

Descripción general del proyecto y las

Nº Proyecto: **32**

Título del Proyecto: **¡En Andalucía, se juega!**

Centro educativo solicitante: **CEIP Los Rosales**

Coordinador/a: **Macarena Gallardo Vaello**

Temática a la que se acoge: **STEAM**

actividades

🌀Objetivos y justificación:

El proyecto tiene como objetivo fomentar el aprendizaje interdisciplinar a través de la metodología STEM durante las sesiones de robótica, lengua, educación física y artística pretendiendo integrar ciencias, tecnología, arte e ingeniería en torno al trabajo internivelar planteado este curso en nuestro centro: Andalucía.

Nosotros, desde quinto de primaria nos centraremos en Andalucía, sus monumentos y sus juegos populares. Se busca que el alumnado de 5.º de Primaria desarrolle competencias científicas y tecnológicas mediante la creación de mecanismos robóticos y modelos 3D de los principales monumentos andaluces, conectando la tradición cultural con la innovación tecnológica.

Esta propuesta potencia la creatividad, el trabajo cooperativo y la resolución de problemas reales, a la vez que permite comprender cómo la ingeniería y la robótica pueden aplicarse al patrimonio, la tradición y a la cultura.

Como altavoz para todo nuestro trabajo, la feria de la ciencia servirá como espacio para compartir, experimentar y reflexionar sobre cómo la tecnología puede preservar y reinterpretar nuestras raíces, promoviendo la curiosidad científica y el pensamiento crítico desde una perspectiva lúdica y cultural.

🌀Breve descripción del desarrollo metodológico:

A lo largo de todo el curso, el alumnado trabajará en pequeños grupos siguiendo un enfoque de aprendizaje basado en proyectos (ABP). Cada grupo investigará sobre una provincia andaluza, seleccionará un monumento emblemático y diseñará su modelo 3D con herramientas de diseño digital.

En paralelo, se explorarán otros emblemas de nuestra cultura como los juegos populares andaluces o la gastronomía, buscando en la tecnología una plataforma para difundir de forma dinámica y atrayente ese aprendizaje.

Todo el proceso pretende incluir fases de investigación, diseño, construcción, programación, prueba y exposición, con un enfoque colaborativo y de aprendizaje activo.

Relación de actividades

∞ Actividad 1. Andalucía al tacto

⚙ Interrogante que plantea.

¿Cómo se pueden conocer mejor nuestros monumentos?

⚙ Descripción de la actividad.

Sobre el mapa de Andalucía estableceremos impresiones en 3D de los principales monumentos de nuestra geografía.

¿Seremos capaces de ubicarlos en las provincias correspondientes?

⚙ Interacción con el visitante.

El visitante podrá tocar los monumentos impresos en 3D y tratar de componer este peculiar puzzle.

⚙ Material necesario.

Tablero con mapa físico de Andalucía, impresiones de monumentos andaluces.

⚙ Consideraciones especiales.

Ninguno.

⚙ Duración.

5 minutos

∞ **Actividad 2.** Juega como antes...

✧ **Interrogante que plantea.**

¿Eran divertidos los juegos en nuestra tierra?

✧ **Descripción de la actividad.**

Exposición de distintos juegos populares investigados en el centro y difusión de los mismos.

✧ **Interacción con el visitante.**

El alumnado explicará aquellos juegos de su relevancia.

✧ **Material necesario.**

Maqueta robotizada para la exposición.

✧ **Consideraciones especiales.**

Ninguna. Iría con batería y se podría poner en cualquier superficie plana (mesa o suelo).

✧ **Duración.**

5 minutos.

∞ **Actividad 3.** Guía al robot.

⚙️ **Interrogante que plantea.**

¿Qué conocemos de Andalucía que queramos contar?

⚙️ **Descripción de la actividad.**

El alumnado presentará distintos conceptos de los que han trabajado para que el público pueda relacionarlos; gastronomía, deportes, monumentos...

⚙️ **Interacción con el visitante.**

El visitante tendrá que programar un sencillo robot de suelo que vincule distintas realidades; provincia y plato típico, escudo deportivo y ciudad, monumento y provincia...

De realizarlo de forma exitosa, recibirá un sello o llavero conmemorativo.

⚙️ **Material necesario.**

Robot de suelo.
Plantilla de juego.
Recuerdos.

⚙️ **Consideraciones especiales.**

Ninguna destacable.

⚙️ **Duración.**

5 minutos.

∞ **Actividad 4.** ¿Aquí no se come?

✧ **Interrogante que plantea.**

Incluimos la gastronomía como un valor importante en nuestra tierra.

✧ **Descripción de la actividad.**

A través de un panel sonoro adaptados a las personas que no pueden leer y a otras lenguas, compartiremos recetas andaluzas destacadas.

Se trata de un panel conectado a través de una placa Mackey mackey a una programación de Scratch donde el alumnado ha podido recopilar en distintos audios información sobre esas recetas tan nuestras.

✧ **Interacción con el visitante.**

El visitante puede descubrir platos típicos de nuestra tierra solo pulsando en un botón.

✧ **Material necesario.**

Panel, ordenador, placa, altavoz.

✧ **Consideraciones especiales.**

El sonido estaría conectado con un pequeño altavoz por Bluetooth.

✧ **Duración.**

5 minutos