

## **Generar oportunidades de emancipación a los jóvenes en programas de inclusión social en el Distrito de Nou Barris.**

**La Fundación Pare Manel y el Laboratorio de Innovación Digital SokoTech, con el impulso del Ayuntamiento de Barcelona, ponen en marcha MESH (Maker Education Social Hack), un programa piloto de aprendizaje digital dirigido a formadoras y formadores de jóvenes en el Distrito de Nou Barris.**

**Barcelona, martes 9 de julio de 2019**

Dirigido a formadoras y formadores de jóvenes, **MESH** (Maker Education Social Hack) pone en marcha en Nou Barris una **experiencia piloto de formación digital**, escalable a otros barrios de la ciudad de Barcelona, y en especial, a aquellos distritos con bajo nivel de ingresos y altas tasas de paro donde **reducir la brecha digital es hoy inaplazable.**

La iniciativa quiere promover **una red progresiva de formadores** con los conocimientos técnicos, capacidades y experiencia práctica necesaria para generar entornos de aprendizaje, plausibles de **abrir nuevos horizontes personales y profesionales a los jóvenes.**

Está previsto que, en el proceso de desarrollo de su fase piloto, se llegue a un **colectivo de cerca de 400 chicas y chicos**, pero, por su carácter abierto, en línea, de formación progresiva, y de acceso universal, **aspira a que, en un periodo razonablemente corto, alcance los diferentes distritos objetos de esta iniciativa.**

### **El Programa**

MESH agrega **sesiones presenciales y un contenido formativo en línea**, de acceso universal, basado en la filosofía Maker, la fabricación digital y el prototipado rápido y las herramientas éticas de código abierto. El programa incorpora **9 cápsulas de conocimiento**, desarrolladas por 10 expertos, referentes en el educación Maker y la inclusión social: **Efraín Foglia, Margarita Padilla, David Cuartielles, Òscar Martínez Ciuró, Alex Hache, Pamela Lustig, Núria Alonso, Belén Fernández y el dúo artístico Lolo y Sosaku.**

El objetivo es que cada formador o formadora se base, inicialmente, en estas 9 cápsulas, para **iniciar un camino de formación permanente**, que propicie despertar intereses, pasiones y fortalezas en los jóvenes, poniendo a su alcance las **últimas tecnologías digitales, conocimientos y habilidades, que les permita llevar a cabo un proyecto de interés para ellos y su comunidad.**

**La plataforma online** quiere ser también punto de referencia y encuentro de formadores que estimule a compartir las mejores prácticas y experiencias y que,

**progresivamente, conformen un corpus avanzado de conocimiento** y práctica renovada, **aplicable a Ateneos de Fabricación Digital, asociaciones, cooperativas, bibliotecas, centros cívicos, etc.**

Este modelo, más allá de poder producir estimulantes resultados a corto plazo, facilita incorporar progresivamente el aprendizaje de nuevas tecnologías emergentes, de manera flexible, hecho casi imposible, en una formación curricular al uso.

## Un proyecto cooperativo

Este proyecto piloto se fundamenta en la cooperación entre el nuevo proyecto **Obrador d'Arts i Oficis Digitals de Nou Barris** de la **Fundació Pare Manel**, institución que trabaja para reducir las desigualdades que sufren muchos de los jóvenes del distrito, con la participación de educadores de la FPM y de otras instituciones del Verdum / Roquetes así como educadores del barrio de la Mina; la contribución de los miembros de la **comunidad MakerED**, todos ellos, procedentes de instituciones que acreditan una reconocida intensa y larga experiencia en la cultura maker y en la inclusión social; la trayectoria de **SokoTech**, centro que, ha implementado numerosas experiencias de aprendizaje inclusivas y motivadoras basadas en STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) y las últimas tecnologías digitales; y la contribución de **Nexica / Econocom**, empresa tecnológica con sede en Barcelona, que ha hecho posible la adquisición de toda la maquinaria que se emplea en estos talleres.

## "Impulsem el que Fas"

MESH ha sido uno de los 6 proyectos seleccionados en la tercera convocatoria de ayudas de la edición 2018 de "**Impulsem el que Fas**" en el apartado de Innovación Social Digital, modalidad impulsada por el **Comisionado de Tecnología e Innovación Digital del Ayuntamiento de Barcelona** a través de **Barcelona Activa**.

El objetivo de estas ayudas es financiar proyectos que **impulsen la economía de los barrios** y den soluciones con potencial de impacto social, a un amplio abanico de necesidades que, actualmente, tienen todavía, demasiado ciudadanos de Barcelona, como es el caso de **la formación y la inclusión digital**, poniendo énfasis en la perspectiva de género o la lucha contra la pobreza.

## 10 expertos para 9 cápsulas

Los diez expertos que participan aportan desde perspectivas diversas y complementarias su experiencia a partir de un video inspirador y un cuaderno guía de trabajo que perfila el itinerario de aprendizaje:

## **FutureMeshNetworks (FMN): Mesh Networks y el futuro de internet**

**Efraín Foglia**, diseñador en interacciones digitales, investigador y docente, trabajará en una revisión histórica de la evolución de Internet desde diferentes perspectivas: cultural, política, económica, un ejercicio práctico para generar propuestas imaginando una construcción futura de la red.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=future\\_mesh](https://mesh.soko.tech/project.html?id=future_mesh)

## **Introducción a herramientas tecnológicas libres y éticas**

**Margarita Padilla**, programadora en la cooperativa Dabne, impulsora de Sindominio. Miembro del Consejo Rector de Somos Conexión mostrará como . aprender a diseñar una actividad y diferenciar entre software privado y software libre y cómo aplicar los conceptos clave de esta cultura.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=herramientas\\_tecnologicas](https://mesh.soko.tech/project.html?id=herramientas_tecnologicas)

## **Seguridad y privacidad digital básica**

**Alex Hache**, Ciberfeminista, activista desde 1989 del software libre. Forma parte del colectivo Donestech.

Una guía y ejercicios prácticos, permitirán visualizar la seguridad de manera integral y su relación con las infraestructuras de información y comunicación.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=privacidad\\_seguridad](https://mesh.soko.tech/project.html?id=privacidad_seguridad)

## **Metodologías y prácticas de diseño**

**David Cuartielles**, Profesor de Diseño de Interacción e Ingeniería de Telecomunicaciones. Cofundador de la plataforma de código abierto Arduino y fundador del laboratorio IOIO de la Universidad de Malmö.

¿Cómo encontrar las herramientas necesarias para codiseñar proyectos a largo plazo? A través de la metodología y las buenas prácticas de diseño, aprenderemos a desarrollar proyectos, materiales didácticos y planificar programas y talleres.

más información aquí

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=metodologias\\_diseno](https://mesh.soko.tech/project.html?id=metodologias_diseno)

## **Diseño 2D & 3D**

**Pamela Lustig**, diseñadora industrial por la Universidad de Buenos Aires. Experta en fabricación digital por CIM-UPC.

Practicar en este módulo permitirá aprender a utilizar algunas herramientas digitales de código abierto (open source). Este tipo de software, una forma revolucionaria de diseñar, desarrollar y distribuir cualquier producto puede ser una gran herramienta para los formadores.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=disenio\\_2d\\_3d](https://mesh.soko.tech/project.html?id=disenio_2d_3d)

## **Cortadora de Vinilo y Láser**

**Òscar Martínez Ciuró**, Diplomado en Educación Social. Máster en Aplicaciones Multimedia. Experto en Fabricación Digital. Profesor de Transmedia y Economías colaborativas. Coordina Maker Convent.

Una vez llegado a este punto y adquiridos los conocimientos del módulo Diseño 2D & 3D, paso a paso se aprende a usar la cortadora de vinilo y láser, sus aplicaciones, ejemplos prácticos y consejos para desarrollar dinámicas.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=vinilo\\_laser](https://mesh.soko.tech/project.html?id=vinilo_laser)

## **Electrónica y programación**

**Núria Alonso**, licenciada en Bellas Artes reconvertida a técnica informática, apasionada de GNU / Linux.

¿De qué hablamos cuando hablamos de electrónica o programación? ¿Qué es la robótica? ¿Por qué importan el software y el hardware libre? ¿Qué es la placa Arduino UNO? En este módulo se aprende esto y mucho más.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=electro\\_programacion](https://mesh.soko.tech/project.html?id=electro_programacion)

## **Escaneo e Impresión 3D**

**Belén Fernández**, apasionada de la fabricación digital, la arquitectura y la educación STEAM. Diplomada en Arquitectura Técnica por la Universidad Politécnica de Cataluña, posee un máster de Capacitación Pedagógica del Instituto de Ciencias de la Educación.

¿Cuáles son las tecnologías de impresión 3D, sus aplicaciones y recursos online para

trabajarlas. Información sobre Modelado y Escaneado 3D, actividades para inspirar y un ejercicio concreto.

más información aquí:

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=impresion\\_3d](https://mesh.soko.tech/project.html?id=impresion_3d)

## **Arte y Tecnologías Creativas**

### **Lolo & Sosaku**

Trabajan como dúo artístico desde el año 2004 bajo el nombre de Lolo & Sosaku. Investigan las posibilidades de la escultura como campo expandido. Su obra se mueve entre diferentes lenguajes como la escultura, la instalación, el arte cinético y la pintura.

Sin una intención manifiesta y a través de ejercicios concretos, Lolo & Sosaku celebran la esencia misma del arte y la inspiración y como ambas son un vehículo para el aprendizaje. Compartirán dinámicas, estrategias y observaciones que podrás implementar.

mas información aquí

[https://mesh.soko.tech/project.html?id=arte\\_tecnologias](https://mesh.soko.tech/project.html?id=arte_tecnologias)

### **Información complementaria:**

SokoTech Comunicación

Angela Precht

Marta Berbel