

**¡ENRÉDATE!**

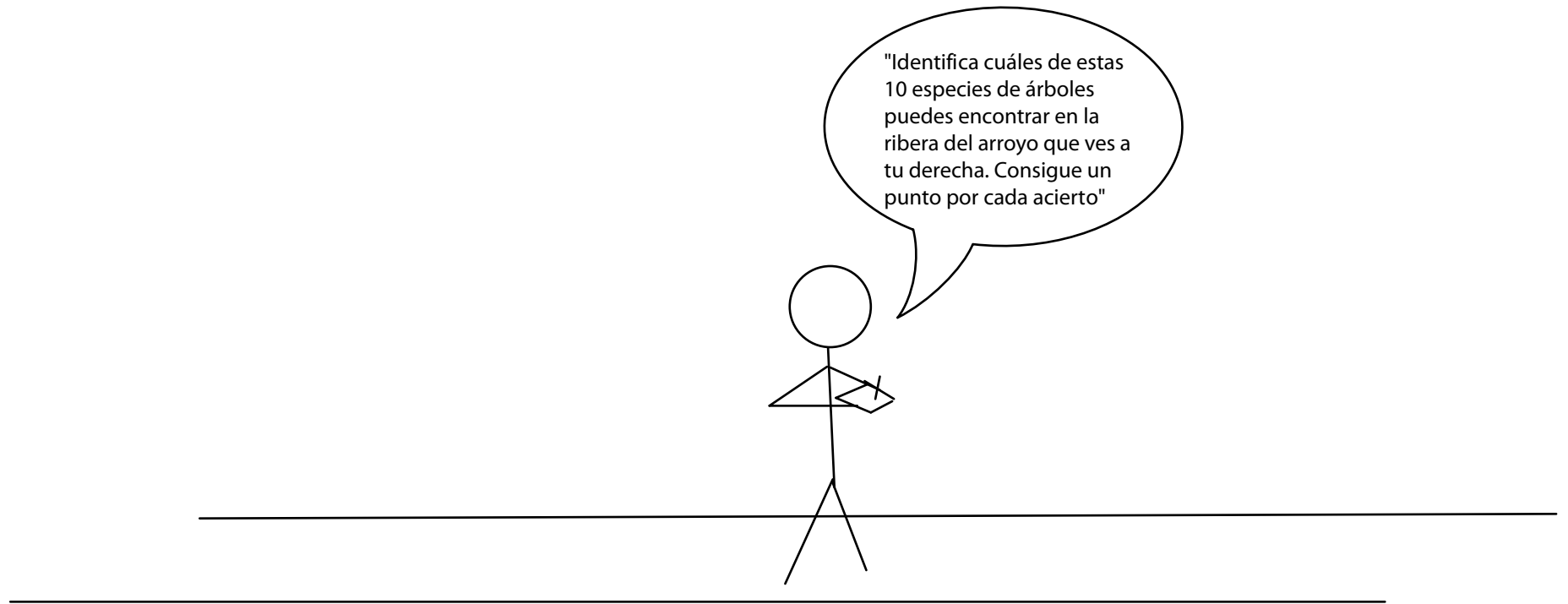
**UNA AVENTURA EDUCATIVA  
POR LAS VÍAS PECUARIAS**

## Diseño y aplicación de rutas interactivas por vías pecuarias

Como producto final, se obtendrá una aplicación para teléfono móvil y tablet, que sea capaz de reconocer rutas predefinidas por vías pecuarias que muestren lugares de interés socio ambiental y actividades interactivas en determinados puntos.

El objetivo de las actividades será aportar y reforzar conocimientos acerca del patrimonio natural, cultural paisajístico asociado a las vías pecuarias, ligados a la corresponsabilidad en su conservación y mejora.

El proyecto consta de tres fases.



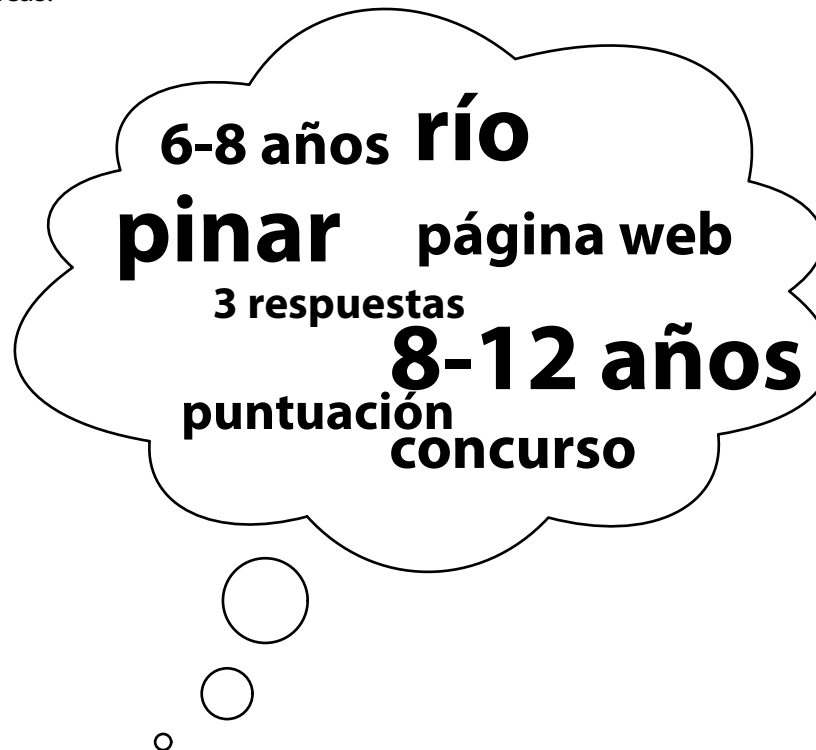
## 1. Fase de diseño.

En una primera fase se diseñarán las actividades a realizar en las rutas. Cada ruta tendrá una serie de localizaciones donde la aplicación muestre una actividad a realizar por el usuario. La actividad será una explicación y una prueba a superar. Superada la prueba, se obtiene una puntuación.

Al finalizar la ruta cada participante obtiene un resultado global para esa ruta, que será reflejada en la página web del proyecto. Se especificarán actividades según:

- edades
- elementos naturales
- patrimonio cultural
- paisaje

de manera que por ejemplo se disponga de una actividad para una ruta con participantes de 12 años, en una laguna. Una vez diseñadas una serie de actividades, se podrá seleccionar una ruta y situar actividades para determinados lugares del recorrido, adaptándolas en lo necesario dependiendo de las condiciones específicas.



**veracidad y alcance.**

que se muestre información precisa, objetiva y contrastada, que fomente la concienciación acerca de los elementos del entorno natural y artificial, y las relaciones entre ellos.

**adquisición de habilidades.**

que se capacite para entender de manera crítica, prevenir y actuar en materia ambiental.

**promover la acción.**

se animará al uso de los conocimientos adquiridos para resolver problemas ambientales desde la corresponsabilidad.

**participación constructiva.**

se buscará la participación y aprendizaje desde la interactividad, donde el alumno aporta sus conocimientos y perspectiva.

**facilidad en su manejo.**

la información será reflejada de forma clara y sencilla, explicada adecuadamente y buscando la máxima accesibilidad.

**la información mostrada en la aplicación buscará:**



## 2. Fase de aplicación.

En una segunda fase se determinarán 15 rutas y las actividades específicas para cada una.

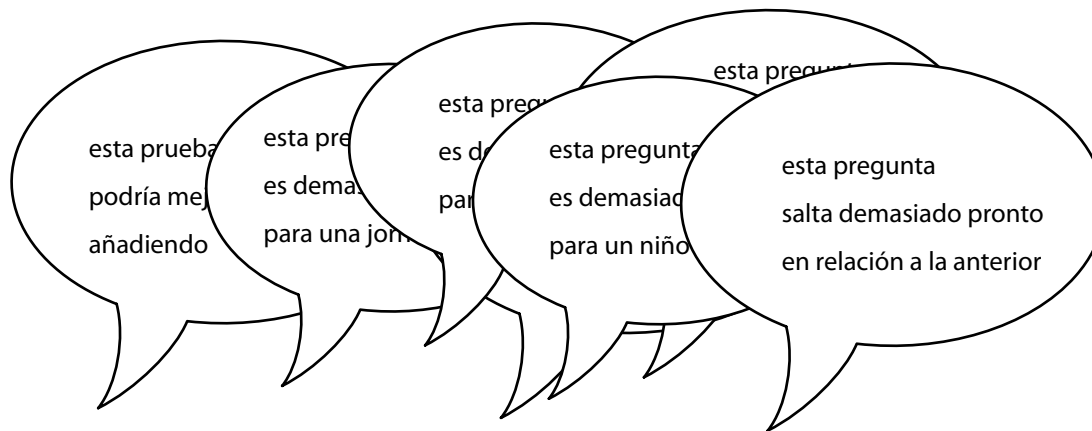
Se seleccionarán las actividades más adecuadas para cada recorrido, procurando ofrecer variedad en cuanto a contenidos, incluyendo aspectos ambientales y culturales.

El proyecto se apoyará en una página web y en un portal específico de la red Tuenti, donde se explique la dinámica de la experiencia interactiva, desde donde se pueda descargar la aplicación y donde quede reflejada la evolución de la puntuación de los participantes y otras formas de participación.



### 3. Fase de prueba y lanzamiento.

En la tercera fase se realizaran las pruebas de campo necesarias para comprobar el adecuado funcionamiento de la aplicación y las dinámicas propuestas. Se realizarán salidas con un grupo de 5 personas con conocimientos y experiencia en educación ambiental que valide las actividades y ofrezca sugerencias de mejora. Con la revisión, se lanzará la versión definitiva.



## **Recursos.**

Para realizar las tres fases del proyecto, serán necesarios:

### **Recursos humanos**

- Responsable del proyecto. Desarrollo de contenidos, aplicación en campo y experiencias piloto. Contratado a media jornada.
- Técnico de proyectos de educación ambiental. Desarrollo de contenidos, aplicación en campo y experiencias piloto. Contratado a media jornada.
- Diseñador y programador apartado web de apoyo al proyecto.
- Realizador de videos instructivos y video animación de presentación de la aplicación.

### **Otros recursos**

- Gastos de desplazamiento para realizar las rutas, en concepto de combustible.
- GPS localización de actividades.
- Tablets para diseño y prueba de actividades en experiencias piloto.

## Presupuesto.

| Concepto                               | Uds.             | €/Ud. | Total          |
|--|------------------|-------|----------------|
| <b>Recursos humanos</b>                |                  |       |                |
| · Responsable del proyecto             | 12 meses         | 1.554 | 18.648€        |
| · Técnico de proyectos                 | 12 meses         | 1.554 | 18.648€        |
| · Diseño y programación web            | 1 web,1 tuenti   | 1.000 | 1.000€         |
| · Grabación y edición videos           | 15 videos 30seg. | 300   | 4.500€         |
| · Video animación presentación         | 1 video          | 700   | 700€           |
| <b>Materiales</b>                      |                  |       |                |
| · GPS localización de actividades      | 1                | 220   | 220€           |
| · Tablet Samsung Galaxy Tab 2 7"       | 5                | 269   | 1.345€         |
| <b>Desplazamiento</b>                  |                  |       |                |
| · Combustible                          | 2.000km          | 0,25  | 500€           |
| <b>Gastos Gestión y Administración</b> |                  |       | 3.640 €        |
| <b>Total</b>                           |                  |       | <b>49.201€</b> |
| Impuestos incluidos                    |                  |       |                |





Territorios  
Vivos