Taller Códigos QR y Realidad Aumentada.

Los ordenadores personales y los dispositivos móviles con acceso a internet, han revolucionado en las últimas décadas la manera de comunicarnos, trabajar, relacionarnos...

Es imprescindible **adaptar la manera de enseñar - aprender y evaluar.** Incorporando nuevos materiales, procedimientos, habilidades, destrezas y competencias en los procesos de enseñanza - aprendizaje, para responder a las nuevas demandas educativas del Siglo XXI.

Los docentes somos pieza clave en esta transformación, debemos ser los protagonistas y el motor del cambio. Este cambio educativo pasa por innovar pedagógicamente con apoyo tecnológico, combinando la implantación de las TIC con el uso de nuevas metodologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de aumentar el nivel competencial de nuestros alumnos. Facilitando al alumnado actuar como productor y no sólo como consumidor de contenidos, permitiéndole construir, comunicar, conectar, colaborar y compartir socialmente su conocimiento.

En este taller sobre códigos QR y Realidad Aumentada se plantearán distintas propuestas de implementación en aula avaladas por la experiencia diaria y la investigación-acción en aula, propuestas en las que el alumnado es el protagonista de su aprendizaje y creador de sus propios contenidos.

**OBJETIVOS DEL TALLER:**

* Identificar y conocer que es un código QR.
* Conocer distintas aplicaciones educativas de los códigos QR.
* Diseñar y crear códigos QR personalizados.
* Conocer que es la Realidad Aumentada (RA).
* Conocer aplicaciones educativas de la RA.
* Crear RA con "Aurasma" y "Layar Creator" (documentos e imágenes aumentadas).
* Generar actividades para fomentar y enriquecer la comunicación con las familias a través de la RA.

**CONTENIDOS DEL TALLER:**

* Códigos QR : Aplicación educativa.
* Generación de códigos QR personalizados.
* Realidad Aumentada (RA): Aplicación educativa.
* Experimentación con RA.
* Creación de RA con Aurasma y Layar Creator (imágenes y documentos aumentados) para el trabajo con alumnos y familias.

**METODOLOGÍA**

La metodología del taller será eminentemente práctica.

En la primera parte del taller los asistentes conocerán diferentes propuestas para la implementación de los códigos QR en los procesos enseñanza- aprendizaje y aprenderán a generar Códigos QR personalizados con sus dispositivos móviles (Tablets y smartphone).

En la segunda parte del taller los asistentes conocerán distintas propuestas de trabajo en aula con RA, trabajando con aplicaciones de consumo y creación de RA .

**NECESIDADES TÉCNICAS:**

**Para los asistentes:**

Los asistentes al taller deberán traer su tablet, Ipad o Smartphone y tener instaladas las siguientes aplicaciones.

Dispositivos ANDROID:

**QR Droid.**

Dispositivos IOS:

**Fancy QR**

DISPOSITIVOS ANDROID Y IOS:

**Quiver- 3D Coloring App**

**AR Flashcard**

**Chromville**

**Chromville Science**

**Anatomy 4D**

**Aurasma**

**Layar- Augmented Reality**

**Ponente:**

**Sara Reina Herrera.**

Asesora de Infantil y Primaria en el Centro Territorial de Innovación y Formación del profesorado Madrid- Oeste.

Formadora de docentes (especialista en la aplicación educativa de dispositivos móviles , herramientas 2.0, realidad aumentada , códigos QR y robótica educativa dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula).

Ganadora entre otros de:

Premio Nacional de Educación a la Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Docencia 2014. Concedidos por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Premio Nacional de Educación a la Colaboración en el ámbito de las TIC 2013. Concedidos por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Premio Desafío Gnoss Educa 2012 .

**ACTUALMENTE :**

Asesora experta en la Universidad Internacional Valenciana. Grado de Magisterio. Mención TIC.

Tutora de formación en línea del **INTEF** (**Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado** ) unidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte responsable de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias.

Colaboradora del Proyecto Polímates (sobre pilotaje de dispositivos móviles en

el aula) .

Colaboradora en el estudio "Metainvestigación 2013-2014 sobre el uso educativo de las

tabletas digitales en el aula.

Miembro proyecto Guappis “Análisis de Apps educativas”

Miembro de diversos proyectos educativos nacionales e internacionales en RED .

****

[**@kenzitomania**](https://twitter.com/kenzitomania?lang=es)

****

[**Sara Reina Herrera**](https://www.facebook.com/sara.reinaherrera)

****

[**"La cocina de las TIC"**](http://infantic-tac.blogspot.com.es/)

****

[**Proyecto Robótica**](http://olmedarein7.wix.com/roboticainfantil)

[**Proyecto Mobile Learning**](http://olmedarein7.wix.com/collado-villalba)