**ACTIVIDAD 3B**

1. **WEBQUEST “el universo”**

Es una herramienta online que permite a los alumnos investigar de forma guiada en internet acerca de un tema ya que el docente seleccionaría unos recursos (información, cuentos, imágenes, canciones, juegos,…) que quedan recogidas en dicha herramienta.

Los elementos que componen una webquest son:

* Introducción: presentación los contenidos a trabajar
* Tarea: descripción de las tareas a realizar.
* Recursos: listado de páginas web que visitar
* Proceso: descripción de los pasos a dar con los enlaces de las páginas.
* Evaluación: valoración de la tarea
* Conclusión: reflexión y valoración de la experiencia.

Nos encontramos en 3º de Educación Infantil con un grupo de 21 alumnos realizando el proyecto “viajamos por el universo”.

Utilizaremos la herramienta webquest para que nuestros alumnos investiguen el sistema solar. Para ello el docente crea la webquest mediante la aplicación webquest creator, seleccionando los contenidos que se quieren trabajar (los planetas, el big ban, las estrellas y constelaciones a través de recursos como diferentes páginas web, videos y canciones de youtube, actividades y cuentos.

Para realizar esta actividad los alumnos acceden al rincón del ordenador por parejas y van completando la webquest.

Las utilidades de esta herramienta son muy variadas:

* Permite el uso de las nuevas tecnologías como recurso educativo para investigar y buscar información en internet.
* Favorece el trabajo en equipo y la confrontación de distintos puntos de vista.
* Desarrolla la creatividad y la imaginación.
* Potencia el manejo y la manipulación del ordenador.
* Desarrollan la competencia digital.
* Es un recurso muy motivador que se adapta a las capacidades de los alumnos.
* Permite al profesor abordar cualquier tipo de contenidos de forma lúdica y atractiva para los alumnos.

En cuanto a las limitaciones de las webquest podemos citar:

* Es imprescindible para crear webquest de calidad seleccionar de forma adecuada y cuidadosa los contenidos ya que en internet podemos encontrar también información poco fiable.
* Si no se diseña bien no cumple los objetivos propuestos por ello es fundamental una buena formación y conocimiento por parte del profesorado en la elaboración de las webquest.
* Es necesario disponer de recursos tecnológicos en el aula así como una adecuada conexión a internet.
1. **APP GENERADOR DE CÓDIGOS QR**

Se trata de una aplicación que permite crear códigos de barras que contienen información que se puede descifrar escaneando dicho código.

Para utilizar esta herramienta se precisa:

* Un generador de códigos qr a través de páginas web como kaywa o QRcode.
* Una aplicación lector de códigos qr como Barcapture o quickmark.

Las utilidades de esta herramienta son muy variadas. A continuación, se expone una de sus posibles utilidades:

Podemos utilizar los códigos qr como actividad motivadora de un proyecto, para que los alumnos averigüen un personaje acerca del cual vamos a investigar en nuestro proyecto, mediante pistas escondidas en códigos qr, que deben escanear utilizando una tablet con la aplicación de lector de códigos de barras instalada correctamente.

Así, nos encontramos en en el 3º curso de Educación Infantil comenzando el proyecto de investigación “Van Gogh”. Para introducir el proyecto les muestro un sobre lleno de fotografías alusorias al artista y cuatro pistas escondidas en códigos qr que escanearemos con la tablet para ver que dice cada una de ellas. Después todos las escriben individualmente en un folio para llevárselas a casa y resolver el acertijo con ayuda de su familia.

Como limitaciones de esta herramienta podemos destacar:

* Se requiere de una formación por parte del docente para conocer este tipo de recursos así como su funcionamiento.
* Si no se dispone de tablet o dispositivos móviles para descargar la app en el aula no podríamos utilizar esta herramienta.