

Actividades para público escolar

Exposición 'Código y algoritmos. Sentido en un mundo calculado'

DEL 19 DE OCTUBRE DE 2022 AL 16 DE ABRIL DE 2023

TALLER DE PRIMARIA – PRESENCIAL

IArtistas

Duración: 120 minutos

Público: Alumnado de Educación Primaria

Descripción:

¿Una inteligencia artificial puede ser creativa? ¿Puede pintar? ¿Y hacer música? Últimamente parece que nos asusta que las IAs terminen por hacer cosas incluso mejor que las personas, pero ¿podríamos ver, en estas últimas revoluciones tecnológicas, la oportunidad para dar alas a todo aquello que imaginamos? En este taller, de la mano de la exposición *Código y Algoritmos. Sentido en un mundo calculado*, descubriremos algunas de las Inteligencias Artificiales que están transformando el mundo de la creatividad, veremos la cantidad de posibilidades que nos ofrecen, y dialogaremos sobre el futuro de las nuevas maneras de crear mundos y contar historias.

Objetivos:



- Reflexionar acerca de la aplicación de Inteligencias Artificiales en el ámbito de las artes y la creatividad.
- Descubrir nuevas herramientas tecnológicas que nos ayuden a formalizar nuestras ideas.
- Dialogar sobre el funcionamiento de las tecnologías emergentes y su implicación en nuestra vida.

Contenidos y conexión con el currículo escolar:

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

- Área tecnológica: Utilización de aplicaciones y herramientas tecnológicas. Las TIC para obtener información, aprender, recoger opiniones y debatir. 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 y el arte.

TALLER DE SECUNDARIA Y BACHILLERATO – PRESENCIAL

Tu algoritmo favorito

Duración: 120 minutos

Público: Alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato

Descripción:

Día tras día utilizamos aplicaciones para prácticamente todo lo que hacemos: organizarnos, hacer ejercicio, escuchar música, ver tutoriales, comprar, jugar, opinar, editar, compartir... Y eso permite que internet pueda conocernos realmente bien, pero ¿tan bien cómo para llegar a adivinar cómo será nuestro futuro? En este taller, a través de un juego de cartas sobre redes sociales, nos adentraremos en el funcionamiento de los algoritmos que las hacen funcionar y reflexionaremos sobre cómo las decisiones que tomamos diariamente pueden llevarnos a resultados o futuros determinados ¿somos realmente predecibles? ¿puede la IA saber con certeza qué haremos en 2050? Por último, "hackearemos" el funcionamiento de las redes sociales, tomando nuestras propias decisiones y viendo a dónde nos llevan. Seremos nuestro propio algoritmo: tu algoritmo favorito.

Objetivos:



- Reflexionar sobre el uso de aplicaciones digitales y las implicaciones que tienen en nuestra vida.
- Conocer y debatir acerca del funcionamiento del algoritmo y cómo esto afecta en nuestra toma de decisiones en el entorno digital.
- Imaginar nuevas formas y posibilidades de relacionarnos en el mundo digital.

Contenidos y conexión con el currículo escolar:

- Área del conocimiento del entorno: Tecnología y sociedad. El mundo en el que vivimos. Uso responsable de herramientas digitales. Acercamiento a museos y exposiciones.

- Área tecnológica: Internet, redes sociales e hiperconexión. Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones. La influencia de la tecnología en la sociedad.
- Área psicosocial: Trabajo en equipo. Pensamiento crítico y ética. La relación entre ética y tecnología. Comprensión y respeto en las relaciones interpersonales. Análisis crítico de la tecnología.

TALLER PRIMARIA, SECUNDARIA Y BACHILLERATO – DIGITAL

Expo en red: Código y algoritmos

Duración: 60 minutos

Público: Alumnado de Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato

Descripción:

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

¿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.

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

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

Si quieres saber más sobre la exposición *Código y Algoritmos. Sentido en un mundo calculado*, 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/guia-de-la-exposicion-codigo-y-algoritmos-sentido-en-un-mundo-calculado/768/>



¿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 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 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 pares de alumnos deberán indicar sus 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.