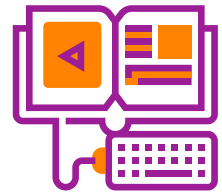



# CATÁLOGO ACTIVIDADES

## CONECTA ESCUELA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN  
ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA



# Índice




|                           |    |
|---------------------------|----|
| ¿Qué es Conecta Escuela?  | 4  |
| Primaria                  | 6  |
| Secundaria Bachillerato   | 26 |
| Docentes /Jóvenes         | 46 |
| ¿Cómo configurar mi aula? | 54 |

**¿Qué es  
Conecta Escuela?**

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.

A large yellow graphic with a rounded top-left corner, serving as a background for the text in the lower section of the page.

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](#)

# 01

## Primaria

|  |    |  |    |
|--|----|--|----|
| Exposiciones en Red. Bill Viola            | 8  | Tecnología más allá del Smartphone                         | 17 |
| Animando Imágenes Bill Viola               | 9  | Magia parece, Stop Motion es                               | 18 |
| Exposiciones en Red.<br>Buckminster Fuller | 10 | Máquinas que sueñan  | 19 |
| Un Mundo al 100%<br>Buckminster Fuller     | 11 | Píxel Art :<br>del arte tradicional al arte digital        | 20 |
| Del Telégrafo al WhatsApp                  | 12 | Cómo el ruido se convirtió en música                       | 21 |
| Exposiciones en Red. Marte                 | 13 | Por favor, diviértase en el museo                          | 22 |
| Exposiciones en Red. TeamLab               | 14 | Código Color   | 23 |
| Creación de videojuegos con Scratch Jr.    | 15 | El juego de los Objetivos<br>para el Desarrollo Sostenible | 24 |
| Creación de videojuegos con Scratch        | 16 |  |    |



## EXPOSICIONES EN RED.

BILL VIOLA. ESPEJOS DE LO IMPOSIBLE

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

25 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y responder las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración repasaremos de manera virtual la exposición Bill Viola. Espejos de lo invisible. 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:** Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos. El proceso creativo.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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. Pensamiento crítico.



## ANIMANDO IMÁGENES

BILL VIOLA. ESPEJOS DE LO IMPOSIBLE

### Duración:

120 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Al menos una tablet o móvil por cada grupo de 4/5 alumnos con acceso a internet con la aplicación Cinegraph Pro App ya instalada.

## RESUMEN:

Muchos de los vídeos de Bill Viola están rodados a cámara muy lenta, tanto que, si no nos fijamos muy bien, pueden parecernos fotografías. En este taller veremos cómo lo hace y jugaremos a animar fotografías para conseguir el mismo efecto mediante espacios permitirán crear "cinemagrafías": ¡fotos con movimiento!

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos. El proceso creativo. Creación de pieza audiovisual final.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

El/la profesor/a deberá asegurarse de que en la tablet o móvil que vaya a utilizarse para el taller esté instalada la aplicación Cinegraph Pro App.

## EXPOSICIONES EN RED.

### CURIOSIDAD RADICAL. EN LA ÓRBITA DE BUCKMINSTER FULLER

#### Duración:

60 min.

#### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

#### Número máximo de participantes:

25 personas

#### Actividad digital con reserva previa



#### RESUMEN:

A través de esta actividad de una hora de duración repasaremos de manera virtual la exposición Curiosidad radical. En la Órbita de Buckminster Fuller. 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:** Cuidado del medio ambiente. Respeto a los bienes de la Naturaleza. Uso responsable de las fuentes de energía. Análisis de la intervención humana en el medio ambiente.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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. Pensamiento crítico. Convivencia. Vivir en sociedad. Actividades económicas. La globalización y la sociedad.

#### ¿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).

#### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## UN MUNDO AL 100%

CURIOSIDAD RADICAL. EN LA ÓRBITA DE BUCKMINSTER FULLER

**Duración:** 120 min.

**Público al que va destinado:**

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

**Número máximo de participantes:**

20 personas

**Actividad digital con reserva previa**



### RESUMEN:

Buckminster Fuller quería “hacer que el mundo funcione para el 100% de la humanidad, en el menor tiempo posible, a través de la cooperación espontánea, sin ofensas ecológicas o la desventaja de nadie”.

En esta actividad virtual descubriremos las ideas e inventos que tenía Fuller para conseguir un mundo mejor y trabajaremos esos conceptos de manera divertida gracias a un juego sobre los Objetivos para el Desarrollo Sostenible.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área del conocimiento del entorno:** Cuidado del medio ambiente. Respeto a los bienes de la Naturaleza. Uso responsable de las fuentes de energía. Análisis de la intervención humana en el medio ambiente.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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. Pensamiento crítico. Convivencia. Vivir en sociedad. Actividades económicas. La globalización y la sociedad.

### ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## DEL TELÉGRAFO AL WHATSAPP

### 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:

20 personas

#### Actividad digital con reserva previa



### ¿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).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

### RESUMEN:

¿Sabíais que los teléfonos no siempre han tenido una pantalla táctil? En esta actividad descubriremos juntos con sencillas dinámicas cómo los seres humanos nos hemos comunicado a distancia desde la Antigüedad y hasta nuestros días en un recorrido histórico en el que nos fijaremos en dos grandes inventos que revolucionaron el mundo: el telégrafo y el teléfono.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área del conocimiento del entorno:** Máquinas y aparatos en la vida cotidiana. Importantes inventos y descubrimientos.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**Área Psicosocial:** Trabajo en equipo. Relaciones con el entorno más próximo: la familia, el colegio, la clase y los amigos. Derechos y deberes de los ciudadanos.

## EXPOSICIONES EN RED.

### MARTE. LA CONQUISTA DE UN SUEÑO

#### **Duración:**

60 min.

#### **Público al que va destinado:**

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

#### **Número máximo de participantes:**

25 personas

#### **Actividad digital con reserva previa**

### ¿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). Conexión a Internet

Un móvil o tablet.

Acceso a un correo electrónico para mandar la práctica.

### RESUMEN:

Vivimos en el planeta Tierra, una bolita azul en la inmensidad del universo. Pero, ¿estamos solos o tenemos vecinos en el sistema solar? El planeta Marte siempre ha estado en nuestra imaginación como un lugar donde encontrar vida extraterrestre y, ahora, gracias a los últimos descubrimientos científicos, parece que estamos más cerca de conocer la respuesta. ¿Tienes curiosidad? ¡Pues ponte tu mejor traje de astronauta y ven a este Exposiciones en RED!

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área de conocimiento del entorno:** Ciencias sociales y naturales. El mundo en que vivimos. El sistema solar. El espacio. Los inventos y su influencia para el ser humano.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## EXPOSICIONES EN RED.

TEAMLAB

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

25 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 mandarían por correo días antes).

Un móvil o tablet.

Acceso a un correo electrónico para mandar la práctica

Papel y Boli

## RESUMEN:

¿Alguna vez te has sumergido en un mar hecho solo de bits? En este Exposiciones en RED os acompañamos al increíble mundo de teamLab, un colectivo de artistas japoneses que utiliza tecnologías digitales para recrear la naturaleza de su país natal. Sus instalaciones interactivas os dejarán con la boca abierta a la vez que pensamos por qué es tan importante cuidar de nuestro bello entorno. ¿Quién dice que estando en casa no se pueda viajar?

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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 lingüística:** Análisis y expresión de textos orales y escritos de distinto tipo. Recitación de textos breves en prosa o en verso. Lectura comprensiva de textos breves. Cultura literaria de Asia.

**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:** 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. Convivencia. Conocimiento y comprensión de diferentes hábitos culturales de nuestras sociedades.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH JR.

TECNOLOGÍA / PROGRAMACIÓN

### Duración:

3 sesiones x 90 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de 1<sup>er</sup> Ciclo de Educación Primaria

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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 y dejar la cámara y el micrófono encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## RESUMEN:

Con este taller podremos introducirnos al fantástico mundo de la programación por bloques, lo que nos permitirá entender el pensamiento computacional, que es la forma en la que los ordenadores piensan y ejecutan las acciones. A través de la herramienta Scratch podremos desarrollar los diferentes retos que nos proponamos a modo de minijuegos, permitiéndonos aprender y jugar al mismo tiempo.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. Fundamentos de programación. Creación de pequeños programas informáticos.

**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.

## CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH

TECNOLOGÍA / PROGRAMACIÓN

### Duración:

3 sesiones x 90 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de 2º Ciclo de Educación Primaria

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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 y dejar la cámara y el micrófono encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## RESUMEN:

Con este taller podremos introducirnos al fantástico mundo de la programación por bloques, lo que nos permitirá entender el pensamiento computacional, que es la forma en la que los ordenadores piensan y ejecutan las acciones. A través de la herramienta Scratch podremos desarrollar los diferentes retos que nos propongamos a modo de minijuegos, permitiéndonos aprender y jugar al mismo tiempo.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. Fundamentos de programación. Creación de pequeños programas informáticos.

**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.



## TECNOLOGÍA MÁS ALLÁ DEL SMARTPHONE

ARTE / TECNOLOGÍA

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Tablet o móvil con acceso a internet con las apps Google arts & culture y Smartify descargadas y funcionando.

**Opcional:** Gafas básicas de realidad virtual (Google Cardboard). El tutorial para hacerlas se enviará por correo electrónico días antes del taller.

## RESUMEN:

En este taller veremos cómo utilizar nuestro smartphone y una serie de aplicaciones para disfrutar y experimentar el arte y la cultura desde casa de una forma diferente. Vamos a poder descubrir el secreto de un cuadro, a encontrar nuestro parecido con los personajes de las obras de arte, a averiguar el título, la autoría y la historia -entre otras cosas- de una obra tan solo haciéndole una foto, e incluso a navegar dentro de un cuadro, descubriendo todos y cada uno de los rincones, personas, animales y objetos que la habitan.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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. Acercamiento a museos y exposiciones. Respeto y valoración para con el patrimonio artístico y cultural.

**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:** 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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## MAGIA PARECE, STOP MOTION ES

ARTE / TECNOLOGÍA

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 mandarían por correo días antes).

Un móvil o tablet con conexión a internet.

Descargar e instalar la app Stop Motion Studio en tu dispositivo

¡Protagonistas para tu vídeo!

Muñecos, peluches, juguetes, objetos de casa (gomas de borrar, dedos, rollos de papel...), frutas y verduras... ¡Imaginación al poder!

## RESUMEN:

Seguro que conoces alguna película animada hecha con plastilina: ¡pues no es magia, sino stop motion! Esta es una de las técnicas más antiguas para animar imágenes y darles vida y, gracias a nuestros dispositivos móviles y sencillas apps, todos podemos ponerla en práctica de manera sencilla y divertida. En este taller aprenderemos qué es el stop motion, cómo se hacen películas y divertidos clips con esta técnica y, después, nos lanzaremos a realizar nuestro propio vídeo en stop motion.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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. Cine y efectos especiales. Creación de sencillas imágenes en movimiento.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## MÁQUINAS QUE SUEÑAN

ARTE / TECNOLOGÍA / PROGRAMACIÓN / I.A.

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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).

Cámara y micrófono accesibles con los que poder verse y comunicarse o bien acceso a un email desde el que poder enviarnos los ejercicios.

Tablet o móvil Android que tenga previamente instalada la app **Mirror Laby** un bloc de notas

## RESUMEN:

Una Inteligencia Artificial suele definirse como aquello que está ocurriendo en un sistema hecho de manera artificial pero que parece imitar la inteligencia humana. Esta rama de la informática y la computación ha abierto muchísimas puertas al futuro, aunque muchas veces no seamos capaces de entender de cuánto es capaz. La creatividad es una cualidad que parece única del ser humano, pero cada vez más las máquinas se están volviendo capaces de crear: pintan retratos, escriben poemas, componen música e, incluso, firman guiones de cine. Ahora, gracias a proyectos como Deep Dream de Google, sabemos que también pueden soñar. En esta actividad comprenderemos juntos en qué consisten las inteligencias artificiales, veremos qué pueden llegar a hacer, exploraremos sus sueños y crearemos juntos imágenes surrealistas gracias a nuestras máquinas de bolsillo.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área lingüística:** Análisis y expresión de textos orales y escritos de distinto tipo.

**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. Análisis sobre las últimas tendencias en robótica e inteligencia artificial.

**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. Convivencia. El futuro de la humanidad. Inteligencia emocional y habilidades sociales.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## PÍXEL ART : DEL ARTE TRADICIONAL AL ARTE DIGITAL ARTE / TECNOLOGÍA

### Duración:

4 sesiones x 60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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).

Descargar una presentación en formato ppt. (subida a un enlace)

Descargar una carpeta de imágenes a utilizar durante el taller (subidos a un enlace)

## RESUMEN:

¿Qué es el pixelart? ¿Dónde podemos encontrar este tipo de arte? En este taller conoceremos la definición y el origen del Pixel Art, así como su marco actual en la cultura popular y algunos artistas que trabajan con esta herramienta. Asimismo, aprenderemos a utilizar el programa PixilArt, creado especialmente para trabajar el arte de píxel. Utilizaremos todo tipo de ideas y referencias para reproducirlas en píxel, desde obras de arte clásicas y contemporáneas hasta personajes de comic o videojuegos, y estudiaremos los distintos instrumentos que nos ofrece el programa. Además, al pintar con píxeles aprenderemos conceptos básicos de pintura tradicional, como el juego de sombras y luces, o el profundizado. En cada taller realizaremos una propuesta práctica que se podrá enviar al docente al finalizar cada sesión.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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. Cine y efectos especiales. Creación de sencillas imágenes en movimiento.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

En los días anteriores al taller deberá descargarse varias imágenes que le enviaremos antes del taller y repartirlas entre el alumnado.

## CÓMO EL RUIDO SE CONVIRTIÓ EN MÚSICA

ARTE SONORO / TECNOLOGÍA

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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).

**Programa Soundplant** (descargar e instalar previamente)

Descargar archivos de música subidos a un enlace.

## RESUMEN:

¿Qué diferencia el ruido de la música? Nuestra manera de escuchar se ha ido transformando con el paso de los años, lo que antes era un horrible sonido, hoy se considera agradable melodía. En este taller daremos un repaso a la historia del Arte Sonoro y nos divertiremos generando nuestras propias piezas. Loops, experimentación, ruido, arte...en definitiva: un taller que pretende despertar la pasión de componer en los niños a través de herramientas digitales.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** El proceso creativo. La influencia de la tecnología en el arte.

**Área musical:** Escucha. Análisis de obras musicales sencillas y de los elementos que las componen. Apreciación del patrimonio musical. Creación de piezas musicales sencillas.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## POR FAVOR, DIVIÉRTASE EN EL MUSEO

ARTE / CULTURA / TECNOLOGÍA

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

### RESUMEN:

Si alguna vez habéis pensado que los museos son lugares aburridos donde todo se reduce a mirar y únicamente va gente que sabe mucho, este es vuestro taller. ¿Qué deben tener los museos para ser atractivos a todos los públicos? Haremos un pequeño viaje por diferentes museos y espacios de arte del mundo que buscan que el visitante puede meterse dentro de las obras y participar en ellas a través de instalaciones interactivas. ¿Pueden las obras de arte recorrerse, tocarse, olerse? ¿Podemos participar en la creación de una obra de arte? ¡Todo es posible! ¿Os animáis a descubrirlo?

### ¿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).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Apreciación de la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural. Análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos.

**Área tecnológica:** Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. Uso adecuado de las TIC como recurso de ocio.

**Área psicosocial:** Debate. Capacidad de expresar opiniones escuchando y respetando las de los demás. Trabajo en equipo.

## CÓDIGO COLOR

ARTE / TECNOLOGÍA

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Móvil o Tablet.

Descargarse la app "Filtros fotográficos de color".

## RESUMEN:

Cuando nos situamos frente a una obra de arte tratamos de averiguar la historia que hay tras ella a través de sus formas, pero ¿solo expresan las figuras o también los colores? ¿qué sentimientos y sensaciones nos provocan los diferentes colores? En este taller conoceremos la simbología de los colores fríos y cálidos y su aplicación en base a las diferentes sensaciones que queramos transmitir. Veremos una serie de obras para ahondar y comprenderlo mejor, debatiremos entre todos y crearemos nuestra propia obra aplicando diversos filtros.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos. Emociones y sensaciones ligadas al arte y al color. Uso y características del color.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**Área psicosocial:** Debate. Capacidad de expresar opiniones escuchando y respetando las de los demás. Trabajo en equipo. Conocimiento de uno mismo. Inteligencia emocional y habilidades sociales.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## EL JUEGO DE LOS OBJETIVOS PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

### RESUMEN:

La Tierra es un planeta en el que convivimos los seres humanos con la naturaleza. Para que estemos todos bien es necesario pensar en modos de vida sostenibles que nos permitan conservar el medioambiente, cuidar de todos los seres vivos y vivir en sociedades más justas y felices. Los países del mundo quieren conseguir esto a través de los Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS). ¿Que no sabéis qué es eso? ¡No pasa nada! En esta actividad os contaremos qué son los ODS, por qué son tan importantes y qué pequeñas acciones podemos hacer en nuestro día a día para lograrlos. Y lo mejor de todo: ¡lo haremos a través de un juego interactivo! Así nos lo pasaremos bien a la vez que respondemos preguntas para hacer el mundo más sostenible e intentamos llegar a la meta todos juntos. ¿Os sumáis al reto de los ODS?

### ¿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).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área del conocimiento del entorno:** Cuidado del medio ambiente. Respeto a los bienes de la Naturaleza. Uso responsable de las fuentes de energía. Análisis de la intervención humana en el medio ambiente.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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. Pensamiento crítico. Convivencia. Vivir en sociedad. Actividades económicas. La globalización y la sociedad.





# 2 Secundaria Bachillerato

|  |    |   |    |
|--|----|---|----|
| Bill Viola Remix Realidad  | 28 | Selfie Aquí, Selfie Allá                    | 36 |
| De Bill a ABBA: Cómo el videoclip mató a la Estrella del Videoarte | 29 | VideoRemix!                                 | 37 |
| Comprehensive Designers  | 30 | Avatares VS Realidades                      | 38 |
| Comprehensive Designers Exprés                                     | 31 | Revolución tecnológica y globalización      | 39 |
| Creación de videojuegos con Construct 3                            | 32 | Por favor, diviértase en el museo           | 40 |
| Tecnología más allá del Smartphone                                 | 33 | Humanos y robots                            | 41 |
| Píxel Art : del arte tradicional al arte digital                   | 34 | Pegados al móvil                            | 42 |
| Comando Cómic  | 35 | ¿La tecnología nos hará vivir para siempre? | 43 |
|  |    | Mira dos veces                              | 44 |



## BILL VIOLA REMIX REALIDAD

### ESPEJOS DE LO IMPOSIBLE

#### Duración:

120 min.

#### Público al que va destinado:

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

#### Número máximo de participantes:

20 personas

#### Actividad digital con reserva previa

### ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Al menos una tablet o móvil por cada grupo de 4/5 alumnos con acceso a internet con la aplicación Stop Motion Studio ya instalada.

### RESUMEN:

Bill Viola graba fragmentos de realidad como momentos en la vida de su familia, el agua en todas sus formas, el calor de los desiertos y las emociones de actores que luego combina de formas sorprendentes para emocionarnos. En este taller aprenderemos a utilizar una sencilla app de edición para convertirnos también en “remixadores” de la realidad y crear composiciones increíbles.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis y reflexión alrededor de diversas manifestaciones artísticas de todas las épocas en su contexto. Creación de pequeñas piezas audiovisuales. Relación entre el arte y la tecnología.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**Área psicosocial:** Fomento del pensamiento crítico. Potenciar la creatividad y la creación de contenido. Trabajo en equipo.

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

El/la profesor/a deberá asegurarse de que en la tablet o móvil que vaya a utilizarse para el taller esté instalada la aplicación Stop Motion Studio.

## DE BILL A ABBA: CÓMO EL VIDEOCLIP MATÓ A LA ESTRELLA DEL VIDEOARTE

### Duración:

120 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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).

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## RESUMEN:

¿Qué tienen en común Bill Viola y los suecos ABBA? Desde finales de los sesenta, los videoartistas han explotado al máximo las posibilidades de la imagen electrónica del vídeo, recursos que saltarían al mundo de la música de la mano de los videoclips de los setenta y ochenta, llegando hasta nuestros días. Zooms, fundidos, alteraciones de color, transiciones, manipulación digital... *Mamma mia!* En este taller daremos un repaso a los intercambios entre videoarte y videoclip y pasaremos un rato divertido al ritmo de la música para jugar con el lenguaje que ambos medios comparten.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis de las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean.

**Área tecnológica:** Uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

**Área psicosocial:** Fomento del pensamiento crítico. Reconocimiento de estereotipos y promulgación de la tolerancia y de la igualdad de géneros y de identidades.

## COMPREHENSIVE DESIGNERS

### CURIOSIDAD RADICAL. EN LA ÓRBITA DE BUCKMINSTER FULLER

#### Duración:

120 min.

#### Público al que va destinado:

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

#### Número máximo de participantes:

20 personas

#### Actividad digital con reserva previa

### ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Si solo se va a utilizar el ordenador del profesor/a (ver CONFIGURACIÓN DE AULA 4), se necesita que el profesor/a descargue antes los archivos del juego que se enviarán previamente y los ponga a disposición de sus alumnos (aproximadamente uno para cada grupo de 4/5).

### RESUMEN:

A Buckminster Fuller le gustaba llamarse a sí mismo "comprehensive anticipatory design scientist", es decir, un diseñador científico que se anticipaba a lo que el mundo necesitaba mediante el estudio comprensivo de todos los factores del universo. En este taller virtual no solo descubriremos la revolucionaria manera de pensar de Fuller, sino que además aplicaremos su método de resolución de problemas del mundo mediante un juego inspirado en su famoso World Game.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área del conocimiento del entorno:** Cuidado del medio ambiente. Respeto a los bienes de la Naturaleza. Uso responsable de las fuentes de energía. Análisis de la intervención humana en el medio ambiente.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**Área psicosocial:** Trabajo en equipo. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Pensamiento crítico. Ética, convivencia y vivir en sociedad. Actividades económicas. La globalización y la sociedad.

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

El/la profesor/a deberá asegurarse de que los alumnos tengan a su disposición los archivos del juego que se enviarán previamente por correo.

## COMPREHENSIVE DESIGNERS EXPRÉS

CURIOSIDAD RADICAL. EN LA ÓRBITA DE BUCKMINSTER FULLER

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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).

## RESUMEN:

A Buckminster Fuller le gustaba llamarse a sí mismo “comprehensive anticipatory design scientist”, es decir, un diseñador científico que se anticipaba a lo que el mundo necesitaba mediante el estudio comprensivo de todos los factores del universo. En este taller virtual no solo descubriremos la revolucionaria manera de pensar de Fuller, sino que además aplicaremos su método de resolución de problemas del mundo mediante un juego inspirado en su famoso World Game.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área del conocimiento del entorno:** Cuidado del medio ambiente. Respeto a los bienes de la Naturaleza. Uso responsable de las fuentes de energía. Análisis de la intervención humana en el medio ambiente. Los inventos y su impacto medioambiental.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**Área psicosocial:** Trabajo en equipo. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Pensamiento crítico. Ética, convivencia y vivir en sociedad. Actividades económicas. La globalización y la sociedad.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

Si solo se va a utilizar el ordenador del profesor/a (ver CONFIGURACIÓN DE AULA 3), se necesita que el profesor/a descargue antes los archivos del juego que se enviarán previamente y los ponga a disposición de sus alumnos (aproximadamente uno para cada grupo de 4/5).

## CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON CONSTRUCT 3

ARTE / TECNOLOGÍA / PROGRAMACIÓN

### Duración:

4 sesiones x 90 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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).

Sprites (personajes y objetos) y audios descargables mediante un link (en formato PNG)

## RESUMEN:

¿De qué elementos se compone un videojuego? ¿Seríais capaces de hacer un videojuego sin saber programar? Con el programa Construct 3 aprenderemos a diseñar y crear videojuegos 2D desde cero sin tener conocimientos previos de programación. En el taller, también hablaremos de algunos de los videojuegos más conocidos realizados en 2D; plataformas, RPG o Shoot'em up. Conoceremos, también, las distintas fases de las que se compone el diseño de un videojuego, desde la creación de los personajes o tilesets hasta los comportamientos de los mismos. A través de la creación de videojuegos, podremos desarrollar nuevas habilidades creativas y aplicar nuestras propias ideas al proyecto.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis del videojuego como artefacto cultural de nuestra era.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. Lenguajes básicos de programación. Creación de pequeños programas informáticos.

**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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

El/la profesor/a deberá asegurarse de que los alumnos tengan a su disposición los materiales que se enviarán previamente por correo.



## TECNOLOGÍA MÁS ALLÁ DEL SMARTPHONE

ARTE / TECNOLOGÍA

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

Tablet o móvil con acceso a internet con las apps Google arts & culture y Smartify descargadas y funcionando.

Opcional: Gafas básicas de realidad virtual (Google Cardboard). El tutorial para hacerlas se enviará por correo electrónico días antes del taller.

## RESUMEN:

En este taller veremos cómo utilizar nuestro smartphone y una serie de aplicaciones para disfrutar y experimentar el arte y la cultura desde casa de una forma diferente. Vamos a poder descubrir el secreto de un cuadro, a encontrar nuestro parecido con los personajes de las obras de arte, a averiguar el título, la autoría y la historia -entre otras cosas- de una obra tan solo haciéndole una foto, e incluso a navegar dentro de un cuadro, descubriendo todos y cada uno de los rincones, personas, animales y objetos que la habitan.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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. Acercamiento a museos y exposiciones. Respeto y valoración para con el patrimonio artístico y cultural.

**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:** 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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## PÍXEL ART : DEL ARTE TRADICIONAL AL ARTE DIGITAL ARTE / TECNOLOGÍA

**Duración:**  
4 sesiones x 60 min.

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

**Número máximo de participantes:**  
20 personas

**Actividad digital con reserva previa**

### ¿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).

Descargar previa de una carpeta de imágenes a utilizar durante el taller (subidos a un enlace)

### RESUMEN:

¿Qué es el pixelart? ¿Dónde podemos encontrar este tipo de arte? En este taller conoceremos la definición y el origen del Pixel Art, así como su marco actual en la cultura popular y algunos artistas que trabajan con esta herramienta. Asimismo, aprenderemos a utilizar el programa PixilArt, creado especialmente para trabajar el arte de píxel. Utilizaremos todo tipo de ideas y referencias para reproducirlas en píxel, desde obras de arte clásicas y contemporáneas hasta personajes de comic o videojuegos, y estudiaremos los distintos instrumentos que nos ofrece el programa. Además, al pintar con píxeles aprenderemos conceptos básicos de pintura tradicional, como el juego de sombras y luces, o el profundizado. En cada taller realizaremos una propuesta práctica que se podrá enviar al docente al finalizar cada sesión.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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. Creación de sencillas imágenes en movimiento.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

En los días anteriores al taller deberá descargarse varias imágenes que le enviaremos antes del taller y repartirlas entre el alumnado.

## COMANDO CÓMIC

ARTE / CULTURA / TECNOLOGÍA

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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

Tablet **con sistema Android**.

## RESUMEN:

Comando Cómico es un taller en el que trabajaremos desde la perspectiva del cómic utilizando elementos digitales. Para ello deberemos coordinar, guionizar e interpretar nuestra propia obra a partir de diferentes temas relacionados con el mundo del arte. Posteriormente en la puesta en común analizaremos los resultados y el papel que cada uno ha realizado. En este taller serán los participantes los que creen sus propias viñetas. En primer lugar, deberán detenerse a pensar qué quieren transmitir o contar. Finalmente mostraremos nuestro trabajo en formato cómic explorando sus posibilidades creativas.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** 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. Creación de pequeñas obras.

**Área lingüística:** Análisis del papel del comic en la historia de la Literatura.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## SELFIE AQUÍ, SELFIE ALLÁ

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

Alumnado de Educación Secundaria con perfiles activos en las redes sociales (es preferible a partir de 15 años)

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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

Cámara de fotos o bien el mismo móvil, tablet o Ipad, siempre que tenga cámara. Es necesario que sepas de antemano cómo extraer las fotografías y pasarlas al ordenador, o bien que en el dispositivo tengas un correo electrónico que puedas utilizar.

## 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? Por eso te proponemos que vengas a descubrir en este taller a otros artistas que, a través del selfie, hacen arte y autorretratos, y que te animes tú también a crear tu propia versión. Utilizaremos móviles, apps y objetos cotidianos para componer imágenes profesionales que, mediante la creatividad, revelen un poquito de nosotros.

## 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. Creación de pequeñas obras.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen acceso a un correo electrónico para enviar sus actividades.

## VIDEOREMIX!

ARTE / CULTURA / TECNOLOGÍA

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## RESUMEN:

Gracias a internet vivimos en una época dorada del videoclip, el cual podemos crear ahora de forma fácil y divertida gracias a las nuevas tecnologías y el remix audiovisual. En este taller aprenderemos un poco de la historia del videoclip y cómo se ha transformado en la era digital, nos fijaremos en los trucos de los profesionales y os contaremos qué herramientas podéis utilizar para replicarlos vosotros mismos.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis de las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Conocer la historia y configuración del género audiovisual del videoclip. Conocer y manejar nociones básicas de edición audiovisual. Entender la relación entre imagen y sonido.

**Área tecnológica:** Uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

**Área psicosocial:** Fomento del pensamiento crítico. Potenciar la creatividad y la creación de contenido.

## AVATARES VS REALIDADES

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

90 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 mandarían por correo días antes).

Tablet con acceso a internet con la app "Character creator" ya descargada e instalada

Poder descargar las fichas de personajes a través de un enlace

## RESUMEN:

En este taller, partiremos de un breve contexto: Año 2025. Cuatro personajes. Un solo objetivo: viajar en el tiempo y acabar con la organización criminal que está destruyendo el pasado y el presente. La creación subjetiva de los protagonistas de esta historia nos servirá para reflexionar sobre cómo son los avatares y la narrativa de algunos videojuegos populares y cómo ello nos lleva, al jugarlos, a asimilar mensajes estereotipados. ¿Influyen los videojuegos, películas, series y revistas que jugamos, vemos y leemos con el aspecto que damos a nuestros avatares e incluso a nosotros mismos?

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis del videojuego como artefacto cultural de nuestra era.

**Área tecnológica:** Utilización de ordenador y aplicaciones. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

**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. Estereotipos y su influencia en la sociedad.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara. Además, deberá asegurarse de que los alumnos/as tienen las aplicaciones indicadas para realizar el taller.

## REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA Y GLOBALIZACIÓN

### SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

#### Duración:

60 min.

#### Público al que va destinado:

Alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato (13 a 18 años)

#### Número máximo de participantes:

20 personas

#### Actividad digital con reserva previa

#### RESUMEN:

¿Os imagináis un mundo sin WhatsApp o TikTok? No siempre hemos tenido la facilidad de estar conectados con todo el mundo de manera inmediata. Os animamos a conocer los hitos que nos han llevado a vivir en la época de la información y cómo los grandes inventos de las telecomunicaciones han cambiado la economía y sociedad globales. ¿Hacemos buen uso de esta tecnología? ¿Hacia dónde se dirige en el futuro? En esta actividad queremos escuchar vuestra voz para construir entre todos las telecomunicaciones del mañana.

#### ¿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).

#### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

#### 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).

## POR FAVOR, DIVIÉRTASE EN EL MUSEO

ARTE / CULTURA / TECNOLOGÍA

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

### RESUMEN:

Si alguna vez habéis pensado que los museos son lugares aburridos donde todo se reduce a mirar y únicamente va gente que sabe mucho, este es vuestro taller. ¿Qué deben tener los museos para ser atractivos a todos los públicos? Haremos un pequeño viaje por diferentes museos y espacios de arte del mundo que buscan que el visitante puede meterse dentro de las obras y participar en ellas a través de instalaciones interactivas. ¿Pueden las obras de arte recorrerse, tocarse, olerse? ¿podemos participar en la creación de una obra de arte? ¡Todo es posible! ¿Os animáis a descubrirlo?

### ¿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).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Apreciación de la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural. Análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos

**Área tecnológica:** Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. Uso adecuado de las TIC como recurso de ocio.

**Área psicosocial:** Debate. Capacidad de expresar opiniones escuchando y respetando las de los demás. Trabajo en equipo.



## HUMANOS Y ROBOTS

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

### RESUMEN:

La imagen de los robots nos ha acompañado durante décadas gracias, principalmente, al cine y la televisión. Sin embargo, poco a poco nos acercamos al sueño de crear máquinas que sean nuestras gemelas, pero de acero y circuitos. En este taller mediante herramientas interactivas reflexionaremos sobre el concepto de robot y su historia. Conoceremos algunos robots y pensaremos las respuestas a las preguntas ¿Cómo nos relacionamos con robots que parecen humanos, pero no lo son? ¿Cómo nos ayudan los robots en nuestro día a día? ¿Tienen derechos los robots? ¿Nos dan miedo?

### ¿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).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área tecnológica:** El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Robótica y conexión con el mundo real. Últimas tendencias en la evolución de internet e implicación para el desarrollo tecnológico futuro. Robótica y la conexión con el mundo real. Almacenamiento y proceso de grandes volúmenes de información mediante "BigData". Aplicaciones de la Computación vestible (Wearable Computing) y de la llamada ropa inteligente. La vida digital.

**Área psicosocial:** Relación entre ética, ciencia y tecnología. La tecnociencia y la concepción tradicional la ciencia y la tecnología. La tecnodependencia. La Revolución Tecnológica y la Globalización. Las desigualdades socioeconómicas.

## PEGADOS AL MÓVIL

### SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

**Duración:**  
60 min.

**Público al que va destinado:**

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

**Número máximo de participantes:**  
20 personas

**Actividad digital con reserva previa**

### ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y responder las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarían por correo días antes).

Cada alumno/a debería tener su propio móvil a mano para consultar aplicaciones **en momentos determinados del taller que el educador/a anunciará.**

### 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? En este taller podremos responder estas y otras dudas acerca del mundo digital en el que vivimos.

### 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 tecnodencia. La Revolución Tecnológica y la Globalización. Las desigualdades socioeconómicas.

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

## ¿LA TECNOLOGÍA NOS HARÁ VIVIR PARA SIEMPRE?

### Duración:

60 min.

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

### RESUMEN:

Los avances en biotecnología están permitiendo a la medicina conseguir cosas que, tan solo unos años atrás, nos habrían parecido ciencia ficción. Los seres humanos nos encaminamos a un escenario en el que nuestra propia humanidad se pone en juego al adentrarnos en el ámbito de los cibernéticos y en la posibilidad de vivir eternamente con nuestras consciencias suspendidas en el ciberuniverso. ¿Ese es el futuro que queremos? ¿Cuáles son sus beneficios y cuáles sus problemas? ¿Es muy tarde ya para separar el cuerpo de la tecnología? En esta actividad aprovecharemos para plantear estas preguntas y debatir las respuestas partiendo de sencillas e interactivas dinámicas para que todos podamos participar.

### ¿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).

### PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

### CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área de conocimiento del entorno:** Biotecnología.

**Área tecnológica:** El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. Robótica y conexión con el mundo real. Últimas tendencias en la evolución de internet e implicación para el desarrollo tecnológico futuro. Robótica y la conexión con el mundo real. Almacenamiento y proceso de grandes volúmenes de información mediante "BigData". Aplicaciones de la Computación vestible (Wearable Computing) y de la llamada ropa inteligente. La vida digital.

**Área psicosocial:** Relación entre ética, ciencia y tecnología. La tecnociencia y la concepción tradicional la ciencia y la tecnología. La tecnoddependencia. La Revolución Tecnológica y la Globalización. Las desigualdades socioeconómicas. El futuro.

## MIRA DOS VECES

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

120 minutos

### Público al que va destinado:

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

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

## ¿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 y dejar el micrófono y la cámara encendidos para poder hablar y corregir las posibles dudas que tengan (según instrucciones que se mandarán por correo días antes).

## RESUMEN:

Echa un vistazo a tu alrededor: estamos rodeados de imágenes en movimiento tratando desesperadamente de captar nuestra atención. ¿Deberíamos hacerles caso? ¿Qué pasa si las miramos? ¿Qué nos cuentan sobre el mundo en el que vivimos? La cultura visual nos enseña que, a pesar de nuestro acelerado ritmo de vida, merece la pena mirar dos veces al cine, a las series de televisión o a la publicidad para darnos cuenta de cómo a través de los estereotipos se intenta forzar una visión de la sociedad que no es la única posible. En este taller introduciremos la capacidad de mirar críticamente, de analizar imágenes y de reconocer en las producciones audiovisuales estereotipos machistas, homófobos y racistas de manera amena y distendida con ejemplos actuales y reconocibles por todos.

## CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

**Área artística y audiovisual:** Análisis de las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean.

**Área tecnológica:** Uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.


**Área psicosocial:** Fomento del pensamiento crítico. Reconocimiento de estereotipos y promulgación de la tolerancia y de la igualdad de géneros y de identidades. Fomento de la creatividad y el consumo responsables.

## PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado tal y como se le indicará en un tutorial que se enviará días antes del taller por correo electrónico para poder utilizar el micrófono y la cámara.

[VOLVER AL ÍNDICE](#)

**Docentes  
/ Jóvenes**



|  |    |
|--|----|
| Imagen e identidad digital                           | 48 |
| Cookies y privacidad                                 | 49 |
| Tecnocuerpo  | 50 |
| Cuánto pesa la nube                                  | 51 |
| Peach quiere ser fontanera:<br>Mujeres y Videojuegos | 52 |

## IMAGEN E IDENTIDAD DIGITAL

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

120 min.

### Público al que va destinado:

Docentes, jóvenes y público general

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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).

Un móvil o tablet.

Un cable USB para transferir archivos desde el pc a tu dispositivo.

Acceso a un correo electrónico para mandar los ejercicios.

Algunas imágenes previamente seleccionadas.

## RESUMEN:

¿Cómo te muestras en internet? Todos poseemos y proyectamos una imagen, una identidad. Debido a las redes sociales esta identidad ha comenzado a divergir de nuestro yo real. Cuando hablamos de imagen en la red tenemos la capacidad de controlar qué, cómo y cuánto se muestra de uno mismo hasta el punto de crear una identidad completamente nueva. En esta sesión trataremos la imagen desde diferentes prismas y crearemos siendo conscientes del yo digital que proyectamos.

## OBJETIVOS DEL TALLER:

Entender qué es el "Hecho Digital"

Tomar conciencia del poder que tienen las imágenes

Aprender a leer las imágenes que consumimos todos constantemente y a generar las propias sin caer en la repetición de patrones o estereotipos por desconocimiento.

Profundizar en nuestro conocimiento sobre la Identidad Digital.



## COOKIES Y PRIVACIDAD

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

120 min.

### Público al que va destinado:

Docentes, jóvenes y público general

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa



## ¿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 mandarían por correo días antes).

Móvil personal que se utilice con asiduidad.

## RESUMEN:

En inglés ya se utiliza el concepto cosechar (to harvest) para definir lo que las grandes corporaciones están haciendo con nosotros, pero... ¿A dónde van estos datos? ¿Para qué sirven y por qué son tan codiciados? ¿En qué me afecta como individuo que se esté realizando esta recopilación? Y sobre todo ¿cómo me puedo proteger? En esta sesión responderemos a estas preguntas y ofreceremos herramientas y soluciones que protejan tu privacidad digital.

## OBJETIVOS DEL TALLER:

Conocer qué son las cookies y cómo afectan en nuestras vidas

Ser conscientes de cómo las empresas utilizan y pueden vender nuestros datos personales

Reflexionar sobre la influencia de nuestros datos personales en la política y la sociedad de hoy

Investigar herramientas que nos permitan protegernos de robos de datos personales

## TECNOCUERPO

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

### Duración:

120 min.

### Público al que va destinado:

Docentes, jóvenes y público general

### Número máximo de participantes:

20 personas

### Actividad digital con reserva previa

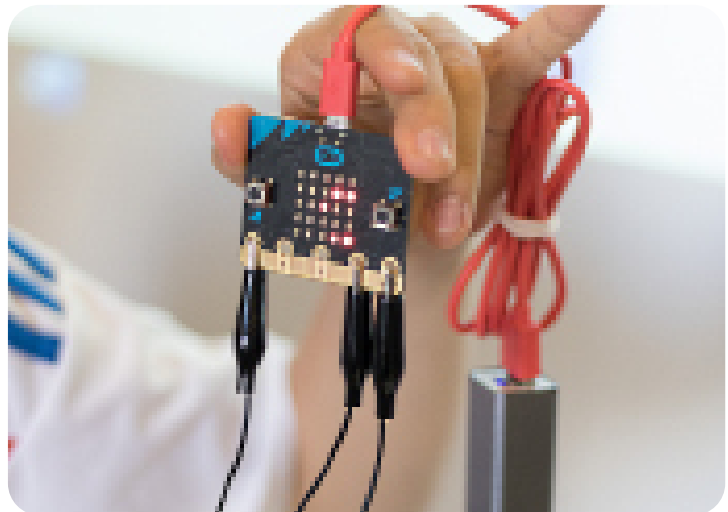
## ¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

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).

Smartphone personal.



## RESUMEN:

Humanos aumentados, nuevas formas de interactuar con el mundo, ¿Dónde están los límites del cuerpo? La humanidad cambia y ya no hablamos de ciencia ficción, del futuro. Androides, ginoides, autómatas, cíborgs, mechas... Todos ellos han llegado para transformar nuestras vidas. ¿Cómo vamos a aceptar a estas nuevas identidades? ¿Qué derechos y deberes van a adquirir? ¿Somos iguales? En esta sesión aumentaremos nuestros sentidos para acercarnos a los "seres digitales"

## OBJETIVOS DEL TALLER:

Comprender el término "ciborg" en sus diferentes acepciones

Debatir sobre la generalización de los ciborgs en nuestra realidad

Distinguir ciencia y ciencia ficción en torno a los ciborgs

Reflexionar sobre la necesidad de incorporar tecnología cibernética a nuestras vidas y en escenarios presentes y futuros

Conocer el concepto de "transhumanismo" y sus principales representantes

Evaluar la importancia de los avances científicos y la tecnología ciborg

## CUÁNTO PESA LA NUBE

### SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

#### Duración:

120 min.

#### Público al que va destinado:

Docentes, jóvenes y público general

#### Número máximo de participantes:

20 personas

#### Actividad digital con reserva previa



#### RESUMEN:

¿Te persiguen términos como **#blockchain** **#bigdata**, **#datascience** **#bitcoin**? ¿Quieres entender y profundizar sobre qué es todo esto? Queremos que estés al día sobre los términos de moda en la industria y las tecnologías y maneras de hacer que tiene el sector. Reflexionaremos sobre las aplicaciones futuras y cómo utilizarlas a nuestro favor.

#### OBJETIVOS DEL TALLER:

Conocer el concepto de "nube" y su peso real en nuestras telecomunicaciones.

Comprender qué es la ciencia de datos y por qué están importante hoy.

Identificar fake news y aplicar un protocolo para protegernos de ellas.

Reflexionar sobre la influencia del blockchain en diferentes ámbitos del día a día.

Investigar qué es la tecnología persuasiva y cómo evitarla.

#### ¿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 mandarían por correo días antes).

## PEACH QUIERE SER FONTANERA: MUJERES Y VIDEOJUEGOS

**Duración:**  
120 min.

**Público al que va  
destinado:**

Docentes (ámbito formal o no formal), estudiantes o personas interesadas en la educación.

**Número máximo de  
participantes:**  
20 personas

**Actividad digital con  
reserva previa**



### RESUMEN:

¿Es el videojuego un mundo masculino? ¿qué peso tienen las mujeres en esta industria? Existen ligas profesionales en las que no se admiten mujeres. Algunos entrenadores jamás ficharían a una chica para su equipo. Las mujeres representan en España más del 45% de gamers, y sin embargo, sólo el 16,5% participan desde dentro de la industria de los videojuegos. ¿Es todo esto una casualidad?

En este taller desvelaremos cómo las mujeres son representadas negativamente en los videojuegos y cómo eso impacta en la sociedad, subvertiremos los estereotipos machistas y también descubriremos ejemplos no sexistas y positivos.

### Objetivos del taller:

Identificar las representaciones estereotipadas de las mujeres en los videojuegos

Conocer la situación de las mujeres en la industria de los videojuegos

Reflexionar sobre cómo afectan los estereotipos sexistas en nuestra vida

Investigar sobre nuevas fórmulas narrativas no sexistas y alternativas en los videojuegos

### ¿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 mandarían por correo días antes).



**¿Cómo  
configurar mi aula?**

## ¿QUÉ NECESITO PARA PODER DISFRUTAR DE LOS TALLERES ONLINE DE #CONECTAESCUELA?

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 [#ConectaEscuela](#)

(\*\*) 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.

Coordinación

Alicia Carabias Álvaro

Diseño y Maquetación

Pablo Mateos Toro

Carme Martínez Ferrís

Iconos

Flaticon

Eucalyp <https://creativemarket.com/eucalyp>

ESP/ACIO  
FUNDACIÓN TELEFÓNICA