Descripción general del proyecto y las actividades

N.º Proyecto: **29**

Título del Proyecto: **Sevilla se adapta a ti.**

Centro educativo solicitante: **CEIP Los Rosales**

Coordinador/a: **Coordinadora Macarena Gallarda Va ello**

Temática a la que se acoge: **STEAM**

Objetivos y justificación:

Vivimos en una provincia preciosa con una capital cuna de una cultura muy rica.

Desde nuestro centro, trabajaremos en torno a un proyecto Inter nivelar centrados en Sevilla y nosotros, desde quinto curso, nos centraremos en el turismo.

Tras una reflexión sobre qué podríamos aportar a nuestra sociedad, decidimos que nos gustaría adaptar las maravillas que podemos ver a aquellos que desafortunadamente no pueden a través del tacto o del oído. También nos gustaría poder adaptar nuestra ciudad a aquellas personas que tienen más dificultades ya sean motóricas o intelectuales.

Breve descripción del desarrollo metodológico:

Una vez que hemos determinado cuál es nuestro objetivo de trabajo, conseguir adaptaciones efectivas para aquellas personas que lo precisan, nos centraremos en conocer las herramientas con que contamos para poder idear soluciones, probar si son efectivas, modificar o volver a empezar. Se tratará de un proceso de investigación que involucrará todas las áreas STEAM.

Relación de actividades

∞ **Actividad 1.** Sevilla al alcance de tu mano.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Cómo perciben nuestro entorno las personas con dificultades visuales?

⁘ Descripción de la actividad.

Pretendemos dar acceso a una realidad más completa a aquellas personas que no pueden observar nuestros monumentos poniendo a su alcance una versión manipulable donde puedan acceder a sus formas y detalles mediante el tacto.

⁘ Interacción con el visitante.

Al privar al visitante del sentido de la vista, ¿podrá reconocer mediante el tacto el monumento impreso que está tocando?

⁘ Material necesario.

Impresiones 3D localizadas por el alumnado e impresas en el centro escolar.

Bolsa opaca.

Antifaz.

⁘ Consideraciones especiales.

Ninguna.

⁘ Duración.

5 minutos

∞ **Actividad 2.** Solo escucha.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Cómo se lo explico a quien no saber leer sin estar yo allí?

⁘ Descripción de la actividad.

Se plantea un panel interactivo donde nuestros guías puedan explicarle a las visitantes curiosidades sobre monumentos o zonas de nuestra ciudad sin tener que estar presentes. ¿Cómo?

Programando locuciones cortas y claras que se iniciarán cuando el turista toque el monumento o zona sobre la que quiera conocer.

⁘ Interacción con el visitante.

Los visitantes podrán manipular un panel con el mapa de Sevilla donde, al presionar los distintos botones, accederán a la locución grabada en el centro por el alumnado tras su investigación sobre nuestra ciudad.

⁘ Material necesario.

Panel interactivo con botones, placa Makemake, ordenador y cascos.

⁘ Consideraciones especiales.

Para acceder a las locuciones, utilizaremos cascos para evitar la interferencia del ruido ambiente.

⁘ Duración.

7 minutos.

∞ **Actividad 3.** ¿Cuánto sabes?

⁘ Interrogante que plantea.

¿Hemos transmitido bien lo que sabemos?

⁘ Descripción de la actividad.

Juego de preguntas y respuestas sobre lo visto en las actividades previas donde el alumnado habrá programado un pulsador que indique qué visitante ha pulsado antes para responder y una cuenta atrás para marcar el tiempo de respuesta.

⁘ Interacción con el visitante.

Los visitantes que quieran podrán participar en un divertido juego de preguntas y respuestas sobre Sevilla.

⁘ Material necesario.

Pulsadores programados por el alumnado, fuente de alimentación, flecha indicadora, premio/motivación.

⁘ Consideraciones especiales.

Ninguna.

⁘ Duración.

5 minutos

∞ **Actividad 4.** Guía al turista.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Serás capaz de dar las indicaciones de forma correcta a este turista?

⁘ Descripción de la actividad.

Después de haber trabajado el pensamiento computacional, el alumnado ha diseñado un tablero donde retará a los visitantes de nuestro stand a dirigir a un robot de un monumento a otro evitando las zonas peligrosas o prohibidas.

⁘ Interacción con el visitante.

Se ofrecerá una tarjeta con un punto de inicio y otro final para que el visitante trate de dar las indicaciones correctas al robot sobre el tapete. En caso de conseguirlo, se le pondrá un sello con tinta.

⁘ Material necesario.

Robot de suelo, tapete personalizado con los monumentos del centro de Sevilla, sello impreso en 3D.

⁘ Consideraciones especiales.

No

⁘ Duración.

3 minutos.