



- **Título:** 'Dymaxion IoT'.
- **Duración del taller:** 2 horas.
- **Fecha:** a convenir.
- **Horario:** mañana (horario lectivo).
- **Público al que va dirigido:** centros educativos
- **Requisitos para el participantes:** rango de edad de 10 a 14 años.
- **Aforo:** 28 - 30 participantes.
- **Objetivos:**
 - Conocer el trabajo pionero de Buckminster Fuller.
 - Conocer los fundamentos básicos del IoT.
 - Participar en experiencias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento computacional como sistema de resolución de problemas con una metodología propia que incorpora: razonamiento lógico, pensamiento crítico, trabajo colaborativo, creatividad y comunicación.
 - Participar en un proyecto de trabajo colectivo desarrollando hábitos de trabajo individual y de equipo.
- **Descripción de la actividad:**

En la búsqueda constante de Buckminster Fuller por encontrar maneras de que el mundo funcionase a través de la unión del diseño y la ciencia, Fuller toma conciencia de que muchos de los problemas de la humanidad tienen su origen en nuestra incapacidad para ver los patrones de actividad de la sociedad, la naturaleza o la actividad económica. Postula que, si tuviéramos la información necesaria para entender como operan todos estos sistemas, junto con nuevos lenguajes y técnicas de representación, sería posible comprender la globalidad y encontrar soluciones comunes. Fuller se anticipa décadas a conceptos actuales como el Internet de las Cosas (IoT) el Big Data y la visualización de datos, metodologías que usamos hoy para resolver problemas a partir del análisis de información a gran escala.

En este taller experimentaremos con uno de los sistemas fundamentales de estas metodologías: el Internet de la Cosas. Esta tecnología constituye un cambio radical en la calidad de vida de las personas en la sociedad, ofrece una gran cantidad de nuevas oportunidades de acceso a datos (necesarios para la toma de decisiones

para la resolución de problemas complejos), servicios específicos en la educación, la seguridad, la asistencia sanitaria y el transporte, entre otros campos. En el taller aprenderemos los fundamentos básicos de esta tecnología, prototipando un dispositivo de medición de calidad del aire y visualizando sus datos en tiempo real desde una web.

- **Imparte el taller:**

Creática es una entidad sin ánimo de lucro nacida en 2015 y compuesta por personas del mundo de la tecnología y de la educación social con más de 15 años de experiencia en el trabajo con niños, niñas, adolescentes, jóvenes en situación de vulnerabilidad y sus familias.

Su objetivo es impulsar la mejora de vida y oportunidades de niños, niñas y jóvenes en situación de vulnerabilidad a través del desarrollo de sus capacidades creativas, que les permita tener trayectorias educativas normalizadas, con más oportunidades de desarrollar vocaciones tecnológicas y su plena inclusión en la sociedad del futuro.

Desarrolla actividades sociales, culturales, artísticas y tecnológicas, mediante el diseño y ejecución de proyectos tecnológicos de naturaleza socio-cultural tanto en los espacios públicos como privados, con el objetivo de impulsar procesos comunitarios de innovación que desarrollen las capacidades creativas de los participantes.