Descripción general del proyecto y las actividades

N° Proyecto: **42**

Título del Proyecto: **Tecnología y Vida**

Centro educativo solicitante: **SAFA Nuestra Señora de los Reyes**

Coordinador/a: **Lourdes Lorite Fdez-Palacios**

Temática a la que se acoge: **STEAM**

Objetivos y justificación:

Tenemos varios objetivos planteando un proyecto interdisciplinar donde desde distintas materias, el alumnado apoyándose de las nuevas tecnologías llevará a cabo métodos científicos con el fin de acercar la resolución de problemas de la vida cotidiana a través de la ciencia.

Breve descripción del desarrollo metodológico:

Se va a realizar un proyecto común desde primaria a bachillerato y cada clase tratará un elemento dentro del hilo conductor del trabajo. El proyecto consistirá en desarrollar actividades creativas que en comunión con las nuevas tecnologías nos acerquen a la ciencia desde campos como la biología, tecnología, informática, TICs, matemáticas y física y química.

Relación de actividades

∞ **Actividad 1.** Método científico.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Puede una persona alimentarse de lo que produce en una ciudad?

⁘ Descripción de la actividad.

Los alumnos diseñan una aplicación con diferentes posibilidades de dieta según el lugar del mundo donde viven, intentando ser sostenibles, nutricionalmente completos y ecológicos.

⁘ Interacción con el visitante.

Situaremos al visitante en un lugar del mundo y podrá decirnos qué cree que comen allí.

⁘ Material necesario.

Ordenador

⁘ Consideraciones especiales.

Ninguna

⁘ Duración.

10 minutos

∞ **Actividad 2.** Nutrientes de los alimentos

⁘ Interrogante que plantea.

¿Qué nutrientes posee cada alimento?¿Cuáles son los alimentos con más nutrientes?

⁘ Descripción de la actividad.

El alumnado investigará sobre los grupos de alimentos y tratarán de identificar cuales son necesarios y en qué cantidades para que una persona pueda nutrirse debidamente.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante podrá ver en una aplicación que realizaremos si sus desayunos son o no saludables basándonos en los nutrientes que los componen.

⁘ Material necesario.

Móviles con la aplicación

⁘ Consideraciones especiales.

Ninguna

⁘ Duración.

10 minutos

∞ **Actividad 3.** Hábito alimenticio saludable

⁘ Interrogante que plantea.

¿Como responsablemente para mejorar mi calidad de vida?

⁘ Descripción de la actividad.

El alumnado creará un proyecto donde analicen durante una semana su alimentación, la compararán con los índices recomendables de la OMS y presentarán datos.

⁘ Interacción con el visitante.

> El alumnado enseñará a los visitantes la dieta saludable que han preparado interactivamente así como tablas e índices nutricionales que nos garantizan una vida digestiva libre de inflamación y enfermedades asociadas, todo ello basándose en el IMC del visitante.

⁘ Material necesario.

Tablas con dieta saludable recomendada y un peso

⁘ Consideraciones especiales.

Ninguna

⁘ Duración.

10 minutos

∞ **Actividad 4.** El cerebro y la comida

⁘ Interrogante que plantea.

¿Cómo puede afectar a nuestro cerebro a la hora de alimentarnos?

⁘ Descripción de la actividad.

El alumnado investigará sobre cómo el cerebro elige una comida sobre otra y cómo afectan ciertas enfermedades como la bulimia y la anorexia.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante podrá ver las distintas partes del cerebro que se activan con la comida y cómo ciertas enfermedades mentales pueden afectar a órganos y a su salud física con ayuda de medios visuales e interactivos.

⁘ Material necesario.

Tablas de datos, infografías, maquetas de cerebros, etc.

⁘ Consideraciones especiales.

Ordenador

⁘ Duración.

10 minutos