



Jugando con datos

Arte y redes sociales

Diego Díaz

«Jugando con datos: arte y redes sociales» explora desde una perspectiva creativa el papel de los datos en la sociedad actual. Diariamente generamos multitud de rastros digitales que son almacenados para alimentar la insaciable voracidad del Big Data y creamos nuestro «yo digital»; una especie de alter ego que almacena un reflejo de nuestros gustos, intereses, comportamientos, amistades, etc. En este proyecto utilizaremos el registro de nuestros datos digitales como material creativo para desarrollar, a partir de diferentes experimentos gráficos, una mirada crítica a las transformaciones sociales generadas en la época del dataceno.

Los objetivos del proyecto son explorar las posibilidades creativas de los datos digitales; desarrollar una mirada crítica sobre el registro y uso de los datos digitales; y generar un espacio creativo y de reflexión sobre las transformaciones sociales producidas por el Big Data y la Inteligencia Artificial.

Playing with Data

Art and Social Networks

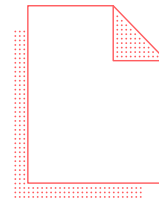
Playing with Data: Art and Social Networks explores the role of data in today's society from a creative perspective. Every day we generate a multitude of digital traces stored to feed the insatiable voracity of Big Data, and we create our "digital self", an alter ego that stores a reflection of our tastes, interests, behaviours, friendships, etc. In this project we will use the record of our digital data as creative material to develop, through different graphic experiments, a critical look at the social transformations generated in the dataceno era.

The aims of the project are to explore the creative possibilities of digital data; to develop a critical look at the recording and use of digital data; and to generate a creative space for reflection on the social transformations produced by Big Data and Artificial Intelligence.

↓ Recibido/Received: 23/02/2022

→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

← Destripando la tecnología para crear



Documentos

JUGANDO CON DATOS

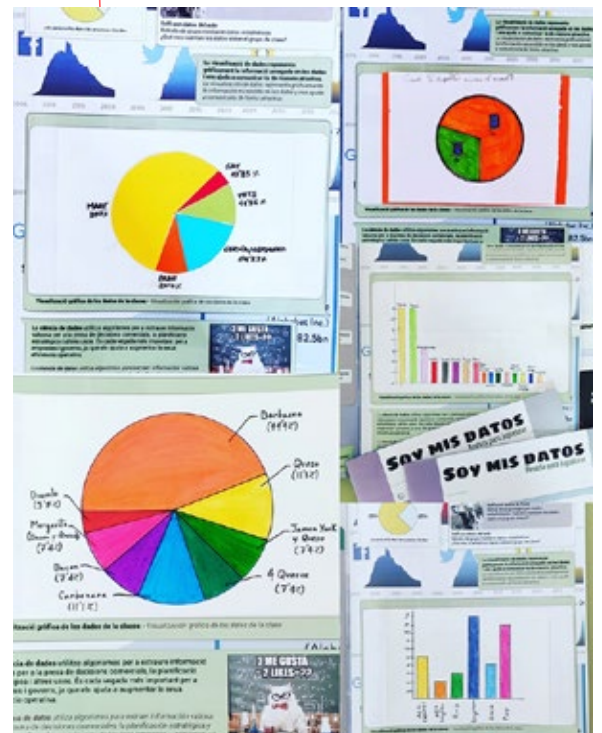
Ed. SEC y BACH

[Ver recurso](#) →

[Descargar PDF](#) ↓



Colección Red PLANEA



Visualizaciones gráficas creadas a partir de los rastros digitales del alumnado del IES VILA-ROJA Almassora (Castelló)

#PALABRAS CLAVE/KEYWORDS

Recopilación de datos, inteligencia artificial, creatividad, rastros digitales, arte, gobernanza de internet

Data collection, artificial intelligence, creativity, digital trace, art, Internet governance

Una reflexión

Este recurso está dividido en tres bloques, donde analizamos por medio de doce actividades cómo se recopilan, almacenan y analizan los rastros digitales que continuamente generamos en nuestras interacciones en el mundo digital. Aunque los estudiantes suelen estar advertidos sobre los riesgos asociados al uso de las redes sociales, no suelen ser conocedores de sus mecanismos internos de funcionamiento, por lo que nos proponemos ir más allá de la epidermis digital, para adentrarnos, desde el juego y la exploración, al funcionamiento interno del Big Data y la Inteligencia Artificial. Algunas de estas actividades están pensadas para hacer de manera individual por los estudiantes en sus casas, aunque la mayoría están diseñadas para desarrollarse en el aula. En muchas de ellas no es necesario el uso de medios digitales, utilizando, por ejemplo, el dibujo como herramienta de estudio o una baraja de cartas para analizar y modificar el funcionamiento interno de Instagram. En otras, se requiere de ordenadores con acceso a internet, donde crearemos una Inteligencia Artificial básica, pero muy potente, sin necesidad de escribir ni una sola línea de código. En resumen, a través de distintas actividades de muy diversa naturaleza, nuestro objetivo es fomentar el pensamiento crítico sobre el medio digital en los estudiantes, a través de lo lúdico y la experimentación, descubriendo el sorprendente mundo de los datos digitales para jugar con ellos y plantearnos cómo las grandes corporaciones los utilizan y con qué finalidad.

Diego Díaz, creador del recurso.



Alumnado del IES Bovalar (Castellò) jugando a las cartas para analizar el funcionamiento de las redes sociales

Diego Díaz Artista y docente en la Universitat Jaume I, con más de veinte años de experiencia en el desarrollo de proyectos artísticos y educativos en el ámbito del arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad. Sus proyectos y obras artísticas, desarrolladas junto a Clara Boj, han sido expuestas en festivales, museos y centros de arte de reconocido prestigio internacional, donde también han disfrutado de numerosas residencias de creación e investigación. Entre otras distinciones han sido premiados con la Beca de Investigación Alfons Roig de la Diputación de Valencia en 2006, el premio Vida 13.2 Arte y Vida Artificial de la Fundación Telefónica y, recientemente, con la prestigiosa Beca Leonardo para Investigadores y Creadores Culturales de la Fundación BBVA en su edición 2019.

Web: www.lalalab.org

Twitter: @diediaga

Claves para el aula

CMCT

→ Acercamiento al funcionamiento interno de los algoritmos y la Inteligencia Artificial. Introducción al análisis estadístico de datos digitales.

CD

→ Comprender y manipular los mecanismos y herramientas digitales de recogida y análisis de los rastros digitales.

AA

→ Por medio del juego y la experimentación los alumnos y las alumnas desarrollarán una mirada crítica personal al funcionamiento interno de las redes sociales.

CSC

→ Entender cómo las grandes corporaciones nos analizan con la intención controlar y/o manipular nuestros gustos y hábitos de consumo, respetar a los demás y puesta en valor de la diversidad cultural.



Alumnado del IES Ramon Muntaner de Xirivella (Valencia) interviniendo la revista Soy Mis datos: revista para jugar

MARCO DE REFERENCIA

De Vicente, J. L., Zarvala, J., M., Subirós, O., y Galdon, G., (2014), *Anonimizate. Manual de protección electrónica*, CCCB

Orlowski, J. (2020), *El dilema de las redes sociales*, Netflix

Amer, K., Noujaim, J., (2019), *El gran Hackeo*, Netflix

Zuboff, S. (2020), *La era del capitalismo de vigilancia: la lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*, Paidós.

Véliz, C. (2021). *Privacidad es poder: datos, vigilancia y libertad en la era digital*, Debate

O'Neil, C (2018), *Armas de destrucción matemática: Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*, CAPITAN SWING.