





¿Qué
aportamos?

Pasión por las relaciones humanas y la tecnología aplicada a estas.

Inquietud por favorecerlas.

Inconformismo y sentido común.

Conocimiento. Experiencia.

Análisis.

Cambio significativo de la forma de relacionarse de la sociedad.

Contribuir a que esta pueda entender e implementar nuevas vías de entendimiento y conocimiento.

Democratización. Conocimiento en abierto y para todos.

No a la brecha digital.



In.
Rural



Contexto.

La irrupción de Internet, la democratización de la tecnología y el acceso a esta por parte de la población no sólo ha variado la forma en la que los seres humanos se comunican, acceden a la información o se asocian, sino que también han variado profundamente el concepto de territorio, trascendiendo más allá del mero ámbito geográfico de este.

Hoy en día ya no nos limita la parte del mundo estamos, sino el acceso que tengamos a la tecnología en ese punto del planeta.

En este escenario la distancia entre lo urbano y lo rural se torna inexistente.

Sin embargo la población de entornos rurales, en especial la más joven, no tiene previsto seguir viviendo en ese entorno.

Dos de cada tres hombres. Cuatro de cada cinco mujeres. Expresan su voluntad de abandonar el entorno rural.

La falta de oportunidades laborales, la lentitud en los cambios de la sociedad, la sensación de que el conocimiento y la educación de calidad están en otro lado, son algunos de los motivos que impulsan al abandono del entorno rural.

La paradoja es mayor cuando hablamos desde entornos urbanos. Ya que el entorno rural se asocia a una mayor calidad de vida y gracias a la tecnología se comienza a entender como un lugar conectado al mundo.



Detectar, destapar y activar al talento emergente implicándole en el desarrollo global del territorio.

Interconectar al talento local. Y a este con el talento global.

Incentivar a que sean ellos los que lideren este desarrollo a través de convertirse en descubridores de nuevo talento.(retroalimentación).

Generar una red de desarrollo que contribuya a erradicar la brecha digital.
Equilibrio Social, Económico y Tecnológico.



Un proyecto de amplio espectro.

Entiende el target por rango de necesidad estudiantes, profesores, mayores.

Y desarrolla estrategias de actuación específicas para cada uno de ellos.

Interconexión de targets



**Actuación
geográfica.**

Glocal

Exporta la experiencia local enlazándolo con lo global.



Acciones:

Escuela
Memoria
Entorno





La docencia y el sistema educativo se encuentran ante desafíos que hace unos años eran impensables. Nos encontramos ante una transmisión del conocimiento que por primera vez tiene la oportunidad de ser bidireccional, con todas las ventajas y oportunidades de crecimiento que este hecho supone.

El conocimiento ya no se almacena en departamentos estancos propiedad exclusiva del individuo, sino que es este el que lo comparte con una concepción colaborativa que replantea la figura del profesorado.

Una de las principales incógnitas del sistema educativo es la adaptación de este a esta nueva realidad que plantea una nueva transmisión de conocimiento entre docentes y estudiantes.

Nos encontramos con alumnos impulsores de este nuevo escenario y profesorado que es aún un recién llegado a estas herramientas y filosofía.

Es vital modificar el papel del profesor. Debe dejar de ser un orador o instructor que domina los conocimientos para convertirse en un asesor, orientador, facilitador del proceso de enseñanza/aprendizaje y mediador entre los alumnos y la realidad utilizando las nuevas tecnologías.



Crear un programa pedagógico que aproveche esta nueva realidad sacando el máximo provecho a herramientas y filosofía 2.0.

Replantear la comunicación entre alumno/profesor, estableciendo los pilares de esta nueva realidad en la relación entre ambos. Redefiniendo y estableciendo una nueva relación de roles.

Recuperar, readaptar e implementar antiguos conceptos válidos de interconexión entre alumnos y profesorado.

Trabajar a varios niveles satisfaciendo diferentes necesidades pedagógicas de profesores y alumnos.

Formar a profesores y alumnos en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías y otras herramientas

Descubrir tanto el talento emergente como el oculto en ambos targets.

Crear un nuevo escenario de entendimiento y transmisión de la información a través de que alumnos y profesores participen en un objetivo común.



Rescatar la experiencia de revistas, periódicos, canales de radio, creados conjuntamente por estudiantes y profesores en escuelas. Llevando esta experiencia más allá a través de las nuevas tecnologías

Desarrollando e interconectando las redes sociales de las escuelas lo que nos permitirá:

Interconectar escuelas.

Intercambiar información y conocimiento.

Crear proyectos en común entre alumnos y profesores de diferentes escuelas.

**Algunas
experiencias
previas.**



1620. Los Pilotos.



En colaboración con el Instituto Europeo de Diseño Madrid y Volcán Música, desarrollamos e implementamos un proyecto pedagógico de tres meses de duración en el que intervinieron alumnos de Publicidad y Digital.

El objetivo final, desarrollar conjuntamente con los alumnos una propuesta escenográfica y de comunicación para el concierto de Los Pilotos (Los Planetas) en el Círculo de Bellas Artes.

Una metodología experimental, en la que aplicamos diversas dinámicas basadas en el replanteamiento de rol del docente y del alumno, el aprendizaje en abierto y colaborativo, y la horizontalidad del conocimiento.

Utilizamos las Redes Sociales como herramienta pedagógica por un lado. Por el otro como forma de interconectar y favorecer el trabajo en equipo entre los diferentes actores del programa: escuela, docentes, cliente.



La Noche de los Niños.

Este proyecto, realizado por Ecosistema Urbano para la Noche en Blanco de Madrid, consistió en la puesta en marcha de una red social específica, pensada para que los niños y sus padres comenzasen a interactuar a través del intercambio de juguetes, y conocieran luego a otros niños de forma presencial. Una experiencia positiva acerca de salto de la brecha digital y la implicación mutua entre niños y adultos a través de la tecnología.



Pinchando en los siguientes enlaces encontrarás más información relativa a estos proyectos.

1620. Los Pilotos.

Vídeo

[Sobre la experiencia 1](#)

[Sobre la experiencia 2](#)

[Sobre la experiencia 3](#)

La Noche de los Niños.

[¿Qué es la Noche de los Niños?](#)

Web

Memoria.



Contexto.



En este último año el uso de las redes sociales sólo crece entre los usuarios de mayor edad.

El crecimiento es significativo -de un 60% en un año- ya que en el verano pasado el porcentaje estaba en el 20%.

El porcentaje de usuarios menores de 30 años de edad continúa estable.

Por otro lado se ha abierto una brecha en la imprescindible transmisión natural de información entre los mayores, poseedores de sabiduría y memoria del lugar, y los más jóvenes.

Estos últimos no valoran la importancia del rol actual de sus mayores en su futuro.

Los mayores no se sienten protagonistas de los cambios de su entorno.

Objetivos.



Descubrir tanto el talento emergente como el oculto en ambos targets.

Eliminar dos brechas regenerando un espacio de transmisión natural:

Brecha digital (en los mayores):

familiarizarlos con los conceptos y dinámicas detrás de ciertas herramientas digitales.

mostrar algunos de los usos y actividades posibles dentro de las redes sociales.

-

Brecha de transmisión de conocimiento (mayores>jóvenes):

acercar a los jóvenes las experiencias de los mayores, su conocimiento del lugar y las gentes

poner en valor dicho conocimiento para las propias personas mayores.

establecer un medio de comunicación que pueda ser asimilado por ambas partes y prolongado en el tiempo.

Estrategia.



Aprovechar la diferencia entre targets observando esta como una ventaja.

Trabajo conjunto como medio indirecto de transmisión de conocimiento.

Los jóvenes, aportando el conocimiento del medio (RR.SS.) acercarán la tecnología a los mayores.

Los mayores, aportando sabiduría, conocimiento histórico y experiencia vital, transmitirán el conocimiento colectivo del lugar a los jóvenes.

Entorno.



Contexto.



El desarrollo muchas veces se entiende, desde las administraciones y la ciudadanía, como una mera implementación de infraestructuras, valoradas por su costo y envergadura, sin evaluar si se está produciendo una mejora real en la calidad de vida y en el tejido social de la zona.

La propia ciudadanía, especialmente en zonas rurales, muestra una cierta resistencia al cambio que hace que las modificaciones anteriores se conviertan en procesos traumáticos para el acervo cultural y el bienestar de las personas.

Ambas cosas se traducen a su vez en una clara situación de impotencia del ciudadano de a pie, que cree no tener ni voz ni capacidad real para cambiar el espacio público para amoldarlo a sus expectativas reales... que tampoco se ha planteado muchas veces.

Es necesario emprender acciones que, desde la cultura y los puntos de vista locales, muestren a los residentes la capacidad de una ciudadanía activa para actuar sobre el espacio de sus ciudades y pueblos, mejorándolo.

Es necesario descubrirles, a través de la acción, que en cada vecino hay un experto, un innovador y alguien capaz de mejorar su entorno y aumentar su calidad vida, y que construir una comunidad es un paso fundamental para sacarlos a la luz.

Objetivos.



Educar en la comprensión de lo que es y lo que podría ser el desarrollo local.

Visualizar el imaginario colectivo local a cerca de los espacios que habita y de su cultura.

Poner en contacto a personas y colectivos locales, creando una comunidad capaz de convertir la iniciativa personal en capacidad de acción colectiva.

Realizar acciones colectivas para reafirmar la sensación de capacidad de cambio, y dar visibilidad a las aptitudes personales y colectivas locales.

Dar presencia en la red global a contextos locales: pueblos, zonas, espacios...

Estrategia.



Visualizar, a través de herramientas digitales y analógicas, la opinión que tienen los habitantes de su entorno: lo que les gusta, lo que les gustaría, lo que sueñan, lo que rechazan, lo que cambiarían...

Apoyarse en el sentimiento de identificación para sacar a relucir los auténticos valores sociales, culturales, arquitectónicos y urbanísticos de cada localidad.

Realizar acciones sobre el propio espacio público para dar visibilidad a los contenidos y realimentar la participación.

Construir algo a partir del contenido recogido, ya sea un documento común o un objeto real en el espacio físico, para transmitir la sensación de capacidad colectiva en los habitantes de una zona.

Utilizar estas acciones como pretexto para comenzar a construir inadvertidamente una comunidad, una red de relaciones y reconocimiento entre los vecinos.

**Algunas
experiencias
previas.**





Es un proceso de participación y network design puesto en marcha por Ecosistema Urbano con motivo del rediseño del centro urbano de Hamar, Noruega. Implica trabajar con colectivos y personas de todo tipo, estableciendo conexiones entre ellos y construyendo una red capaz de dar identidad y uso al espacio urbano sobre el que se trabajará posteriormente.

[Picha aquí para conocer más sobre DreamHammar](#)



Serie de talleres sobre herramientas digitales aplicadas a la participación, y acciones urbanas realizadas con vecinos y colectivos locales

[Picha aquí para conocer más sobre WhatIf](#)

WhatIf App.

Whatif es una aplicación web y móvil orientada a promover procesos de participación ciudadana y creatividad colectiva, facilitando las tareas de consulta, prospección y visualización de una gran variedad de datos.

[Picha aquí para conocer más sobre WhatIf App.](#)





Rígido vs. Flexible.

La implementación de un proyecto que se basa en el descubrimiento y la activación del talento del individuo, debe tener enraizado en su ADN la flexibilidad como filosofía para el éxito. De no ser así corremos el riesgo de conspirar contra los propios principios del proyecto.

Hablamos de individuos y de talento, por lo que nos movemos en el territorio de la creatividad y por tanto de la imprevisibilidad, a la que hay concederle un gran espacio de actuación si queremos lograr los principales objetivos del proyecto.

Por eso lo hemos creado observando desde el principio que debe ser entendido como un ser vivo, cambiante y articulable.

Nuestro trabajo es destapar y activar el talento, no ceñirnos a unas ideas preestablecidas y rígidas.



Beneficios.

Individual

Oportunidad de desarrollo personal y profesional.

Dominio de nuevas herramientas y canales.

Creación de nuevos enlaces y contactos, ampliación de la red social personal.

Acceso a nuevos contenidos y oportunidades de formación.

Colectivo

Enriquecimiento del acervo cultural de la zona.

Revitalización del tejido social, formación de un tejido creativo e innovador.

Regeneración de zonas rurales a través de la actividad de propios sus habitantes.

Revalorización de zonas rurales de cara al exterior, proponiendo estilos de vida de calidad y evitando la recesión y abandono.

Institucional

Descubrimiento y atracción de talentos.

Autoalimentación de contenidos de interés local y global.

Funcionamiento como laboratorio de ideas.

Visibilidad a nivel local y global.



Tiempos.

Un proyecto pensado con objetivos a corto/medio/largo plazo.

Modulable.

Revisable.

Establece un vínculo y un compromiso por las partes.

