

Actividades para público escolar

EXPOSICIÓN 'LIAM YOUNG. CONSTRUIR MUNDOS'

DEL 20 DE MAYO AL 20 DE NOVIEMBRE DE 2022

EXPO EN RED – LIAM YOUNG. CONSTRUIR MUNDOS (online)

A través de esta actividad de una hora realizaremos un recorrido digital a la exposición *Liam Young. Construir mundos*. Mediante una serie de divertidas dinámicas, podremos interactuar y disfrutar de las piezas, los contenidos y los conceptos de la muestra.

Duración: 60 min.

Público al que va destinado: alumnado de Educación Primaria (de 6 a 12 años) o de Educación Secundaria y Bachillerato (de 12 a 18 años).

Número máximo de participantes: 30 personas.

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.

Recuerda consultar al final de este documento las distintas configuraciones que puedes adoptar en el aula para realizar este taller 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
- 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.

WORLDBUILDERS (presencial)

¿Sabías que el Worldbuilding es el nombre que se le da en inglés al proceso de construcción de un mundo imaginario? Seguramente tú también te has imaginado historias de ficción como el arquitecto Liam Young. Él es un artista australiano que utiliza el worldbuilding para diseñar posibles ciudades del futuro. En este taller pondremos a prueba tus habilidades imaginativas y utilizaremos algunas de las claves del worldbuilding para, a partir de las obras de Liam Young, crear mundos imaginarios y así averiguar las posibilidades de nuestras ciudades presentes y futuras.

Duración: 120 min.

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

Número máximo de participantes: 30 personas.



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.

MACHINE CITY (presencial)

¿Sabes qué es la nube? ¿Dónde se almacenan los archivos que subimos o compartimos online? Liam Young es un artista muy preocupado por cómo la tecnología afecta a nuestras vidas y con sus películas intenta visualizar las consecuencias del avance tecnológico. En este taller descubriremos que la nube es algo menos etéreo y esponjoso como parece ser y analizaremos, a través de la obra de Young, la importancia de la tecnología y cómo ha transformado los espacios en los que vivimos.

Público: alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato (de 12 a 18 años)

Número de participantes: 30 personas

Duración de la actividad: 120 minutos



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.

Si quieres realizar alguna de estas actividades, puedes reservarla escribiéndonos al email: actividades.espacio@fundaciontelefonica.com.

Si quieres saber más sobre la exposición 'Liam Young. Construir mundos', y obtener más recursos e ideas de actividades para clase, puedes consultar la guía práctica elaborada por el equipo de Educación de Espacio Fundación Telefónica, disponible para su descarga gratuita en <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/liam-young-construir-mundos/752/>



¿QUÉ NECESITO PARA PODER DISFRUTAR DE LAS ACTIVIDADES ONLINE PARA PÚBLICO ESCOLAR?

Dependiendo de las posibilidades técnicas de tu centro, podemos trabajar con tres configuraciones diferentes. **Te pedimos, por favor, que nos comuniquemos 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.



¿CÓMO PUEDO CONFIGURAR MI AULA? (*)

1.A. 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.

1.B. 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.

2. 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.

3. AULA TIPO ÁGORA

En esta configuración, **el alumnado interactúa a través de un solo ordenador, que tiene que 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.



CONSIDERACIONES GENERALES

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.