



haritu

PROYECTO

Introducción al sonido electrónico y el pensamiento computacional

Laboratorio de Cultura Digital y Tecnología

Fundación EDE-Suspergintza – Azkuna Zentroa-Alhóndiga Bilbao

PROYECTO	Sintetizando: Introducción al sonido electrónico y el pensamiento computacional
DESCRIPCIÓN (finalidad)	Exploraremos el potencial de la música y la tecnología para promover el pensamiento crítico y creativo entre las más jóvenes. Sintetizando es un programa que durante dos meses mezcla arte, tecnología y sociedad, a través de la experimentación.
COLABORA	Diputación Foral de Bizkaia // TALENKI
PERSONAS DESTINATARIAS	Chicas de 15 a 18 años en riesgo de exclusión // acceso prioritario // a través agentes de intervención social. Chicas de 15 a 18 años // a través del formulario de Azkuna Zentroa-Alhóndiga Bilbao
HITOS // ACTIVIDADES	<p>Parte 1 // Comenzando</p> <p>02 / 10 // El primer día conoceremos un poco que es eso del sonido electrónico y quienes fueron sus pioneras. También que movimientos existen en torno al sonido electrónico y la experimentación tecnológica.</p> <p>Parte 2 // Entre el sonido y la tecnología: Explorando Herramientas.</p> <p>De la mano de la Universidad de Deusto jugaremos y experimentaremos con diferentes herramientas que permiten unir el mundo de la tecnología con el mundo del sonido, buscaremos entender cómo funcionan.</p> <p>9 / 10 // Makey Makey + Micro:bit</p> <p>16 / 10 // Soundcode / Lempel</p> <p>23 / 10 // Theremin con Arduino</p> <p>30 / 10 // Juegos de mesa pensamiento computacional - MOON</p> <p>6 / 11 // Desenchufada</p> <p>Parte 3 // MusicLab</p> <p>En esta tercera parte estamos en disposición de acercarnos al sonido electrónico de la mano y la experiencia tanto como Ingeniera, profesora y DJ de Lorea Argarate</p>

	<p>13 / 11 // Chrome Music Lab + desenchufada (música)</p> <p>20 / 11 // App Inventor</p> <p>27 / 11 // Sonic pi</p>
PLAZAS	<p>20 plazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15 cerradas (A través de agentes de intervención social) • 5 abiertas (AZ)
PERIODOS	Del 02 de Octubre al 27 de Noviembre
DÍAS	Miércoles
HORARIO	17:30 – 19:30
IMPARTE	<p>Oihane Zarate (Universidad Deusto)</p> <p>Ingeniera en Telecomunicaciones por la Universidad de Deusto. Actualmente, ayudante de investigación en el equipo Deusto Learning Lab de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto donde se ha especializado en proyectos para la promoción de las áreas STEM (Science, Technology, Engineering, Maths). Además participa en proyectos de investigación europeos como por ejemplo NextLab y PLATON. Tiene amplia experiencia en la preparación e impartición de formación para docentes y alumnado de primaria y secundaria en áreas específicas como robóticas educativas, pensamiento computacional, identidad digital, etc.</p> <p>Iratxe Menchaca (Licenciada en Pedagogía)</p> <p>Doctora en educación (2019) y Licenciada en Pedagogía (2002) por la Universidad de Deusto. Realizó el Máster Interuniversitario en Tecnología educativa, e-learning y gestión del conocimiento por la UdL-URV-UIB-UM (2014). Ha depositado en 2019 su tesis doctoral que lleva por título “Evaluación de la Competencia Genérica de Gestión de Proyectos en el Ámbito Universitario a través de técnicas de Learning Analytics” (2019). Actualmente trabaja como investigadora en el grupo Deusto Learning Lab de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto. Trabaja en el diseño de recursos educativos para el ámbito formal y no formal y asesoramiento pedagógico</p>

en varios proyectos nacionales e internacionales. También ha impartido varios cursos sobre herramientas 2.0, ciberbullying, seguridad en la red y desarrollo del pensamiento computacional en la enseñanza obligatoria. Sus intereses de investigación giran en torno a las tecnologías para la mejora del aprendizaje, el desarrollo del pensamiento computacional, Learning Analytics, Game Based Learning y la evaluación de competencias.

Lorea Argarate (Dj de Las Tea Party e Ingeniera en Telecomunicaciones)

Lorea (Bilbao, 1990) ha cursado durante cuatro años Física en la EHU-UPV y Licenciada en Ingeniería en Tecnología de la Telecomunicación por la Universidad de Deusto. Cuenta con un Máster de Organización Industrial y BIG DATA por la Universidad de Deusto, que aúna su pasión por los datos y el análisis y visualización de la realidad, y dos años de experiencia como investigadora en Deusto Learning Lab (2015-2017).

Esto último le ha permitido implicarse en varios proyectos innovadores dirigidos a motivar la pasión de las mujeres por las áreas STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Maths), colaborando directamente como Mentora en el desarrollo del proyecto #InspiraSTEAM, el cual persigue el fomento de la vocación científico-tecnológica entre las niñas, basado en acciones de sensibilización y orientación, que imparten mujeres profesionales del mundo de la investigación, la ciencia y la tecnología. Ha tenido la oportunidad de participar en mesas redondas y colaborar con varios medios analizando la situación digital que se vive actualmente en el sector educativo.

Además, su vocación por compartir conocimiento y su interés en los proyectos en el sector educativo le han permitido colaborar y desarrollar diferentes iniciativas relacionadas con la educación, pudiendo destacar entre ellas Fungi Thinking (en relación a la economía circular, desde la organización Global Shapers Community en la que participa activamente), el programa White Mirror impartido por TZBZ (bootcamp sobre tecnologías exponenciales impartido a alumnos del Grado de Liderazgo y Emprendimiento Innovador de Mondragon Unibertsitatea), múltiples talleres tecnológicos impartidos para Bizilabe (Fundación Elhuyar) y el proyecto Kaixomundua.eus (Fundación Puntueus).