

GUÍA DIDÁCTICA WEBQUEST Grupo 10

Alba Velázquez Rodríguez
Tania Collazos Martín
Rebeca Ceballos Mogrovejo
María Iglesias Mediero
María García Estepa

1-Descripción de la webquest:

- Introducción:

¡BIENVENIDOS AMIGOS Y AMIGAS!
ESTOY MUY CONTENTO DE TENEROS AQUÍ.
¿SABÉIS CÓMO ME LLAMO?

¡FLUFFY! EL CONEJO SALTARÍN

Si superas cada actividad que te propongo, ganarás semillas para llegar a la sorpresa final.

Pulsa el botón marrón para empezar a jugar en este pequeño huerto interactivo.

- Tarea:

¡Qué bieeeeen ya tenemos todas las semillas porque has superado todas las actividades!

Ahora podrás crear tu propio huerto.

¡¡¡¡Vamos allá!!!!

Pulsa sobre mí...

Y realizarán la manualidad de crear un huerto en el aula o en sus casas con un adulto.

- Proceso:

Actividades

- Evaluación:

En la webquest para descargar. Apartado evaluación.

Foro de nuestra webquest para tratar temas relacionados con el huerto.

- **Conclusión:**

Con la creación de esta Webquest nuestros objetivos son que los niños de 2º Ciclo de Educación Infantil se familiaricen con el huerto y todo lo que conlleva a través de una webquest enfocada a conocer los diferentes tipos de frutas, hortalizas, sus colores, aprenden a contar, sus formas a la vez que se divierten jugando.

En el desarrollo de esta Webquest hemos aprendido a utilizar diferentes herramientas:

- El Programa Wix
- Diferentes aplicaciones para crear tareas (Educaplay, cuadernia, foroswebgratis...)
- Exploración y trabajo en equipo
- Creación de un recurso interesante para utilizar en nuestro futuro...

Nos ha gustado mucho crear esta página ya que nos parece un recurso muy entretenido y divertido para que los niños/as aprendan jugando con diversas actividades.

2- Justificación de la temática elegida

Nuestra página ha sido realizada para el segundo ciclo de educación infantil, con nuestro conejito Fluffy, nuestra mascota del huerto. Siempre centrándonos en los contenidos del curriculum infantil, para que aprendan de manera divertida. Para ello deberán realizar diferentes actividades para poder ayudar a Fluffy a completar cada juego.

Hemos pensado que gracias a la temática del huerto podemos trabajar muchos aspectos relacionados con la etapa de educación infantil. (3-6) como por ejemplo los colores, las formas,

3- ¿Dónde se enmarca la webquest?

- Objetivos:

- **Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.
 - Desarrollar actitudes de respeto, ayuda y colaboración.
 - Descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.

- **Área 2: Conocimiento del entorno.**

- Interesarse por los elementos físicos del entorno.

- **Área 3: Lenguajes: Comunicación y representación.**

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social.
 - Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. .
 - Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales.
 - Reproducir con ellos juegos sonoros, tonos y timbres con soltura y desinhibición.

- Contenidos generales de cada área:

- **Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

- Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características de la acción. Iniciativa para aprender habilidades nuevas, sin miedo al fracaso y con ganas de superación.
 - Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.
 - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
 - Regulación de la conducta en diferentes situaciones. Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas.

- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.
- **Área 2: Conocimiento del entorno.**
 - Actitudes de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos. Identificación de situaciones de la vida cotidiana que requieren el uso de los primeros números ordinales.
 - Identificación de seres vivos.
 - Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno.
 - Interés y gusto por las actividades de exploración.
- **Área 3: Lenguajes: Comunicación y representación.**
 - Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral.
 - Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.
 - La lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interpretar y etiquetar con sus símbolos y nombres fotos, imágenes, etc. Iniciación a la lectura y la escritura a través de objetos y palabras.
 - Uso gradualmente autónomo de diferentes soportes para el aprendizaje de la escritura comprensiva.
 - Utilización de juegos con palabras para comprender vocabulario.
 - Acercamiento a la lectura a través de medios audiovisuales.
 - Actitud de escucha e interés por la identificación de lo que escuchan.
 - Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías.
 - Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos.
 - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación la creatividad y la fantasía.
- Criterios de evaluación:
 - **Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**
 - Lograr una cierta orientación espacial, entendiendo algunos conceptos básicos.
 - Mostrar actitudes de ayuda y colaboración.
 - Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.
 - Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.
 - Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.
 - **Área 2: Conocimiento del entorno.**
 - Ubicar objetos en el espacio según el criterio dado.
 - Interesarse por las características de algunas frutas y verduras.

- Aprender conceptos relacionados con la huerta.
 - Actuar con respeto y colaborar en el mantenimiento de espacios limpios y cuidados.
- **Área 3: Lenguajes: Comunicación y representación.**
 - Mostrar interés por jugar con las letras y escribir palabras.
 - Reproducir canciones.
 - Manipular las herramientas tecnológicas y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad.

DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre; por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León 186 KB

ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo; por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

4. Principios metodológicos

1. Construcción de aprendizajes significativos, de manera que el niño relacione sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes, mediante actividades que tengan sentido para él, que le interesen.
2. Globalización. Acercamiento del niño a la realidad que quiere conocer.
3. Principio de actividad. Tanto física como mental, es una fuente de aprendizaje y desarrollo. Esta actividad tendrá un carácter constructivo en la medida que a través del juego, la acción, la manipulación y la experimentación el niño construya sus propios conocimientos.
4. Principio de juego. El juego es la actividad propia de esta etapa, a través del cual se llevan a cabo numerosos aprendizajes significativos y se organizan los contenidos de una forma global.
5. Principio de socialización. La interacción entre los niños constituye un recurso metodológico de primer orden. Las interacciones que se realizan en el grupo facilitan el progreso intelectual, afectivo y social. (por ejemplo ficha del laberinto)
6. Organización del espacio y del tiempo, de manera que favorezca la autonomía y flexibilidad.
7. Necesidad de una coherencia educativa entre padres y educador.

<http://www.colegiofernandodelosrios.es/docs/Infantil.PDF>

5. Recomendaciones de aplicación para otros maestros/as

Esta página es muy sencilla de utilizar, por lo que las recomendaciones irán destinadas a las actividades previas y posteriores.

Es recomendable que antes de empezar a utilizar la webquest, los niños/as sean conscientes de la importancia que tiene una buena alimentación, sana y saludable, como las verduras, hortalizas, frutas, etc...

Con esta Webquest que hemos creado los niños/as podrán divertirse a la vez que aprenden.

Hemos añadido un foro para que todas las personas interesadas en nuestra webquest puedan dejarnos sus comentarios y dudas.

6. Temporalización y espacios de las actividades

Pájaro

Adivina Adivinanza. Aproximadamente 5 minutos

Espantapájaros

Cuenta pájaros: Aproximadamente 5 minutos

Carretillo

Relaciona. Aproximadamente 5 minutos

Tractor

Vamos a pintar. Tiempo libre

Caracol

Cuento "Veloces Caracoles" Aproximadamente 10 minutos

Niña regadera

Sopa de letras. Aproximadamente 10 minutos

Vegetales

Memory. Aproximadamente 5 minutos

Sacos de semilla

¿Qué no crece en la huerta?. Aproximadamente 5 minutos

Hormiga

Puzzles de "Flik". Aproximadamente 10 minutos

Casa del árbol

Llévame a mi comida: Aproximadamente 15 minutos

Vídeos

Peppa Pig y Mick Mick hablando sobre el huerto. Aproximadamente 10 minutos.

Manualidad (TAREA)

Hacer un huerto casero con la ayuda de profesores/as o padres/madres
Aproximadamente 30 minutos

7. Breve descripción de las actividades

Pájaro

Adivina Adivinanza

En este apartado podrán encontrar unas adivinanzas sobre las verduras y hortalizas que se encuentran en un huerto.

Es una actividad de creación propia.

Espantapájaros

Cuenta pájaros

Esta actividad consiste en aprender a sumar asociando el número de pájaros con el número al que corresponde.

Lo hemos creado nosotras con imágenes cogidas de google.

Carretillo

Relaciona

Este juego es de creación propia y consiste en relacionar las figuras geométricas con diferentes frutas y verduras para aprender las formas y sus colores.

Tractor

Vamos a pintar

Aquí los niños/as podrán expresar su creatividad dibujando lo que quieran y esto les ayudará a mejorar la destreza motriz a la hora de utilizar el ratón.

Este juego lo hemos sacado de la página web de la Junta de CyL.

https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/escritorio_infantil/_castellano/paint.html

Caracol

Cuento "Veloces Caracoles"

En este apartado hemos creado un cuento con pictogramas para que el niño/a vaya leyendo el cuento a la vez que se reproduce el audio. El niño/a asociará la imagen con la palabra y los nombres de los personajes para entender el cuento y así hacerlo más dinámico.

El cuento le hemos cogido de internet, pero le hemos modificado metiendo las imágenes que sacamos de internet.

Los niños/as podrán imprimir un dibujo del protagonista del cuento para colorearlo en su casa o en su clase.

<http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/veloces-caracoles>

Niña regadera

Sopa de letras.

A través de esta sopa de letras queremos que aprendan los colores que aparecen en un huerto y relacionarlo con los vegetales y frutas que existen.

<http://www.educaplay.com/es/actividad/sopa.htm>

Vegetales

Memory.

Este juego ayudará al niño/a a desarrollar su memoria además de aprender algunos conceptos sobre lo que hay en un huerto.

Esta actividad la creamos a través de educarex.

<https://constructor.educarex.es/>

Sacos de semilla

¿Qué no crece en la huerta?

Con este juego hemos intentado que los niños/as aprendan a través de imágenes lo que crece en el huerto y lo que no. Sabemos que algunas respuestas son obvias pero hay niños/as que aún no saben de donde provienen algunos alimentos.

Ha sido creación propia cogiendo las imágenes de google.

Hormiga

Puzzles de "Flik".

A la hora de hacer un puzzle los niños/as tienen que desarrollar su percepción visual para crearlo.

Hemos decidido poner tres puzzles con diferentes grados de dificultad y ordenados de menor a mayor complejidad.

Le hemos creado a través de la siguiente página web.

<http://www.jigsawplanet.com/>

Casa del árbol

Los laberintos.

En este apartado un adulto imprimirá a los niños/as un PDF que contiene tres laberintos creados por nosotras, ordenados de menor a mayor dificultad.

Los laberintos desarrollan en el niño/a la orientación y razón espacial, el razonamiento geométrico, rapidez de respuesta y la resolución de problemas, desarrollando la capacidad de autocritica y autoevaluación de una manera divertida y entretenida.

Vídeos

Peppa Pig y Mick Mick.

Con estos videos queremos que los niños tengan un repaso de todo lo aprendido con la webquest y pasen un rato entretenido y disfruten viendo los dibujos.

<https://www.youtube.com/watch?v=5LTyPEcqnus&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=ulBLM2qmrag&feature=youtu.be>

Manualidad

Creamos un huerto casero.

Esta es una actividad cooperativa para que realicen en sus casas o en clase con sus compañeros/as y profesores/as para que disfruten de un buen rato creando un espacio diferente en sus aulas como es el Pequeño Huerto que van a crear.

<http://www.guiainfantil.com/1389/manualidades-para-ninos-un-huerto-casero.html>