

# VISITA + TALLER SECUNDÀRIA

## Punky Bots

• **NEWART**  
{ centre; }

Nivell: 1r, 2n, 3r i 4t d'ESO	Durada: 60 min
Horaris: De dimarts a divendres, de 9 h a 14 h	Tipologia: Visita guiada
Preu visita guiada : 310€ per grup	Capacitat: Màxim 30 alumnes

### Descripció de l'activitat

L'alumnat entra en un entorn on les fronteres entre art, ciència i tecnologia desapareixen. La visita també mostra el darrere de les obres, incloent-hi el magatzem i el taller. El taller amplia aquesta experiència, oferint un espai d'experimentació on l'alumnat pot aplicar els conceptes treballats i comprendre, des de la pràctica, com els sistemes poden generar resultats visuals i comportaments creatius.

Aquesta proposta transforma l'alumnat en agent actiu, connectant observació, anàlisi i producció dins d'un mateix procés.

### Preguntes que s'emporten

- Podem confiar en el que veiem?
- Qui crea realment: la persona, la màquina o el sistema?
- On acaba l'art i comença la tecnologia?
- Què passa quan l'espectador també es converteix en creador?
- Com condiciona la tecnologia la manera com ens representem?
- Què hem de tenir en compte per fer servir la IA d'una manera responsable?

## Temàtiques treballades durant la visita

#### **Sostenibilitat i societat digital**

Descobreixen una ciutat creada amb restes d'ordinadors i reflexionen sobre consum i sostenibilitat.

#### **Codificació i llenguatges multimodals**

Transformació d'imatge i so per entendre patrons i sistemes de representació.

#### **Percepció i realitat**

Instal·lacions que qüestionen els sentits i el funcionament del cervell.

#### **Algorismes i pensament computacional**

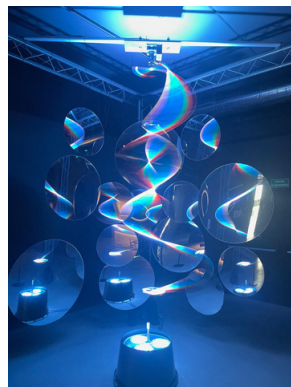
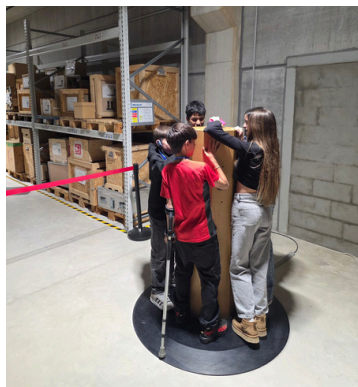
Obres generatives que connecten amb programació i IA.

#### **Espais interactius**

Entorns que responen al moviment i introdueixen conceptes de videojocs i realitat virtual.

#### **Identitat digital**

Reflexió sobre privacitat, representació i construcció del jo.



<p><b>Objectius d'aprenentatge</b></p>	<p><b>Analitzar</b> la relació entre art digital, tecnologia i societat  <b>Comprendre</b> el funcionament bàsic d'algoritmes i sistemes generatius  <b>Desenvolupar</b> pensament crític davant la realitat digital  <b>Reflexionar</b> sobre identitat, privacitat i representació digital  <b>Interpretar</b> instal·lacions artístiques des d'una mirada interdisciplinària  <b>Expressar</b> opinions argumentades sobre tecnologia i creació artística</p>		
<p><b>Competències</b></p>	<p><b>Identificar i proposar</b> problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, tot estudiant les necessitats de l'entorn proper.  <b>Analitzar</b> els beneficis i valorar la contribució de les tecnologies al desenvolupament sostenible i la cura de l'entorn, que aporten l'arquitectura bioclimàtica, les energies renovables i la mobilitat eficient.  <b>Identificar</b> la influència de l'activitat tecnològica en la societat i en la sostenibilitat ambiental al llarg de la història, analitzant-ne les aportacions i les repercussions tot valorant-ne la importància per al desenvolupament sostenible.  <b>Identificar i valorar</b> la repercussió i els beneficis del desenvolupament de projectes tecnològics de caràcter social.</p>		
<p><b>Sabers</b></p>	<p><b>Art digital i cultura visual:</b> Comprensió de l'art contemporani com a llenguatge vinculat a la tecnologia.  <b>Tecnologia i sistemes digitals:</b> Introducció als principis bàsics de funcionament de sistemes interactius i digitals.  <b>Pensament computacional i algoritmes:</b> Entendre com instruccions i patrons generen resultats visuals i sonors.  <b>Percepció i cognició:</b> Anàlisi de com els sentits interpreten la realitat en entorns immersius.  <b>Sostenibilitat tecnològica:</b> Reflexió sobre reutilització de materials i impacte ambiental de la tecnologia.  <b>Identitat i ciutadania digital:</b> Debat sobre identitat, privacitat i ús responsable de la tecnologia.  <b>Creativitat i expressió:</b> Ús de l'art digital com a eina per comunicar idees, emocions i reflexions.</p>		
<p><b>ODS 2030</b></p>	<p><b>ODS 4 – Educació de qualitat</b></p>	<p><b>ODS 9 – Indústria, innovació i infraestructures</b></p>	<p><b>ODS 12 – Producció i consum responsables</b></p>
	<p>–Aprentatge vivencial i significatiu.          –Pensament crític i creativitat.          –Exploració interdisciplinària (art, ciència i tecnologia).</p>	<p>–Art digital i tecnologia interactiva.          –Introducció a entorns tecnològics creatius.          –Connexió entre innovació i expressió artística.</p>	<p>–Reutilització de materials tecnològics.          –Consciència sobre el valor dels residus.          –Transformació d'objectes en noves creacions.</p>

## Abans de la visita

- Treballar preguntes detonadores: si una màquina pot crear, qui és l'artista? què és la creativitat? és exclusiva dels humans?
- Analitzar casos actuals d'IA que genera imatges, música o textos i discutir-ne l'autoria
- Introduir conceptes clau: algoritme, sistema generatiu, interacció usuari-màquina, percepció vs realitat
- Treballar identitat digital:
  - Analitzar com ens representem a les xarxes
  - Comparar identitat online i offline
- Analitzar sostenibilitat tecnològica:
  - Estudiar el cicle de vida dels dispositius
  - Debatre sobre consum i obsolescència
- Crear una proposta artística amb materials reciclats (inspirada en residus tecnològics)

## Després de la visita

- Fer posada en comú: què ha sorprès, què ha impactat, què no s'ha entès
- Recuperar preguntes clau:
  - Qui és l'artista: persona, màquina o sistema?
  - Podem confiar en el que percebem?
  - Límits entre art i tecnologia
  - IA com a eina o autora
  - Ús ètic de la tecnologia
- Elaborar reflexions:
  - Escriure una crítica d'una instal·lació
  - Gravar una opinió argumentada
- Analitzar les instal·lacions des de diferents perspectives:
  - Artística (significat)
  - Tecnològica (funcionament)
  - Social (impacte i missatge)
- Treballar identitat digital:
  - Analitzar perfils
  - Reflexionar sobre privacitat i representació
  - Debatre la construcció del "jo digital"
- Fomentar pensament crític:
  - Definir límits de la IA en l'art
  - Debatre autoria i drets
  - Analitzar com la tecnologia condiona la percepció del món

## Com organitzo la visita?

**Feu la reserva de l'activitat trucant al 977 388 520  
o envieu un correu a [info@newartcentre.es](mailto:info@newartcentre.es)**

No dubteu en demanar informació i assessorament a l'equip del museu si necessiteu més informació per preparar el vostre projecte pedagògic.

# INFORMACIÓ PRÀCTICA

## Com arribar?

**NEWART**  
{ centre; }

**Direcció:**

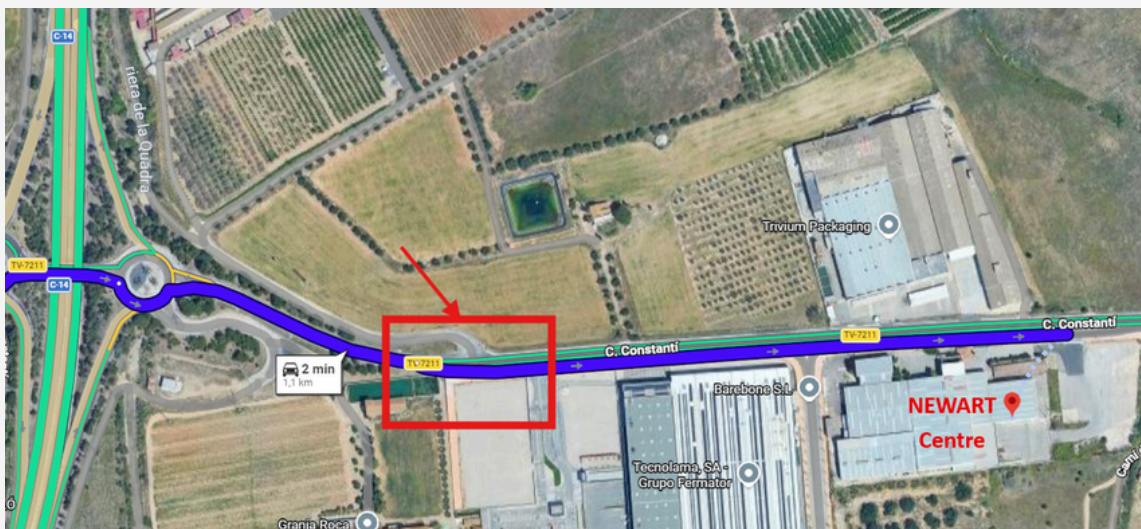
**Carretera de Constantí, Km 3, TV-7211**

**43204 Reus (Tarragona) – Espanya**



Recomanem que els grups escolars es desplacin en autocar. El centre disposa d'espai habilitat per a l'aparcament d'autocars, facilitant l'arribada i l'organització de la visita.

Si el centre educatiu necessita servei d'autocar, es pot posar en contacte amb nosaltres i us assessorarem per gestionar-lo.



**Important:** Just abans d'arribar al centre, tingueu en compte que cal incorporar-se al carril de la dreta amb antelació, ja que és un punt on habitualment es pot passar de llarg si no s'hi presta atenció.

