos a trabajar | 6: Nivel de empatía con los personajes presentados |
| 3: Nivel de adecuación a sus necesidades educativas | 7: Nivel de comprensión de las órdenes. |
| 4: Nivel de atención a los estímulos presentados | 8: Nivel de eficacia en la realización de las tareas. |
| | 9: Nivel de autonomía para navegar por el entorno |
| | 10: Nivel de apoyo que ha necesitado del adulto |

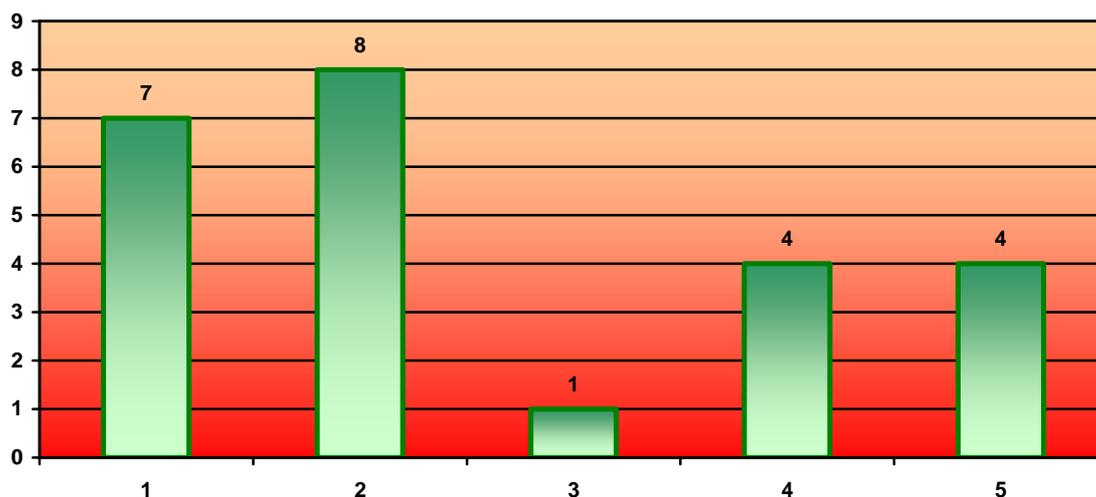
Gráfica 2: Media ponderada de los resultados obtenidos en los apartados “Grado de Conocimientos previos”; “Grado de Atención/ Motivación” y “Grado de Autoaprendizaje”.

Por otra parte, dentro de este mismo apartado, recogimos información sobre las dos estrategias didácticas que al alumno le resultaban más eficaces en aquel momento; así como cuáles eran los dos principales procesos cognitivos que estaba realizando en la ejecución de cada una de las tareas. Los resultados de ambos registros toman forma a través de las gráficas 3 y 4, respectivamente.

Para representar el siguiente epígrafe de la guía de registro de la información, el de “Aspectos didáctico-funcionales”, nos valdremos del mismo tipo de representaciones que en el apartado anterior. Es decir, en primer lugar, mostramos una tabla con todas las frecuencias alcanzadas por cada ítem, junto al cálculo de sus correspondientes medias ponderadas (tabla 2).



Gráfica 3: Estrategias didácticas más eficaces entre el alumnado seleccionado como muestra.



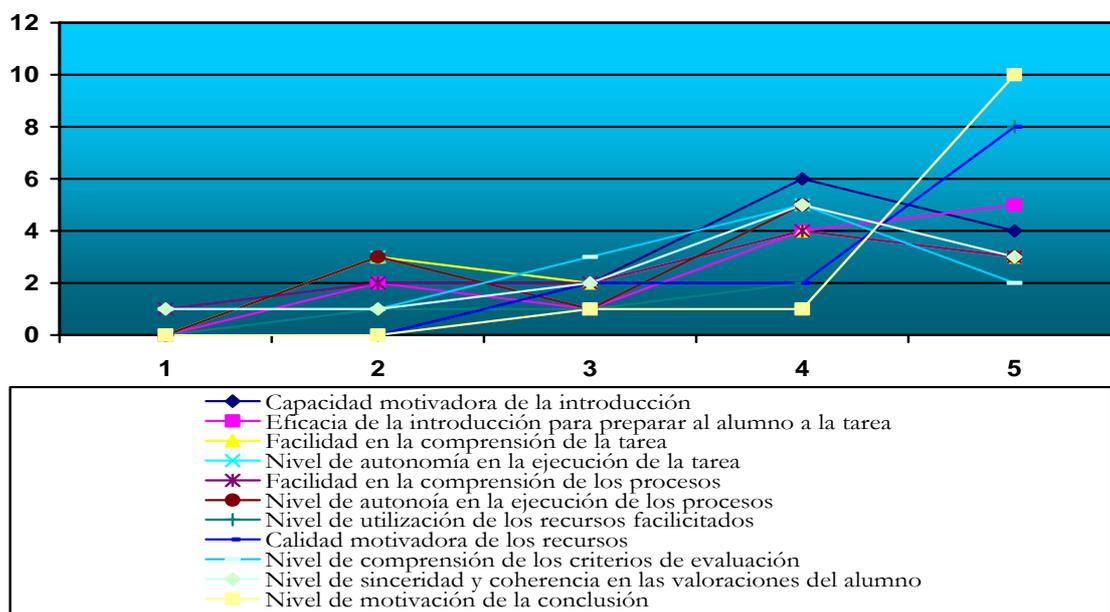
- 1: Control psicomotriz
 2: Comprensión/interpretación
 3: Análisis/síntesis
 4: Pensamiento divergente/imaginación
 5: Exploración/experimentación

Gráfica 4: Principales esfuerzos cognitivos realizados por el alumnado seleccionado como muestra.

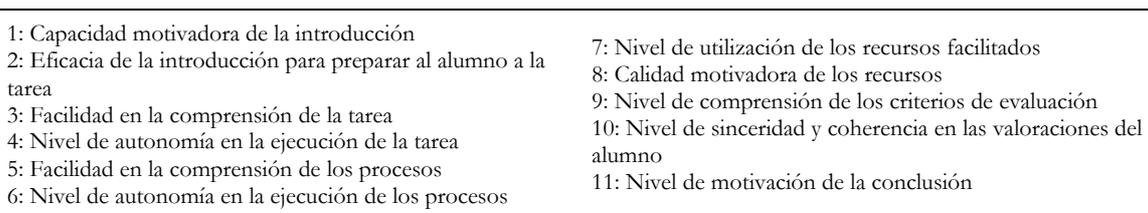
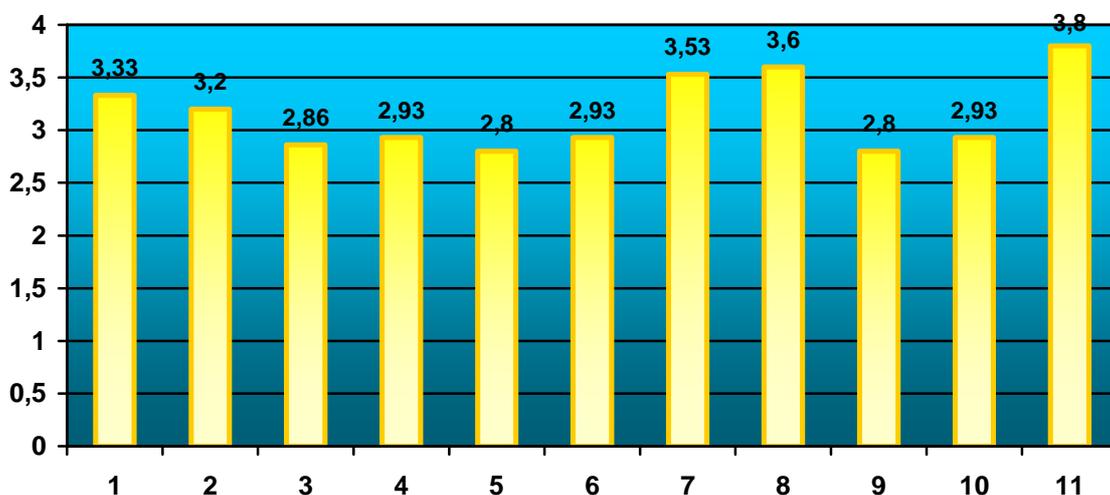
Seguidamente, los datos de todas estas frecuencias se dibujan en la gráfica 5 con el fin de poderlos observar más claramente. Y por último, en la gráfica 6, recogemos exclusivamente los resultados referentes a sus medias ponderadas, mediante otro diagrama de barras.

Sección de la Webquest	Ítem	1*	2*	3*	4*	5*	\bar{x} *
Introducción	Capacidad motivadora de la introducción	0	0	2	6	4	3.33
	Eficacia de la introducción para preparar al alumno a la tarea	0	2	1	4	5	3.20
Tarea	Facilidad en la comprensión de la tarea	0	3	2	4	3	2.86
	Nivel de autonomía en su ejecución	0	3	1	5	3	2.93
Procesos	Facilidad en la comprensión de los procesos	1	2	2	4	3	2.80
	Nivel de autonomía en su ejecución	0	3	1	5	3	2.93
Recursos	Nivel de utilización de la recursos facilitados	0	1	1	2	8	3.53
	Calidad motivadora de los recursos	0	0	2	2	8	3.60
Evaluación	Nivel de comprensión de los criterios de evaluación	1	1	3	5	2	2.80
	Nivel de sinceridad y coherencia en las valoraciones del alumno	1	1	2	5	3	2.93
Conclusiones	Nivel de motivación de la conclusión	0	0	1	1	10	3.80

Tabla 2: Frecuencia y media ponderada de los resultados obtenidos con respecto a los "Aspectos didáctico-funcionales". (1* = Nulo; 2* = Bajo; 3* = Correcto; 4* = Alto; 5* = Excelente; \bar{x} * = Media ponderada).



Gráfica 5: Resultados obtenidos en las diferentes secciones de la Webquest según las subcategorías marcadas. (Eje X = Valores de la escala; Eje Y = Frecuencia con que se da cada valor).

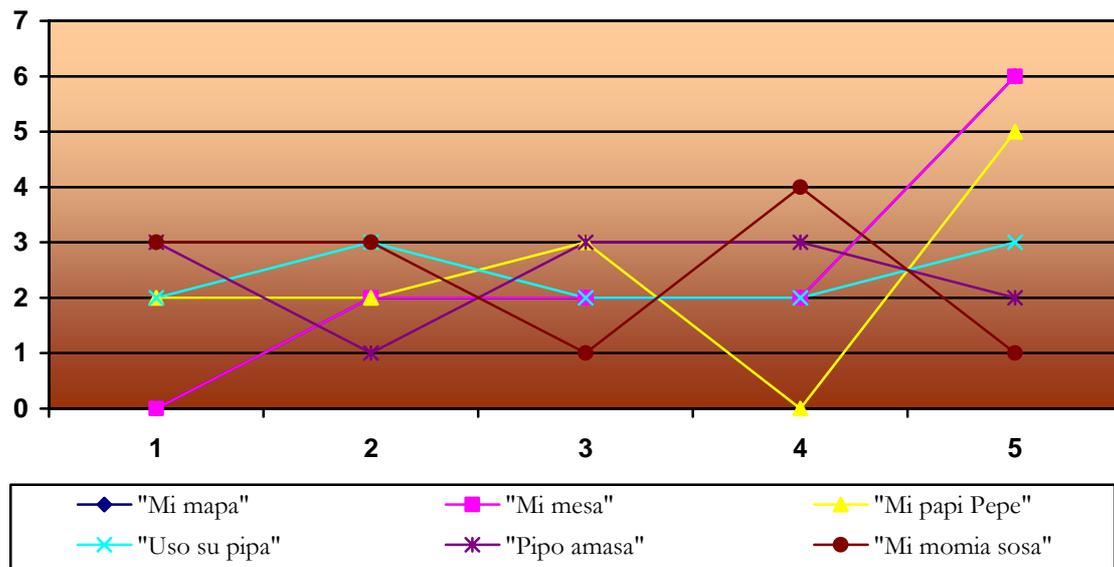


Gráfica 6: Media ponderada de los resultados obtenidos en las diferentes secciones de la Webquest según las subcategorías marcadas.

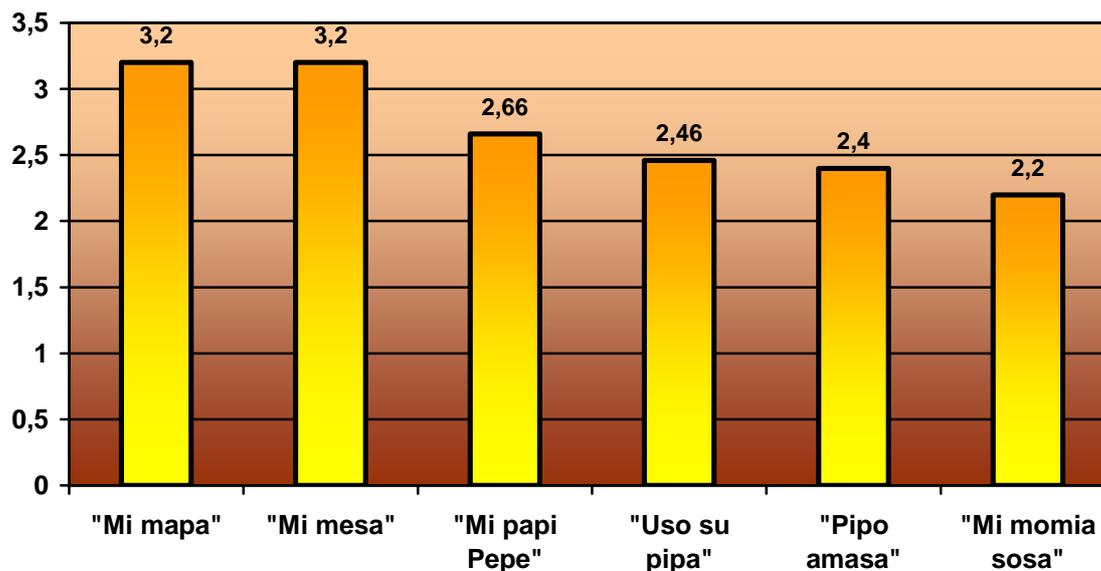
A continuación, para mostrar los resultados vinculados a los “Aspectos lectoescritores”, seguimos el mismo proceso representativo que en apartados anteriores. Primero, agrupamos todos los ítems con sus correspondientes frecuencias de respuesta (o de alcance en la superación de la prueba en este caso) y sus medias ponderadas en la tabla 3; luego, transformamos en gráfica las frecuencias (gráfica 7); para terminar representando las medias ponderadas en un diagrama de barras (gráfica 8).

Frases	1*	2*	3*	4*	5*	\bar{x}^*
“Mi mapa.”	0	2	2	2	6	3.20
“Mi mesa.”	0	2	2	2	6	3.20
“Mi papi Pepe.”	2	2	3	0	5	2.66
“Uso su pipa.”	2	3	2	2	3	2.46
“Pipo amasa.”	3	1	3	3	2	2.40
“Mi momia sosa.”	3	3	1	4	1	2.20

Tabla 3: Frecuencia y media ponderada de los resultados obtenidos con respecto a los “Aspectos lectoescritores”. (1* = Nulo; 2* = Bajo; 3* = Correcto; 4* = Alto; 5* = Excelente; \bar{x}^* = Media ponderada).



Gráfica 7: Media ponderada de los resultados obtenidos en la lectura de las frases de la "Prueba del señor 5" de la Webquest. (Eje X = Valores de la escala; Eje Y = Frecuencia con que se da cada valor).



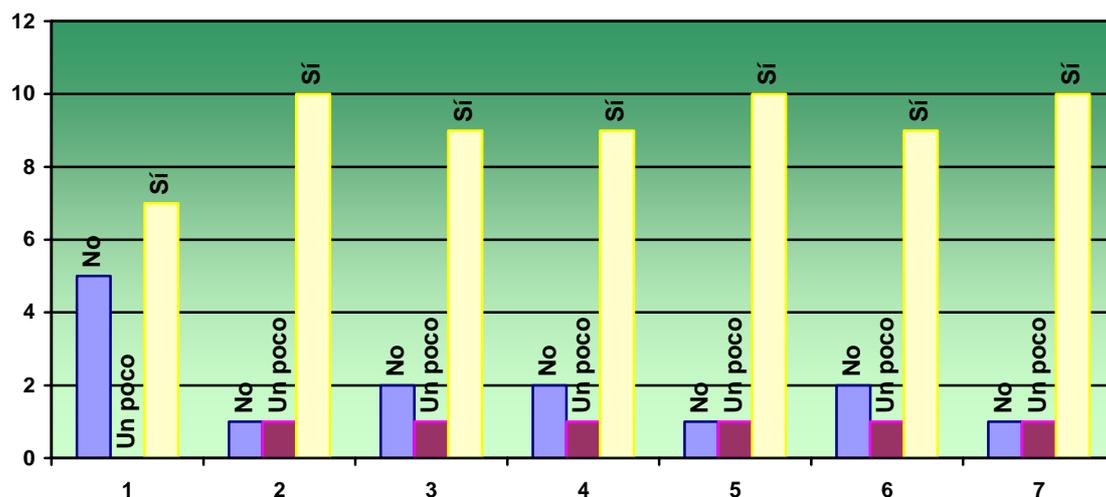
Gráfica 8: Resultados obtenidos en la lectura de las frases de la "Prueba del señor 5" de la Webquest. (Eje X = Valores de la escala; Eje Y = Frecuencia con que se da cada valor).

Pasamos en este momento a mostrar la información recabada en el epígrafe "Aspectos evaluadores". Para ello, presentamos a continuación una tabla de registro de la frecuencia con que se da cada valor del intervalo escalar.

Aspectos	Ítem	No	Un poco	Sí
Grado de Conocimientos previos	¿Tienes ordenador en casa?	5	0	7
Grado de Atención/ Motivación	Cuando contamos los cuentos ¿miraste siempre para la pantalla?	1	1	10
	¿Te estuviste quieto, sin levantarte?	2	1	9
	¿Te estuviste callado?	2	1	9
	¿Te gusta este juego?	1	1	10
Grado de Autoaprendizaje	¿Has manejado tú solo el ordenador?	2	1	9
	¿Has pulsado los botones que te he dicho?	1	1	10

Tabla 4: Frecuencia de los resultados de los resultados obtenidos con respecto a los "Aspectos evaluadores".

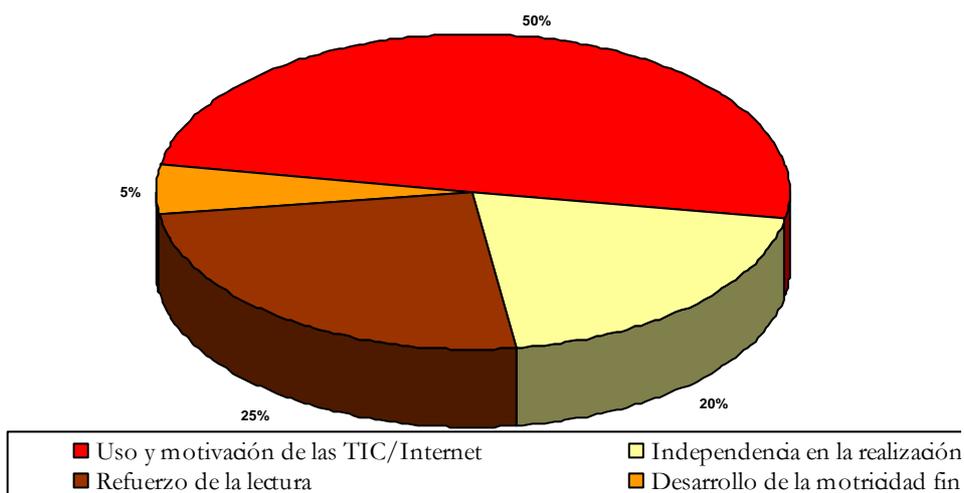
Asimismo, estos resultados frecuenciales se vuelven a recoger –por ítems- en el siguiente diagrama de barras (gráfica 9).



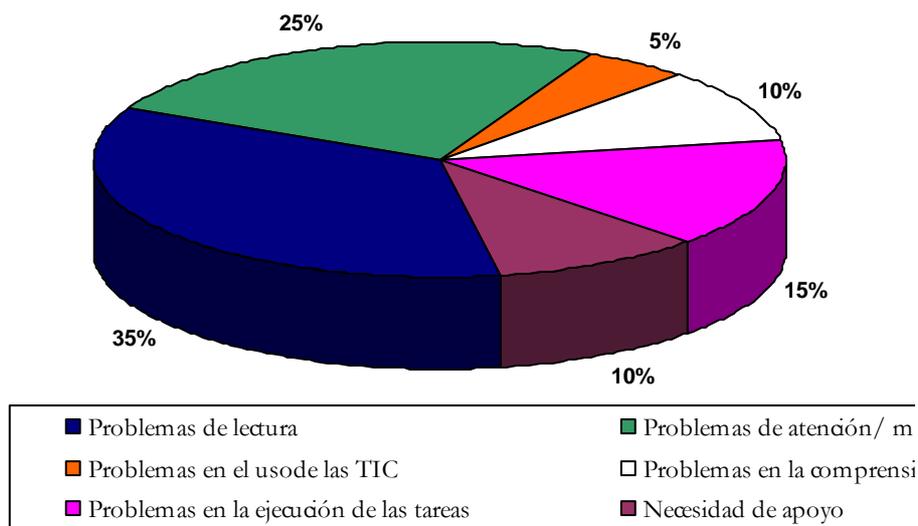
- 1: ¿Tienes ordenador en casa?
 2: Cuando contamos los cuentos ¿miraste siempre para la pantalla?
 3: ¿Te estuviste quieto, sin levantarte?
 4: ¿Te estuviste callado?
 5: ¿Te gusta este juego?
 6: ¿Has manejado tú solo el ordenador?
 7: ¿Has pulsado los botones que te he dicho?

Gráfica 9: Resultados obtenidos en la respuesta a los “Números de la Verdad” de la “Prueba del señor 6” de la Webquest.

Y para terminar con esta exposición de resultados, vemos ahora los recabados desde el apartado “Aspectos personales” u “Observaciones finales”, los cuales –al contar con unos ítems formulados de forma abierta- han pasado previamente por un proceso de categorización, que distingue entre unos tipos determinados de aportaciones de la Webquest al alumno; así como una serie de tipos de dificultades del alumnado cuando éste navega por ella. Ambas tipologías –junto a su frecuencia de aparición- se reflejan en los siguientes diagramas de sectores (gráficas 10 y 11):



Gráfica 10: Principales aportaciones de la Webquest con respecto al alumnado seleccionado como muestra.



Gráfica 11: Principales dificultades de la Webquest con respecto al alumnado seleccionado como muestra.

VII. Conclusiones.

Teniendo en cuenta fundamentalmente los resultados anteriores, así como los objetivos de esta investigación, de esta investigación se derivan una serie de conclusiones, las cuales –según los apartados de la guía empleada- se exponen a continuación.

En primer lugar, si observamos los resultados de las tres primeras categorías de los “Aspectos generales de la Webquest” (tabla 1, gráfica 2), observamos cómo a nivel general, la Webquest muestra un alto grado de adecuación con los conocimientos previos de los alumnos, ya que los tres ítems que trabajan este aspecto –según la gráfica 2- tienen una frecuencia más alta que la mediana de los valores en que se divide la escala.

Y lo mismo sucede con el resto de las categorías de esta primera parte, a excepción del último ítem, que puntúa por debajo. Sin embargo, esto va a favor de la calidad didáctica y motivadora de la Webquest, ya que el tener baja frecuencia en este punto indica que son pocos los apoyos que los niños han necesitado, por lo que el objetivo de que el alumnado navegue con independencia por la red se manifiesta como un fin bastante conseguido. No obstante, para hacer estas afirmaciones, tenemos que atender al hecho de que casi la mitad de la muestra tiene ordenador en casa, y de que todos han sido entrenados en el “Rincón del ordenador” durante un trimestre para aprender a manejar las TIC correctamente; y de que la navegación por esta Web se podría considerar como una actividad de ampliación de los aprendizajes lectores ya adquiridos.

Aparte de esto, destaca en estos resultados la concentración de frecuencias altas de los tres ítems de la categoría “Grado de atención/motivación” en el valor 4 de la escala (tabla 1 y gráfica 1), lo cual nos indica lo motivante que resultó la Web, al menos para la muestra estudiada.

En relación a las estrategias didácticas que “conectan” mejor con los alumnos, desmarcan como las más empleadas -tal y como se ve en la gráfica 3- la enseñanza dirigida, el aprendizaje por descubrimiento y, en mayor medida, el aprendizaje significativo.

Con respecto a los esfuerzos cognitivos puestos en práctica mayoritariamente (gráfica 4), sobresale sobre todos los señalados el de control psicomotriz, el cual es lógico dada la etapa evolutiva que atraviesan los niños- y sobre todo, el de

comprensión/interpretación, que se debe fundamentalmente a que la Webquest es un ejercicio que requiere precisamente el desarrollo de este tipo de destrezas, a través del planteamiento de tareas conducentes a la realización de diversos procesos.

Pasando ahora a la discusión de los resultados del apartado “Aspectos didáctico-funcionales”, conviene reseñar en primer término, cómo a nivel general, la media ponderada puntúa con una alta frecuencia en todos los ítems de las diferentes categorías propuestas (gráfica 6). No obstante, entre ellos, se realzan especialmente los datos de los ítems 7, 8 y 11, que demuestran la excelente acogida que tuvo la Webquest en relación a los recursos empleados, resultando útiles y motivantes; así como respecto a la conclusión, la cual motivó casi de forma unánime, tanto a ganadores como a no ganadores.

Esta información se vuelve a esclarecer si observamos la tabla 2 y la gráfica 5, que muestran los mismos resultados de manera pormenorizada. De esta forma, hay una concentración de datos en los ítems ya mencionados. No obstante, aquí además se observa claramente otra tendencia. Y es la gran motivación que provocó la introducción, alcanzando una frecuencia de 6 en el valor 4 (= Alto) de la escala. Esto viene a confirmar el adecuado cumplimiento de uno de los objetivos básicos de esta investigación. Y es el referente a la generación de motivación, aspecto fundamental para el éxito didáctico de cualquier Webquest.

Con respecto a la valoración de los “Aspectos lectoescritores”, cabe señalar, observando exclusivamente la media ponderada de sus resultados (gráfica 8), la alta puntuación obtenida en la lectura de las tres primeras frases (“Mi mapa”, “Mi mesa” y “Mi papi Pepe”); lo cual demuestra que la mayoría de la muestra estudiada tiene bien afianzada la lectura de frases formadas únicamente por sílabas directas, y desde el momento en que éstas se combinan con alguna vocal aislada, persisten aún ciertas dificultades.

Los datos concretos alcanzados en cada ítem se muestran en la tabla 3 y en la gráfica 7, los cuales -además de reiterar las conclusiones de la gráfica 8- marcan además una alta frecuencia en el valor 4 (= Alto) de la escala con respecto a la lectura de “Mi momia sosa”. Ello corrobora que -a pesar de las dificultades anteriores- la lectura del 75% del contenido de la frase más compleja del ejercicio conserva un buen nivel de superación.

Fijándonos ahora en los resultados logrados en los “Aspectos evaluadores” (tabla 4 y gráfica 9), cabe mencionar -aunque los datos de esta parte no resulten del todo fiables, dado que se corresponden con respuestas de niños de 5 años- la alta frecuencia del valor “Sí” como contestación a las preguntas de “Cuando contamos los cuentos ¿miraste siempre para la pantalla?”; “¿Te gusta este juego?” y “¿Has pulsado los botones que te he dicho?”. Las respuestas en afirmativo a estas cuestiones vienen a confirmar lo que ya se auguraba en los “Aspectos generales” (tabla 1 y gráfica 1), y es un elevado nivel atención/motivación.

Esta alta tasa de motivación se vuelve a confirmar en el siguiente apartado, el de “Aspectos personales”. Esto se debe a que -según la gráfica 10- en el 50% de los casos evaluados, se denota como principal aportación de la Webquest el uso y motivación de las TIC e Internet. También destacan como ventajosos en esta representación -aunque en menor media- el refuerzo de la lectura (25%) y la independencia en la realización de tareas (20%), lo cual favorece positivamente tanto a la valoración global de nuestra Web, como a los objetivos que inicialmente nos habíamos propuesto.

Siguiendo con este apartado, y en referencia a la gráfica 11 (Principales dificultades de la Webquest con respecto al alumnado seleccionado como muestra), despunta como la dificultad mayoritaria los problemas de lectura, dato que coincide

coherentemente con los mostrados en los “Aspectos lectoescritores” (tabla 3, gráficas 7 y 8), pues ya en éstos se percibía este tipo de dificultades.

En síntesis, los objetivos principales de los que partía esta investigación se han desarrollado positivamente en su mayoría, puesto que hemos diseñado un modelo de Webquest cuya navegación ha demostrado un alto nivel de independencia por parte de sus destinatarios, adaptándose a las necesidades educativas propias de su edad, además de resultarles motivante. Con lo cual, la Webquest se consolida con esta investigación como un medio didáctico efectivo, incluso en Educación Infantil. No obstante, convendría tener en cuenta en futuras investigaciones en esta línea, el trabajar mejor el contenido concreto que luego dará forma a la Webquest (en este caso, la lectura de determinados grafemas), ya que en este caso, aún se mantuvieron patentes ciertas dificultades en este sentido.

Bibliografía

- CARBONELL (2004). **Desigualdad social, diversidad cultural y educación**. Universidad de Girona.
- DODGE B. (1998). **The Webquest Page. San Diego**. Departamento de Tecnología Educativa. Universidad de San Diego. <<http://webquest.sdsu.edu/>> (citado el 12 de febrero de 2006).
- GONZÁLEZ-SERNA J. M. (2003). **Introducción al webquest**. Sevilla. IES Carmen Laffón. <<http://www.auladeletras.net/webquest/documentos/panorama/panorama.htm>> (citado el 30 de agosto de 2006).
- TURÉGANO J. C. (2006). **Webquest. Una técnica de uso de internet en el aula**. Las Palmas. Consejería de Educación, cultura y deportes. [CD-ROM]