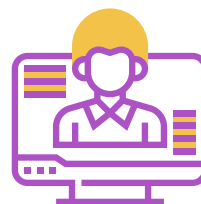
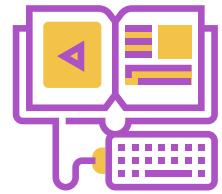


CATÁLOGO ACTIVIDADES PÚBLICO ESCOLAR

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA



Índice

Índice	2
Programación Educativa	4
¿Cómo configurar mi aula?	6
Primaria	10
Índice actividades	12
Online	14
Presencial	22
Secundaria Bachillerato	30
Índice actividades	32
Online	34
Presencial	44



Programación Educativa

La **educación** es un pilar básico en el **Espacio Fundación Telefónica**. Por eso, desarrollamos en torno al arte, la tecnología y la innovación una serie de programas y actividades dirigidos a todos los públicos. Una programación amplia, flexible que crece y que mantiene el vínculo con nuestro público y garantiza un acompañamiento próximo, personalizado y en directo. Continuamos con una propuesta presencial en las aulas del Espacio y ponemos en marcha una **programación de talleres online**, para llegar a vuestros hogares, aulas y/o áreas de estudio.

El objetivo fundamental de esta programación es proporcionar, a través de la reflexión y una pedagogía activa, las claves para acercarse a las exposiciones y a otros contenidos relacionados con el arte y la cultura digital. A través de estas actividades, se fomenta el diálogo, el aprendizaje y la transformación digital.

En Fundación Telefónica creemos que el aprendizaje a través del arte tiene un papel relevante en el desarrollo de competencias del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación.

La programación educativa de Espacio Fundación Telefónica va dirigida a alumnos y alumnas de todas las etapas educativas para conectar las ideas y conceptos clave de cada exposición con el currículo escolar y para abrir la puerta a otras interpretaciones y lecturas de carácter transversal.

[Para saber más, consulta nuestra programación aquí](#)

**¿Cómo
configurar mi aula?**

¿QUÉ NECESITO PARA PODER DISFRUTAR DE LOS TALLERES ONLINE DE PÚBLICO ESCOLAR?

Dependiendo de las posibilidades técnicas de tu centro, podemos trabajar con tres configuraciones diferentes. Te pedimos por favor, que nos comuniqués cómo será tu disposición a la hora de hacer la reserva, para que podamos adaptar el taller y la metodología. Así, nos aseguramos de que los talleres sean verdaderamente interactivos. En ningún caso queremos que sean charlas magistrales, sino que queremos mantener un diálogo abierto, haciendo que el aprendizaje sea significativo.

CONSIDERACIONES GENERALES

(*) Para el verdadero aprovechamiento del programa por parte del alumnado, algunos talleres solo se podrán efectuar con determinados tipos de aula, algo que se detallará en la ficha concreta de cada uno de los talleres de [Público Escolar](#).

(**) Aunque en general siempre es mejor disponer de ordenadores o tablets para visualizar el contenido de manera adecuada, en casos excepcionales se puede plantear la utilización de móviles para seguir el taller, siempre quedando a disposición del equipo educativo del Espacio Fundación Telefónica aceptar o no la adaptación de la metodología y contenidos.

Si los dispositivos para entrar en la plataforma Clickmeeting se comparten entre los alumnos, estos deberán indicar sus nombres.

1. AULA TIPO WEBINAR

En este tipo de configuración todo el alumnado posee un dispositivo desde el que entrar en la plataforma Clickmeeting y unos auriculares para poder escuchar e intervenir en el taller de manera individual.

Necesitaremos:

Un ordenador o tablet por cada alumno/a con los navegadores Firefox o Google Chrome listos para ser usados (**)

Conexión a internet

Permisos de micrófono activados

Si el taller elegido lo requiere (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres) permisos de cámara activados.

Auriculares individuales

Los materiales extra adecuados para el taller elegido (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres). Esto puede requerir, por ejemplo, que además de los ordenadores se disponga de un número determinado de tablets o móviles en la clase, que el alumnado tenga a mano algunos otros materiales, etc.

2. AULA TIPO WEBINAR CON DISPOSITIVOS COMPARTIDOS

Este caso es parecido al anterior, pero el ordenador se comparte entre dos alumnos/as que tendrán que poder escuchar e intervenir en el taller.

Necesitaremos:

Un ordenador o tablet por cada dos alumnos/as con los navegadores Firefox o Google Chrome listos para ser usados (**)

Conexión a internet

Permisos de micrófono activados

Si el taller elegido lo requiere (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres) permisos de cámara activados.

Auriculares individuales

Los materiales extra adecuados para el taller elegido (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres). Esto puede requerir, por ejemplo, que además de los ordenadores se disponga de un número determinado de tablets o móviles en la clase, que el alumnado tenga a mano algunos otros materiales, etc.

Al entrar en la plataforma Clickmeeting, los alumnos deberán indicar sus dos nombres.

3. AULA MIXTA CON PANTALLA GENERAL + DISPOSITIVOS INDIVIDUALES

Este tipo de aula es la adecuada si no se tienen demasiados ordenadores, pero sí se dispone de smartphones o tablets suficientes. En ella se dispondrá de un ordenador central con un proyector y pantalla además de altavoces para poder ver y escuchar, pero el alumnado dispondrá de móviles o tablets para interactuar en el taller. Las comunicaciones individuales se harán a través del chat en Clickmeeting. El alumnado ve y oye de manera conjunta, pero nos habla y escribe de manera individual.

Necesitaremos:

Un ordenador central conectado a una pantalla y altavoces que puedan ver y oír todos los alumnos al mismo tiempo. Deberá tener instalados, o bien Firefox, o bien Google Chrome para el correcto funcionamiento de Clickmeeting. Si el taller elegido lo requiere (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres) permisos de cámara activados.

Conexión a internet

Un dispositivo móvil o tablet por cada alumno o dos alumnos para escribir por el chat de Clickmeeting con el permiso de micrófono activado. Si el taller elegido lo requiere (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres) permisos de cámara activados.

Los materiales extra adecuados para el taller elegido (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres). Esto puede requerir, por ejemplo, que además de los ordenadores se disponga de un número determinado de tablets o móviles en la clase, que el alumnado tenga a mano algunos otros materiales, etc.

Si los dispositivos para entrar en la plataforma Clickmeeting se comparten entre los alumnos, estos deberán indicar sus nombres.

4. AULA TIPO ÁGORA

En esta configuración, el alumnado interactúa a través de un solo ordenador, que debe tener activada la cámara web y el micrófono. Es la opción que menos dispositivos requiere, pero en la que hay que hacer más esfuerzos para que la comunicación sea fluida, así que es la menos adecuada para clases con un alto número de alumnos/as.

Necesitaremos:

Ordenador central conectado a una pantalla y altavoces que puedan ver y oír todos los alumnos al mismo tiempo. Deberá tener instalados, o bien Firefox, o bien Google Chrome para el correcto funcionamiento de Clickmeeting.

Conexión a internet

Micrófono activado durante todo el taller para poder escuchar e interactuar con el alumnado ya que no tendrá acceso al chat. Es necesario comprobar que el micrófono capta adecuadamente sus voces.

Webcam encendida, apuntando hacia el alumnado, para poder ver si levantan la mano, cómo hablan, y en general, hacer del taller una experiencia realmente interactiva y relevante.

Los materiales extra adecuados para el taller elegido (se detalla en las fichas de cada uno de los talleres). Esto puede requerir, por ejemplo, que además de los ordenadores se disponga de un número determinado de tablets o móviles en la clase, que el alumnado tenga a mano algunos otros materiales, etc.

Primaria



PRIMARIA ONLINE



Exposiciones en red: Historia de las Telecomunicaciones



Exposiciones en red: Fake News. La fábrica de mentiras



Exposiciones en red: Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso



Exposiciones en red: Código y algoritmos



Exposiciones en red: Cerebro(s)

Índice actividades

PRIMARIA PRESENCIAL



Visita comentada: Historia de las Telecomunicaciones



Visita comentada: Fake News. La fábrica de mentiras



Visita comentada: Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso



¡No más patrañas!



Mundos Virtuales



Código Oculto



Tecnología



Arte



Sostenibilidad



Sociedad

01

Online

Exposiciones en red: Historia e las Telecomunicaciones	16
Exposiciones en red: Fake News. La fábrica de mentiras	17
Exposiciones en red: Mundos Virtuales.	18
Exposiciones en red: Código y algoritmos	19
Exposiciones en red: Cerebro(s)	20



EXPOSICIONES EN RED: HISTORIA DE LAS TELECOMUNICACIONES

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición permanente "Historia de las Telecomunicaciones." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: La Edad Moderna. Historia contemporánea. La Revolución Tecnológica y la Globalización a finales del siglo XX y principios del XXI. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Historia y la Geografía.

Área tecnológica: utilización de ordenador y aplicaciones. Tecnologías de la información y de la comunicación. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos importancia de la normalización en los productos industriales.

Área Psicosocial: Trabajo en equipo. Comunicación oral (escuchar y hablar) y escrita (leer y escribir).

EXPOSICIONES EN RED: FAKE NEWS. LA FÁBRICA DE MENTIRAS

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición "Fake News. La fábrica de mentiras." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes en sus contextos culturales e históricos. Proceso creativo.

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética, ciencia y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

EXPOSICIONES EN RED: MUNDOS VIRTUALES. DEL CICLORAMA AL METAVERSO

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



Desde el 28 noviembre 2023

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/mundos-virtuales-del-el-ciclorama-al-metaverso/>

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición "Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso". Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte. Acercamiento a la creación de videojuegos y mundos digitales. Creación de mundos imaginarios y utópicos. Composición de escenarios, paisajes y personajes.

Área tecnológica: La influencia de la tecnología en la sociedad. Técnicas digitales de visualización virtual. Herramientas digitales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones sociales en entornos virtuales. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico y ético del uso de la tecnología.

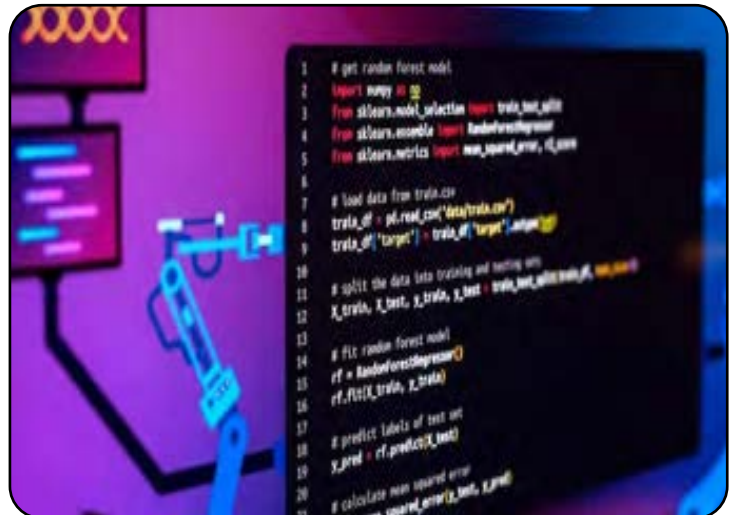
EXPOSICIONES EN RED: CÓDIGO Y ALGORITMOS

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición “Código y algoritmos. Sentido en un mundo calculado.” Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes en sus contextos culturales e históricos. Proceso creativo.

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética, ciencia y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado “¿Cómo configurar mi aula?”

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

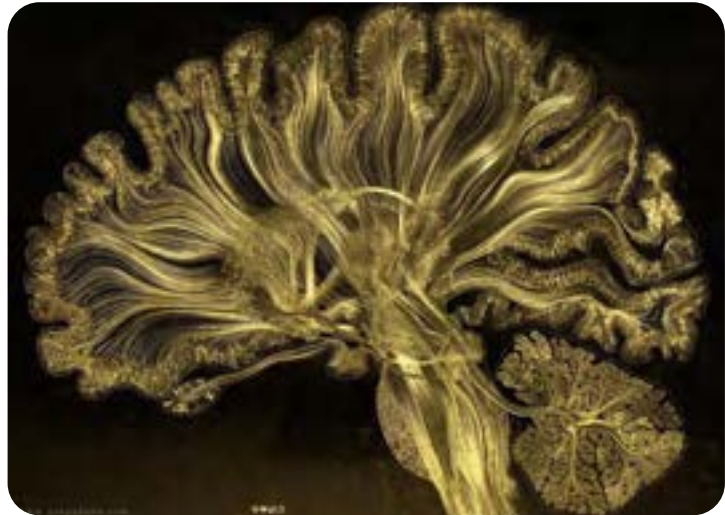
EXPOSICIONES EN RED: CEREBRO(S)

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición "Cerebro(s)." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno Ciencias sociales y naturales. Arte, ciencia y filosofía. Anatomía del cuerpo humano, su análisis y estudio. Creatividad e inteligencias artificiales.

Área tecnológica: Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Relación entre ética, ciencia y tecnología. La tecnociencia y la concepción tradicional de la ciencia y la tecnología. Análisis crítico y reflexivo de la tecnología y la investigación científica.

02

Presencial

Visita comentada: Historia de las Telecomunicaciones	24
Visita comentada: Fake News. La fábrica de mentiras	25
Visita comentada: Mundos Virtuales	26
¡No más patrañas!	27
Mundos Virtuales	28
Código Oculto	29



VISITA COMENTADA: HISTORIA DE LAS TELECOMUNICACIONES

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido presencial a la exposición permanente *"Historia de las Telecomunicaciones"* Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: La Edad Moderna. Historia contemporánea. La Revolución Tecnológica y la Globalización a finales del siglo XX y principios del XXI. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Historia y la Geografía.

Área tecnológica: utilización de ordenador y aplicaciones. Tecnologías de la información y de la comunicación. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos importancia de la normalización en los productos industriales.

Área Psicosocial: Trabajo en equipo. Comunicación oral (escuchar y hablar) y escrita (leer y escribir).

VISITA COMENTADA: FAKE NEWS. LA FÁBRICA DE MENTIRAS

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



Hasta el 19 de noviembre de 2023

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/fake-news-la-fabrica-de-mentiras/>

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido presencial a la exposición "Fake News. La fábrica de mentiras." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación de las imágenes y textos en sus contextos culturales. Proceso creativo.

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética, ciencia y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

VISITA COMENTADA: MUNDOS VIRTUALES. DEL CICLORAMA AL METAVERSO

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



28 noviembre 2023 - 5 mayo 2024

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/mundos-virtuales-del-el-ciclorama-al-metaverso/>

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido presencial a la exposición "*Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso.*" Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte. Acercamiento a la creación de videojuegos y mundos digitales. Creación de mundos imaginarios y utópicos. Composición de escenarios, paisajes y personajes.

Área tecnológica: La influencia de la tecnología en la sociedad. Técnicas digitales de visualización virtual. Herramientas digitales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones sociales en entornos virtuales. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico y ético del uso de la tecnología.

TALLER: ¡NO MÁS PATRAÑAS!

Duración:
120 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



Hasta el 19 de noviembre de 2023

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/fake-news-la-fabrica-de-mentiras/>

RESUMEN:

Las noticias falsas campan a sus anchas por internet y nos hacen creer que algo que no ha pasado es verdad. En este taller aprenderemos técnicas actuales que se utilizan para crear mentiras como son el deepfake y aprenderemos a identificarlas. Visitaremos la exposición "*Fake News. La fábrica de mentiras*" y a través de dinámicas seremos expertos en combatirlas.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Lectura, análisis e interpretación de imágenes en sus contextos culturales e históricos. El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte.

Área tecnológica: Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las TIC para obtener información, aprender y recoger opiniones. Herramientas digitales de creación de imágenes. Inteligencias Artificiales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones con el entorno más próximo: la familia, el colegio, la clase y los amigos. Análisis crítico de la tecnología.

TALLER: MUNDOS VIRTUALES

Duración:
120 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



28 noviembre 2023 - 5 mayo 2024

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/mundos-virtuales-del-el-ciclorama-al-metaverso/>

RESUMEN:

Si pudiéramos vivir en un mundo digital ¿cómo sería ese mundo? ¿qué deberíamos de tener para poder vivir en él? A lo largo de la historia la humanidad se ha imaginado mundo perfectos y utópicos donde poder vivir, civilizaciones que mejoran el presente que tenemos. La tecnología y los mundos virtuales nos permiten crear esos mundos en los que compartir y crear nuestro futuro. ¿Te animas a crear mundos virtuales? En este taller visitaremos la exposición "Mundos Virtuales: Del Ciclorama al Metaverso" y a través de creativas dinámicas crearemos mundos que hasta ahora solo han existido en nuestra imaginación.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: La imaginación del futuro a través de la historia: Renacimiento hasta Historia Contemporanea.

Área tecnológica: utilización de ordenador y aplicaciones. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Historia del videojuego. Realidad Virtual. IA

Área Psicosocial: Trabajo en equipo. Creatividad.

TALLER: CÓDIGO OCULTO

Duración:
120 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

En esta actividad podremos descifrar diferentes misterios que el Espacio tiene escondidos en sus salas. Lo haremos a través de varias acciones que pondrán a prueba nuestro ingenio y con las que iremos conociendo objetos útiles para comunicarnos además de personajes importantes en la Historia de las Telecomunicaciones. ¿Serás capaz de resolver el enigma final?

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: los medios de comunicación. Máquinas y aparatos, algunos inventores. Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres con el paso del tiempo. Importancia de las tecnologías. Oficios.

Área de lenguaje, comunicación y expresión: diferentes usos del lenguaje, diferentes formas de expresarse.

Área tecnológica: utilización de tablet y aplicaciones tanto nativas como no nativas para resolver los enigmas.

Área psicosocial: Trabajo en equipo.

Secundaria Bachillerato

[VOLVER AL ÍNDICE](#)





Exposiciones en red: Historia de las Telecomunicaciones



Exposiciones en red: Fake News. La fábrica de mentiras



Exposiciones en red: Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso



Exposiciones en red: Código y algoritmos



Exposiciones en red: Cerebro(s)



Selfie aquí, selfie allá



Pegados al móvil

Índice actividades

SECUNDARIA BACHILLERATO PRESENCIAL



Visita comentada: Historia de las Telecomunicaciones



Visita comentada: Fake News. La fábrica de mentiras



Visita comentada: Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso



Dale like y comparte



Mundos Virtuales



Del cobre al celuloide



Selfie aquí, selfie allá



Pegados al móvil



Tecnología



Arte



Sostenibilidad



Sociedad

01 Online

Exposiciones en red: Historia de las Telecomunicaciones	36
Exposiciones en red: Fake News. La fábrica de mentiras	37
Exposiciones en red: Mundos Virtuales	38
Exposiciones en red: Código y algoritmos	39
Exposiciones en red: Cerebro(s)	40
Selfie aquí, selfie allá	41
Pegados al móvil	42



EXPOSICIONES EN RED: HISTORIA DE LAS TELECOMUNICACIONES

Duración:

60 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:

30 personas

Actividad digital con reserva previa

actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición permanente "*Historia de las Telecomunicaciones.*". Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: La Edad Moderna. Historia contemporánea. La Revolución Tecnológica y la Globalización a finales del siglo XX y principios del XXI. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Historia y la Geografía.

Área tecnológica: utilización de ordenador y aplicaciones. Tecnologías de la información y de la comunicación. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos importancia de la normalización en los productos industriales.

Área Psicosocial: Trabajo en equipo. Comunicación oral (escuchar y hablar) y escrita (leer y escribir).

EXPOSICIONES EN RED: FAKE NEWS. LA FÁBRICA DE MENTIRAS

Duración:

60 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:

30 personas

Actividad digital con reserva previa

actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición *"Fake News. La fábrica de mentiras."* Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes en sus contextos culturales e históricos. Proceso creativo.

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética, ciencia y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

EXPOSICIONES EN RED: MUNDOS VIRTUALES. DEL CICLORAMA AL METAVERSO

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



Desde el 28 noviembre 2023

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/mundos-virtuales-del-el-ciclorama-al-metaverso/>

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición "*Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso*". Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte. Acercamiento a la creación de videojuegos y mundos digitales. Creación de mundos imaginarios y utópicos. Composición de escenarios, paisajes y personajes.

Área tecnológica: La influencia de la tecnología en la sociedad. Técnicas digitales de visualización virtual. Herramientas digitales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones sociales en entornos virtuales. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico y ético del uso de la tecnología.

EXPOSICIONES EN RED: CÓDIGO Y ALGORITMOS

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición "Código y algoritmos. Sentido en un mundo calculado." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes en sus contextos culturales e históricos. Proceso creativo.

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética, ciencia y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

EXPOSICIONES EN RED: CEREBRO(S)

Duración:

60 min.

Público al que va destinado:

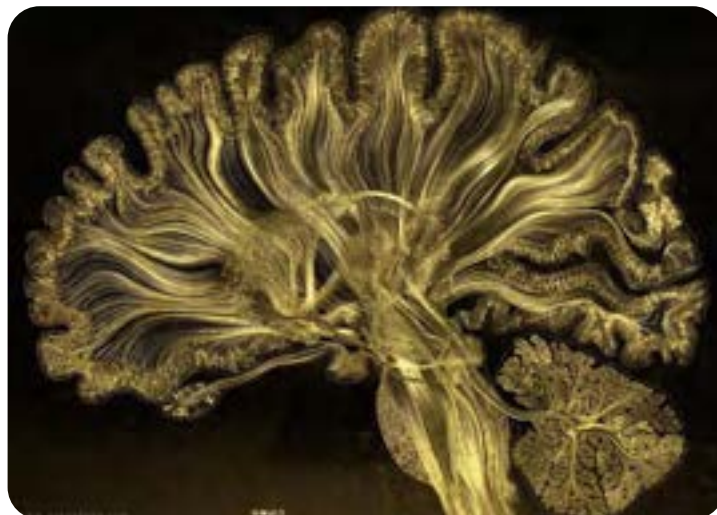
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:

30 personas

Actividad digital con reserva previa

actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones que se pueden consultar en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido digital a la exposición "Cerebro(s)." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno Ciencias sociales y naturales. Arte, ciencia y filosofía. Anatomía del cuerpo humano, su análisis y estudio. Creatividad e inteligencias artificiales.

Área tecnológica: Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Relación entre ética, ciencia y tecnología. La tecnociencia y la concepción tradicional de la ciencia y la tecnología. Análisis crítico y reflexivo de la tecnología y la investigación científica.

SELFIE AQUÍ, SELFIE ALLÁ

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

**CONTENIDO
ACTUALIZADO
2023-24****Duración:**

60 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria con perfiles activos en las redes sociales

Número máximo de participantes:

30 personas

Actividad digital con reserva previaactividades.espacio@fundaciontelefonica.com**¿QUÉ NECESITA LA CLASE?**

Ordenador/es con conexión a Internet. Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web.

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Acceso a un correo electrónico para mandar los ejercicios.

Móvil, tablet, Ipad, siempre que tenga cámara. Es necesario que sepas cómo extraer las fotografías y pasarlas al ordenador

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

Configurar el aula según las instrucciones en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

¿Te atreves a sacar tu lado creativo? Estamos acostumbrados a hacernos selfies constantemente para subir a las redes sociales lo guapos y guapas que nos vemos, las cosas que hacemos y dónde estamos. Un montón de esas personas llamadas "influencers" parecen decirnos lo que queremos hacer si queremos estar a la moda. ¿Pero merecen la pena estos estereotipos? ¿Realmente tienen que influir en nuestras vidas? ¿No son todas esas personas en el fondo bastante aburridas?

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos. El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte.

Área tecnológica: Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones con el entorno más próximo: la familia, el colegio, la clase y los amigos. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología. Análisis de la imagen en la identidad personal.

PEGADOS AL MÓVIL

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

**CONTENIDO
ACTUALIZADO
2023-24**

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad digital con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet. Navegador [Google Chrome](#) o [Mozilla Firefox](#) con permisos para encender el micrófono y la cámara web.

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Cada alumno/a debería tener su propio móvil a mano para consultar aplicaciones.

PAPEL DEL PROFESOR/A

Configurar el aula según las instrucciones en el apartado "¿Cómo configurar mi aula?"

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

TikTok, Instagram, selfies, videojuegos, aplicaciones para mirar cómo se llega de un sitio a otro... parece que ya hay muy poco tiempo en nuestro día a día en el que no utilicemos el móvil, el ordenador o la tablet. ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? ¿En qué nos afecta esta hiperconexión? ¿Hay algún interés detrás de que utilicemos estos dispositivos para todo? ¿Tenemos alguna posibilidad de sobrevivir en un futuro sin ellos? ¿Por qué algunos países se niegan a que sus menores de edad puedan utilizar ciertas aplicaciones? Y sobre todo... ¿es verdad eso de que el móvil me escucha todo el rato?

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Uso adecuado de las TIC. Últimas tendencias en Internet. Privacidad, responsabilidad y seguridad en internet. El desarrollo tecnológico histórico y actual. Web 2.0., computación en la nube, internet de las cosas (IOT), "big data", "smart cities" y las aplicaciones de la computación vestible.

Área psicosocial: Los valores éticos y su relación con la ciencia y la tecnología. La tecnoddependencia. La Revolución Tecnológica y la Globalización. Las desigualdades socioeconómicas.

02

Presencial

Visita comentada: Historia de las Telecomunicaciones	46
Visita comentada: Fake News. La fábrica de mentiras	47
Visita comentada: Mundos Virtuales	48
Dale like y comparte	49
Mundos Virtuales	50
Del cobre al celuloide	51
Selfie Aquí, Selfie Allá	52
Pegados al móvil	53



VISITA COMENTADA: HISTORIA DE LAS TELECOMUNICACIONES

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido presencial a la exposición permanente *"Historia de las Telecomunicaciones."* Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: La Edad Moderna. Historia contemporánea. La Revolución Tecnológica y la Globalización a finales del siglo XX y principios del XXI. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Historia y la Geografía.

Área tecnológica: utilización de ordenador y aplicaciones. Tecnologías de la información y de la comunicación. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos importancia de la normalización en los productos industriales.

Área Psicosocial: Trabajo en equipo. Comunicación oral (escuchar y hablar) y escrita (leer y escribir).

VISITA COMENTADA: FAKE NEWS. LA FÁBRICA DE MENTIRAS

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



Hasta el 19 de noviembre de 2023

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/fake-news-la-fabrica-de-mentiras/>

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido presencial a la exposición "Fake News. La fábrica de mentiras." Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes en sus contextos culturales e históricos. Proceso creativo.

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética, ciencia y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

VISITA COMENTADA: MUNDOS VIRTUALES. DEL CICLORAMA AL METAVERSO

Duración:
60 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



28 noviembre 2023 - 5 mayo 2024

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/mundos-virtuales-del-el-ciclorama-al-metaverso/>

RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración realizaremos un recorrido presencial a la exposición "*Mundos Virtuales. Del Ciclorama al Metaverso.*" Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte. Acercamiento a la creación de videojuegos y mundos digitales. Creación de mundos imaginarios y utópicos. Composición de escenarios, paisajes y personajes.

Área tecnológica: La influencia de la tecnología en la sociedad. Técnicas digitales de visualización virtual. Herramientas digitales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones sociales en entornos virtuales. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico y ético del uso de la tecnología.

TALLER: DALE LIKE Y COMPARTE

Duración:

120 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:

30 personas

Actividad presencial con reserva previa

actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



Hasta el 19 de noviembre de 2023

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/fake-news-la-fabrica-de-mentiras/>

RESUMEN:

¿A través de qué medios solemos ver e informarnos de las noticias? ¿qué papel juegan las redes sociales a la hora de dar información y generar conocimiento? En este taller conoceremos de qué manera funcionan los algoritmos para crear información y contenidos, qué tenemos que tener en cuenta para saber si una noticia es verdadera o falsa. En este taller visitaremos la exposición "*Fake News. La fábrica de mentiras*", y veremos de qué forma se crean estas noticias y el papel que juega nuestro cerebro a la hora de analizar y recordar la información.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Lectura, análisis e interpretación de imágenes y textos. Creación y herramientas de edición de imágenes.

Área tecnológica: Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las TIC para obtener información, aprender y recoger opiniones. Algoritmos e inteligencias artificiales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones con el entorno. Análisis crítico y ético de la tecnología.

TALLER: MUNDOS VIRTUALES

Duración:
120 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



28 noviembre 2023 - 5 mayo 2024

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/mundos-virtuales-del-el-ciclorama-al-metaverso/>

RESUMEN:

¿Qué mostramos de nosotros en redes sociales? ¿cómo seríamos en un mundo virtual? ¿cambiaría nuestro aspecto, nuestra actitud? ¿tendríamos mascotas? En este taller nos adentraremos en videojuegos y mundos virtuales que nos permiten crear avatares con las que tener experiencias digitales. Veremos la exposición "Mundos Virtuales" y reflexionaremos sobre la sociedad del futuro.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: La influencia de la tecnología en el arte. Acercamiento a la creación de videojuegos y mundos digitales. Composición de escenarios, paisajes y personajes.

Área tecnológica: La influencia de la tecnología en la sociedad. Técnicas digitales de visualización virtual. Herramientas digitales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones sociales en entornos virtuales. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico y ético del uso de la tecnología.

TALLER: DEL COBRE AL CELULOIDE

Duración:

120 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:

30 personas

Actividad presencial con reserva previa

actividades.espacio@fundaciontelefonica.com

**RESUMEN:**

Las telecomunicaciones forman parte de nuestro día a día y, por tanto, aparecen reflejadas en multitud de películas como parte de nuestra cultura audiovisual, adquiriendo un papel protagonista en muchas de ellas. En esta actividad aprenderemos a través del cine y el lenguaje audiovisual, la historia de las diferentes piezas que conforman la colección permanente del Espacio Fundación Telefónica.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área tecnológica: los medios de comunicación. Máquinas y aparatos, utilización de tablet, móvil, y aplicaciones de creación y tratamiento de imágenes y vídeo.

Área del conocimiento del entorno: identificar cómo la tecnología disponible cambia a las personas que la utilizan, cronología y periodización de hechos relevante para el avance del ser humano, historia del cine como expresión artística.

Área lingüística: construcción de relatos e historias. La comunicación y sus canales.

Área psicosocial: Trabajo en equipo y trabajo de la expresión oral en público. Uso constructivo del humor.

TALLER: SELFIE AQUÍ, SELFIE ALLÁ

**CONTENIDO
ACTUALIZADO
2023-24**

Duración:
90 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

¿Te atreves a sacar tu lado creativo? Estamos acostumbrados a hacernos selfies constantemente para subir a las redes sociales lo guapos y guapas que nos vemos, las cosas que hacemos y dónde estamos. Un montón de esas personas llamadas "influencers" parecen decirnos lo que queremos hacer si queremos estar a la moda. ¿Pero merecen la pena estos estereotipos? ¿Realmente tienen que influir en nuestras vidas? ¿No son todas esas personas en el fondo bastante aburridas?

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área artística y audiovisual: Análisis de la sociedad hipervisual. Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos. El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte.

Área tecnológica: Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información.

Área psicosocial: Trabajo en equipo. Relaciones con el entorno más próximo: la familia, el colegio, la clase y los amigos. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología. Análisis de la imagen en la identidad personal.

TALLER: PEGADOS AL MÓVIL

**CONTENIDO
ACTUALIZADO
2023-24**

Duración:
90 min.

Público al que va destinado:
Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (12 a 18 años)

Número máximo de participantes:
30 personas

Actividad presencial con reserva previa
actividades.espacio@fundaciontelefonica.com



RESUMEN:

TikTok, Instagram, selfies, videojuegos, aplicaciones para mirar cómo se llega de un sitio a otro... parece que ya hay muy poco tiempo en nuestro día a día en el que no utilicemos el móvil, el ordenador o la tablet. ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? ¿En qué nos afecta esta hiperconexión? ¿Hay algún interés detrás de que utilicemos estos dispositivos para todo? ¿Tenemos alguna posibilidad de sobrevivir en un futuro sin ellos? ¿Por qué algunos países se niegan a que sus menores de edad puedan utilizar ciertas aplicaciones? Y sobre todo... ¿es verdad eso de que el móvil me escucha todo el rato?

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Uso adecuado de las TIC. Últimas tendencias en Internet. Privacidad, responsabilidad y seguridad en internet. El desarrollo tecnológico histórico y actual. Web 2.0., computación en la nube, internet de las cosas (IOT), "big data", "smart cities" y las aplicaciones de la computación vestible.

Área psicosocial: Los valores éticos y su relación con la ciencia y la tecnología. La tecnoddependencia. La Revolución Tecnológica y la Globalización. Las desigualdades socioeconómicas.

Coordinación

Alicia Carabias Álvaro

Diseño y Maquetación

María Ramírez Limón

Iconos

Iconos portada, Eucalyp

<https://creativemarket.com/eucalyp> ,Flaticon.

Icono Arte, Freepick, Flaticon.

Icono Tecnología, Freepick, Flaticon.

Icono Sociedad, Eucalyp, Flaticon.

Icono Sostenibilidad, Flaticon, Flaticon.

Fotografías

Departamento de Educación Espacio Fundación Telefónica

Imagen Telégrafo, Sandra Tan, 2019, Unsplash.

Imagen Escultura con móvil, Denise Duplinski, 2019, Pexels.

Imagen Teléfono y Smartphone, Neosiam, 2017, Pexels.