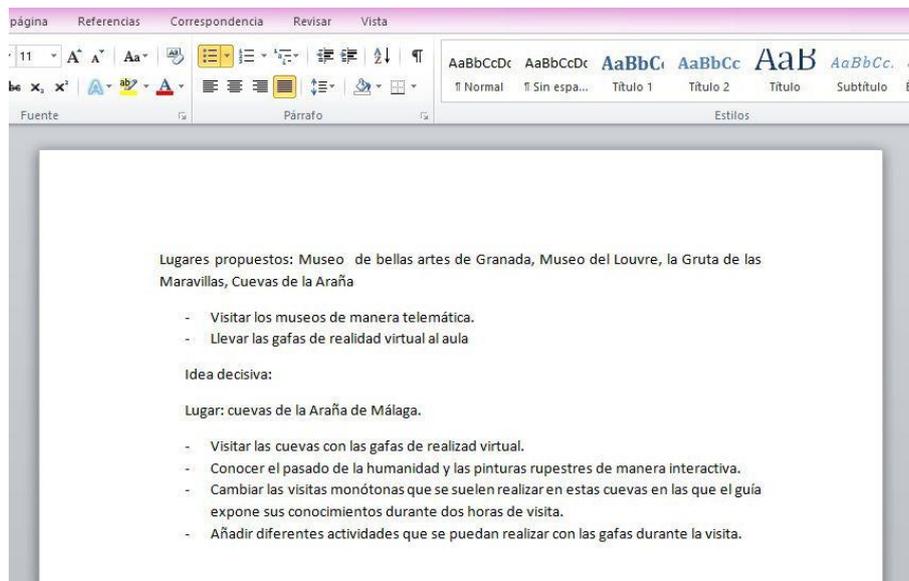


Viaje virtual al centro de nuestra historia.

PARTE I: Identificando necesidades (extensión: 1 pág. máximo)



1. Descripción de la necesidad detectada.

Hoy en día se nos hace difícil imaginar una vida sin el uso de las nuevas tecnologías, en cambio, cada vez se le va dando menos importancia al conocimiento de nuestro pasado, de nuestra cultura y nuestro patrimonio, quedando esto sustituido por los móviles, ordenadores, videojuegos... Qué tanto interés despiertan en los más pequeños, por ello consideramos de gran relevancia unir ambos ámbitos para lograr una mayor motivación del alumnado, así como mejores resultados de aprendizaje.

Para ello, nos centraremos en el yacimiento arqueológico de Las cuevas de la Araña, puesto que existen dificultades de acceso al interior de dichas cuevas para el público infantil, especialmente en grupos escolares de infantil, por lo que, el uso de las nuevas tecnologías será de gran ayuda, al tiempo que se hace tangible el patrimonio de manera dinámica y atractiva a los más pequeños.

2. Resultados de la búsqueda de productos similares ya existentes en el sector.

En el momento de buscar productos semejantes o destinados a nuestra idea, no hemos encontrado nada que se asemeje a la misma en lo que a yacimientos arqueológicos se refiere, puesto que en estos espacios generalmente se llevan a cabo actividades manuales con los niños, las cuales están muy en relación con la historia del lugar, pero a su vez son poco innovadoras. En cambio, hemos hallado la utilización de las gafas de realidad virtual en los museos, cuya diferencia con nuestra idea reside en que los alumnos tendrían que ir hasta el museo, y una vez allí se realizaría el uso de las gafas. Nosotras enfocamos nuestra idea para conseguir que ellos, puedan adentrarse en dicho yacimiento arqueológico sin necesidad de desplazarse hacia el mismo, es decir, desde el mismo aula, para que los niños, a pesar de las dificultades que este lugar presenta a la hora de visitarlo presencialmente, puedan apreciar cada rincón del mismo

desde una posición segura y divertida. Superando así las limitaciones que presenta este lugar para los más pequeños.

3. Resultados de la evaluación de la idea

Escala de puntuaciones: 66% | La Idea, 73% | El Mercado, 96% | El Equipo, 80% | Recursos, 76% | Evaluación Idea

PARTE II. Solución ideal.

1. Resumen de la Solución.

Nuestra propuesta consiste en un sistema de visita de realidad virtual adaptado a los alumnos y alumnas de educación infantil, el cual da solución para poder conocer el yacimiento de primera mano y en profundidad, y sin necesidad de salir del aula.

En concreto, lo que proponemos con esta idea es un producto de aplicación de realidad virtual sobre las cuevas de la Araña adaptado a público infantil, con el que se podrá acceder a los lugares más ocultos de dichas cuevas sin necesidad de desplazarse.

2. Descripción del producto

La aplicación de realidad virtual sobre las Cuevas de la Araña adaptado al público de educación infantil cuenta con una serie de elementos básicos y principales que contiene:

- Las gafas de realidad virtual es un dispositivo de visualización, que permite reproducir con exactitud el interior de las Cuevas de la Araña sobre una pantalla muy cercana a los ojos o proyectando la imagen directamente sobre la retina de los ojos. Además, con estas gafas podemos obtener una visión de 360 grados de la cueva, esto hace que los niños y niñas puedan ver con todo detalle el interior de la cueva sin perderse ninguno.

3. Actividades y productos/servicios prestados

Estas gafas podemos obtener una visión de 360 grados de la cueva, esto hace que los niños y niñas puedan ver con todo detalle el interior de la . Para seguir avanzando y descubriendo nuevas partes de estas cuevas, tendrán que desbloquear las siguientes zonas superando diferentes actividades virtuales. Al inicio de esta aventura podrán ver a un personaje creado virtualmente que les explicará cómo va a ser su “viaje” y les acompañará durante todo el tiempo.

4. Mercado: clientes y competencia

Este producto puede utilizarse tanto por familias como por colegios. Por tanto, es comercializable tanto para el público en general, como para instituciones en programas de difusión y educación del patrimonio de Málaga (Diputación, Ayuntamientos, etc.). La competencia que nos podemos encontrar, como hemos mencionado anteriormente, es el uso de las gafas de realidad virtual en los diferentes museos.

5. Innovación/Valor añadido diferencial frente a competidores

Este producto es muy innovador y tiene numerosas ventajas comparado con otros productos de características similares, además abarca un entorno al que todavía ningún producto de dichas semejanzas se ha acercado, como es llevarlo al ámbito escolar. Estas gafas virtuales que llevamos al aula, son capaces de llevar al niño/a, a los lugares más difíciles de alcanzar en las cuevas de La Araña y es una manera muy rápida y divertida de conseguir que los niños se unan, impliquen y conozcan el patrimonio cultural y que gracias a ello, aprendan aún más y de una manera más eficaz y lúdica. Son unas gafas cómodas, existen distintos tamaños de gafas y distintos colores para que sean más atractivas para cada niño, pudiendo así elegir las que más les representen. Es un producto que está homologado y aprobado. Por ello, estamos seguras de que las gafas no son perjudiciales para la vista y es improbable que cause daño a los alumnos/as con

Carmen Ortiz de Galisteo, Nuria Vázquez Jiménez, Laura Aguilar Ruíz, Cristina Torrico Cabrera.
Prof. Ana Tirado de la Chica
Universidad de Jaén

el uso de éstas. Además están hechas de un material muy resistente, por ello no habrá problemas si se caen puesto que no se van a romper. En conclusión es el mejor producto que se podrá encontrar en el mercado.

https://www.canva.com/design/DAEY1_WPTsg/zyUab2Y8azWUbBaii51Y9w/view?branch_match_id=913129919380953649

**VIAJE VIRTUAL AL CENTRO DE
NUESTRA HISTORIA**

UNA VENTANA AL PASADO
Cuevas de la Araña (Málaga)



Para centros educativos, familias y turismo.

Una fusión del patrimonio cultural con las nuevas tecnologías.

Nos adentraremos en las zonas menos accesibles de las cuevas con ayuda de las gafas de realidad virtual.



Estas gafas de realidad virtual te ofrecen todo lo que necesitas con total fiabilidad, sus múltiples diseños y gran comodidad, te ofrecerán todo lo necesario para disfrutar de esta experiencia y descubrir los distintos espacios de la cueva.



Innovación de última tecnología aplicada a la Educación Infantil para que niños y niñas se puedan familiarizar con el patrimonio.

©2021, Universidad de Jaén.
© de la idea original: Cristina Torrico Cabrera, Laura Aguilar Ruíz, Nuria Vázquez Jiménez, Carmen Ortiz de Galisteo Gómez.
© de la tutorización y dirección: Profesora Ana Tirado de la Chica.
Resultado del Proyecto "Las Humanidades en clave de Emprendimiento". VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén.

UJa. UJa.
Emprende Universidad de Jaén