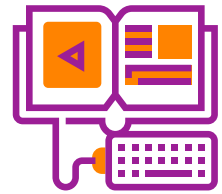



CATÁLOGO ACTIVIDADES PÚBLICO ESCOLAR

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA



Índice




| | |
|---------------------------|----|
| Programación Educativa | 4 |
| Primaria | 6 |
| Secundaria Bachillerato | 20 |
| Docentes /Jóvenes | 33 |
| Índice Temático | 44 |
| ¿Cómo configurar mi aula? | 46 |

Programación Educativa

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

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

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

A large yellow decorative graphic with rounded corners, positioned on the left side 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

| | | | |
|--|----|--|----|
| Del Telégrafo al WhatsApp | 8 | Creación de videojuegos con Scratch Jr. | 14 |
| Exposiciones en Red. Marte | 9 | Tecnología más allá del Smartphone | 15 |
| Exposiciones en Red. Buckminster Fuller | 10 | Magia parece, Stop Motion es | 16 |
| Un Mundo al 100% | 11 | Máquinas que sueñan | 17 |
| Exposiciones en Red. Joanie Lemercier | 12 | Cómo el ruido se convirtió en música | 18 |
| Máquina Glitch | 13 | El juego de los Objetivos para el Desarrollo Sostenible | 19 |



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



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.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: 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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

EXPOSICIONES EN RED.

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 realizaremos un recorrido digital a 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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

EXPOSICIONES EN RED

JOANIE LEMERCIER

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 realizaremos un recorrido digital a la exposición *Joanie Lemerrier. Paisajes de luz*. Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra. Experimentación y el desarrollo de obras de arte utilizando la luz proyectada en el espacio.

Este artista francés nos invita, a través de grandes e inmersivas instalaciones, a reflexionar sobre la crisis climática, la relación del ser humano con la naturaleza y el activismo medioambiental, a través de la experiencia sensorial y el uso de la tecnología.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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.

MÁQUINA GLITCH

ARTE / TECNOLOGÍA

Duración:

90 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:

Joanie Lemerrier utiliza la tecnología para sus creaciones artísticas. En sus obras utiliza proyectores, ordenadores, plotters, etc. Para el artista francés la tecnología es una extensión de su cuerpo que genera y desarrolla las ideas que tiene en la cabeza. Pero ¿y si la tecnología falla? ¿Y si aparece un *glitch*? En informática un error que no afecta al programa se conoce como *glitch* y Lemerrier lo utiliza como parte de su obra, como resultado de la colaboración entre ser humano y máquina. En este taller online conoceremos la obra del artista Joanie Lemerrier y su preocupación por el medioambiente, mientras jugamos a crear nuestros propios glitches, descubriendo su potencial artístico.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área 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 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. Relaciones con el entorno más próximo: la familia, el colegio, la clase y los amigos. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Pensamiento crítico.

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH JR.

TECNOLOGÍA / PROGRAMACIÓN

Duración:

3 sesiones x 90 min.

Público al que va destinado:

Alumnado de 1^{er} 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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarán 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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: 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

| | | | |
|------------------------------------|----|---|----|
| Comprehensive Designers | 22 | Telecomunicando | 28 |
| Comprehensive Designers Exprés | 23 | Humanos y robots | 29 |
| SOS Naturaleza | 24 | Pegados al móvil | 30 |
| Tecnología más allá del Smartphone | 25 | ¿La tecnología nos hará vivir para siempre? | 31 |
| Selfie Aquí, Selfie Allá | 26 | Mira dos veces | 32 |
| VideoRemix! | 27 | | |



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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

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).

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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

SOS NATURALEZA

ARTE / TECNOLOGÍA / SOSTENIBILIDAD

Duración:

90 min.

Público al que va destinado:

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

Número máximo de participantes:

25 personas

Actividad digital con reserva previa

RESUMEN:

Tremendamente comprometido con la crisis medioambiental que atraviesa el planeta, el artista Joanie Lemercier sitúa el foco de algunas de sus obras en la sostenibilidad y el cuidado de la naturaleza. ¿Somos conscientes del impacto de la tecnología en nuestro consumo de energía? Como activista, las acciones que este artista ha llevado a cabo en los últimos años nos invitan a encontrar el equilibrio entre consumo y sostenibilidad, arte y tecnología, o pantallas y naturaleza. Trataremos estos todos estos temas durante el taller utilizando como guía las obras del artista Joanie Lemercier y preguntándonos si la unión del arte y la tecnología podrán detener la desaparición un bosque milenario y evitar que se convierta en carbón.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: 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.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

RESUMEN:

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.

TELECOMUNICANDO

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área del conocimiento del entorno: 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).

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área 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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

¿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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

PAPEL DEL PROFESOR/A EN EL TALLER

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

CONTENIDOS Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR:

Área 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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (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

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

El/la profesor/a deberá dejar ClickMeeting preparado.

**Docentes
/ Jóvenes**

| | | | |
|-------------------------------|----|---|----|
| Alter + Ego | 36 | Engañar a golpe de click. Fake news, desinformación y posverdad | 40 |
| Las cookies no son galletitas | 37 | No eres tú, es tu móvil. La tecnología persuasiva | 41 |
| Yo cibernético | 38 | Peach quiere ser fontanera: Mujeres y Videojuegos | 42 |
| Viviendo en la(s) nube(s) | 39 | | |



ALTER + EGO

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

Conectarse a Clickmeeting (según instrucciones que se mandarían 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.

LAS COOKIES NO SON GALLETITAS

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:

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.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

Móvil personal que se utilice con asiduidad.

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.

YO, CÍBORG

SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

Duración:

120 min.

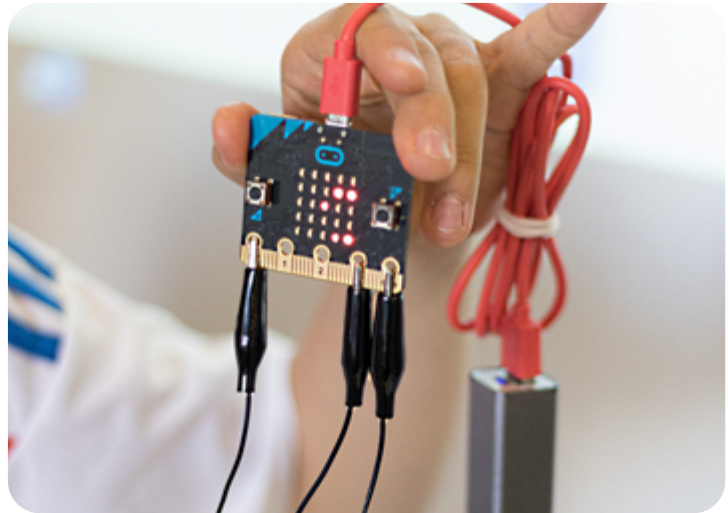
Público al que va destinado:

Docentes, jóvenes y público general

Número máximo de participantes:

20 personas

Actividad digital con reserva previa



RESUMEN:

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, cibernéticos, 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"

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

Smartphone personal.

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.

VIVIENDO EN LA(S) NUBE(S)

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.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet.

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

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

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.

ENGAÑAR A GOLPE DE CLICK. FAKE NEWS, DESINFORMACIÓN Y POSVERDAD

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:**

Terraplanistas, asedios al Capitolio, vacunas de microchips, nieve falsa, ondas de control mental y mucha, mucha polarización. Puede que esto parezca el argumento de una historia de ciencia ficción distópica, pero son elementos que forman parte de nuestro día a día. Probablemente tengas la sensación de que cada vez es más difícil creer en lo que cuentan los medios o distinguir la verdad de la mentira en las redes sociales o en las cadenas de mensajes. Si ese es tu caso, este taller es para ti. Vamos a compartir nuestras preocupaciones en torno a las fake news, la desinformación y la posverdad, cómo funcionan y se difunden, por qué se han convertido en armas económicas y políticas y qué podemos hacer para poner freno a esta situación.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet

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

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

OBJETIVOS DEL TALLER:

Analizar los conceptos de desinformación y posverdad.

Entender la incidencia real que estos fenómenos adquieren en nuestras sociedades.

Advertir los medios por los que las noticias falsas se difunden y los factores económicos latentes detrás de su difusión.

Conocer varias herramientas para ayudarnos a manejarnos en el mundo de la posverdad y detectar bulos informativos.

NO ERES TÚ, ES TU MÓVIL. LA TECNOLOGÍA PERSUASIVA SOCIEDAD / TECNOLOGÍA

Duración:

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:

Desbloqueas el teléfono móvil para ver la hora y, de repente, ¡han pasado 45 minutos y ni siquiera recuerdas por qué habías cogido tu smartphone! Solemos culparnos por esto bajo el pretexto de nuestra poca fuerza de voluntad y del desinterés por intentar vivir más desconectados de lo digital. Sin embargo, no es solo nuestra la responsabilidad de que cada día dediquemos más de cuatro horas de nuestro tiempo a mirar la pantalla del móvil. La industria tecnológica se asegura de que esto sea así mediante diversos métodos, ya que cada segundo que pasamos absortos en la red equivale a ganancias económicas, influencia social y malos hábitos. A esta práctica se la denomina tecnología persuasiva o tecnología de la adicción. Por impactante que parezca, esta persuasión puede combatirse si conocemos cómo funciona y qué estrategias seguir para que no vivamos a través de una pantalla.

OBJETIVOS DEL TALLER:

Conocer qué es la tecnología persuasiva y cómo opera.

Ser consciente de cuáles son los motivos por los que esta tecnología se inventó y sigue vigente.

Detectar patrones de comportamiento en las personas que puedan deberse a la tecnología de la persuasión.

Identificar varias herramientas con las que poder mejorar los efectos que esta tecnología tiene en el ser humano.

¿QUÉ NECESITA LA CLASE?

Ordenador/es con conexión a Internet

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

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

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 (para responder a posibles dudas durante la actividad).

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

VOLVER AL ÍNDICE

- 











- Del Telégrafo al WhatsApp
- Exposiciones en Red. Marte
- 

- Exposiciones en Red. Buckminster Fuller
- 

- Un Mundo al 100%
- 

- Exposiciones en Red. Joannie Lemerrier
- 
- Máquina Glitch
- Creación de videojuegos con Scratch Jr.
- 
- Tecnología más allá del Smartphone (Primaria)
- 
- Magia parece, Stop Motion es
- 
- Máquinas que sueñan
- 
- Cómo el ruido se convirtió en música
- 

- El juego de los Objetivos para el Desarrollo Sostenible

Índice Temático

-   Comprehensive Designers
-   Comprehensive Designers Exprés
-   SOS Naturaleza
-   Tecnología más allá del Smartphone
(Secundaria / Bachillerato)
-   Selfie Aquí, Selfie Allá
-   VideoRemix!
-   Telecomunicando
-   Humanos y robots
-   Pegados al móvil
-   ¿La tecnología nos hará vivir para siempre?
-   Mira dos veces
-   Alter + Ego
-   Las cookies no son galletitas
-   Yo cibernético
-   Viviendo en la(s) nube(s)
-   Engañar a golpe de click. Fake news,
desinformación y posverdad
-   No eres tú, es tu móvil. La tecnología persuasiva
-   Peach quiere ser fontanera:
Mujeres y Videojuegos



**¿Cómo
configurar mi aula?**

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

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

CONSIDERACIONES GENERALES

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

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

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

1. AULA TIPO WEBINAR

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

Necesitaremos:

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

Conexión a internet

Permisos de micrófono activados

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

Auriculares individuales

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

2. AULA TIPO WEBINAR CON DISPOSITIVOS COMPARTIDOS

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

Necesitaremos:

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

Conexión a internet

Permisos de micrófono activados

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

Auriculares individuales

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

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

3. AULA MIXTA CON PANTALLA GENERAL + DISPOSITIVOS INDIVIDUALES

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

Necesitaremos:

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

Conexión a internet

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

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

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

4. AULA TIPO ÁGORA

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

Necesitaremos:

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

Conexión a internet

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

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

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

Coordinación

Alicia Carabias Álvaro

Diseño y Maquetación

Pablo Mateos Toro

Carme Martínez Ferrís

Iconos

Iconos portada, Eucalyp <https://creativemarket.com/eucalyp>, Flaticon.

Icono Arte, Freepick, Flaticon.

Icono Tecnología, Freepick, Flaticon.

Icono Sociedad, Eucalyp, Flaticon.

Icono Sostenibilidad, Flaticon, Flaticon.

Fotografías

Imagen Telégrafo, Sandra Tan, 2019, Unsplash.

Imagen Buckminster Fuller, State Archives of North Carolina Raleigh, 2011 NC, No restrictions, Wikimedia Commons.

Imagen Niños Jugando, StartupStockPhotos, 2015, Pixabay.

Imagen Videoremix, Mikes-Photography, 2016, Pixabay.

Imagen Cómic, Joel Muniz, 2020, Unsplash.

Imagen Móvil y dedo, Melyna Valle, 2017, Unsplash

Imagen Móvil Analytics, Edho Pratama, 2016, Unsplash.

Imagen Persona Escribiendo Ordenador Glenn Carstens, Unsplash

Imagen Fake News, Geralt, 2020, Pixabay.

Imagen Aplicaciones, LoboStudioHamburg, 2018, Pixabay.

Imagen Mujer, Miguel Bruna, Unsplash.