

CAMPAMENTO TECNOLÓGICO INTERGENERACIONAL

—
YES I CAMP



Concello de
OURENSE

la
molnera

COTEÇ
FUNDACIÓN
COTEÇ
PARÁ LA INNOVACIÓN



El cambio, marca la época en la que vivimos

Los canales de comunicación entre los jóvenes y las generaciones anteriores son diferentes y en muchos casos divergentes, limitando nuestra capacidad de respuesta a esta nueva etapa de “modernidad líquida”

El proyecto nace para dar respuesta a esta situación. Donde la sociedad ve un problema, el Centro de Conocimiento e Innovación La Molinera, del Ayuntamiento de Ourense, ve un reto. Y la Fundación Cotec ve una oportunidad.





ÍNDICE

| | | | |
|---|--|----|-----------------------------------|
| 4 | • Introducción | 11 | • Nos presentamos |
| 5 | • La necesidad de aprender (¡y enseñar!) | 12 | • Calendario |
| 6 | • ¿Cómo transmitimos este conocimiento? | 14 | • Demo Camp |
| 7 | • Un plan, cuatro fases, un método | 19 | • Lecciones aprendidas |
| 8 | • El método modelo IDEO de las 3 I's | 20 | • ¿Qué nos dicen las encuestas? |
| 9 | • El mapa del campamento | 23 | • ¿Cómo implementar "Yes I Camp"? |

(C + E) x A = OPORTUNIDAD

Durante 4 semanas más de 50 participantes surfearon las olas del conocimiento intergeneracional.

La creatividad y las nuevas tecnologías han sido las herramientas utilizadas, la experiencia y las habilidades de los mayores su KnowHow, la energía de la juventud y el equipo facilitador crearon el ambiente, la actitud fue el multiplicador.

El resultado aquí lo tenéis.





Introducción



“Practicar el arte de la vida, hacer de la propia vida una obra de arte, equivale en nuestro mundo moderno líquido a permanecer en un estado de transformación permanente, a redefinirse perpetuamente transformándose en alguien distinto del que se ha sido hasta ahora.”

Zygmunt Bauman

LA OPORTUNIDAD DE SER DISTINTOS

El campamento “Yes I Camp, Campamento Makers sénior” tiene como fin desarrollar y testar una nueva metodología en el campo del aprendizaje de la tecnología y de la acción social, mediante la Cocreación intergeneracional.

A través de las actividades del programa “Maker Seniors”, intentamos desarrollar lenguajes y herramientas comunes, para que estos canales de comunicación sean convergentes y podamos aprovechar la creatividad, la energía de los más jóvenes y la experiencia y habilidades de los más mayores para Cocrear juntos en esta nueva etapa.

El campamento será el canal, en el que desarrollaremos la transmisión del Conocimiento y las nuevas tecnologías serán las herramientas utilizadas: robótica, impresión 3D, corte laser, la realidad virtual y drones.

¿CÓMO APROVECHAMOS ESTA OPORTUNIDAD?

- Generando procesos de aprendizaje-servicio que acerquen a los participantes a las realidades sociales de su entorno.
- Fomentando en los participantes el desarrollo de la creatividad, el talento y las habilidades manuales.
- Entrenando habilidades blandas como el trabajo en equipo y la colaboración intergeneracional.
- Aprovechando el saber hacer de los mayores de 55 años que han salido del mercado laboral para seguir aportando su experiencia.
- Permitiendo a abuelos y nietos aprender juntos y asumir retos que nunca antes se habían planteado.
- Capacitando a los participantes en conocimientos tecnológicos.



La necesidad de aprender (¡y enseñar!)



Para alcanzar este doble objetivo, se plantea la interacción entre generaciones con más de tres décadas de diferencia. Integrando juegos y experiencias de aprendizaje, estimulando lo manual y lo intelectual, se desarrollan cualidades que no entienden de edad, como la curiosidad, el ingenio, la inventiva o la creatividad.

Se busca encontrar una respuesta innovadora para el reto del envejecimiento activo. Vivimos en una sociedad digital con un alto porcentaje de población envejecida. Es urgente desterrar la idea de que la digitalización no es para los mayores. Debemos acercar a estas personas a los conocimientos y habilidades de los jóvenes. Sin embargo, dirigir nuestros esfuerzos tan sólo en esa dirección sería un grave error. A los mayores les toca aprender, pero también tienen mucho que enseñar.

La pericia manual de quien lleva a sus espaldas toda una vida trabajando le permite enfrentarse a la robótica, a la realidad virtual, al reciclaje de material electrónico o al proceso de impresión 3D. Entendiendo una serie de nociones sobre su funcionamiento y reglas, puede abordarse cualquier tipo de tarea o reto. No se trata únicamente de un aprendizaje tecnológico: es todo un intercambio de experiencias y valores sociales.



¿Cómo transmitimos este conocimiento?

Apostando por el aprendizaje basado en proyectos. Planteamos retos que desatan el interés de las personas, haciendo que se integren y transmitan conocimientos.

Haciendo cosas. Nadie aprende a nadar en un manual. Aplicamos la filosofía maker como actitud: “crear para pensar”. Se trata de aprender las cosas haciéndolas.

Aplicando el pensamiento creativo. Integramos en las actividades metodologías como Design Thinking o Lean Startup. Como todas las habilidades, la creatividad también se entrena.

Contando historias. Así es como el ser humano ha heredado su cultura desde el principio de los tiempos. En un mundo cada vez más digital, no podemos dejar de lado lo que nos diferencia como especie.

Jugando. Implantamos la gamificación, el aprendizaje mediante el juego. Así, generamos más motivación, interés y espíritu de equipo.





Un plan, cuatro fases, un método

Se plantea un campamento de cuatro semanas de duración. Las sesiones se desarrollarán a lo largo de cuatro semanas, tres días a la semana y durante cuatro horas al día. Doce horas de aprendizaje semanales que integran un total de cuarenta y ocho. Una vez finalizadas, se realiza la presentación de todos los proyectos generados por los diferentes equipos generacionales..¿La clave del éxito? Trabajar en cuatro fases y aplicando un gran método.



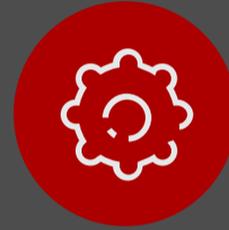
BUSCAR

Una buena solución responde a una gran pregunta. La primera semana se define el reto. Nos dedicamos a observar, escuchar y aprender, a comprender problemas y necesidades a los que se debe dar solución.



IDEAR

La segunda semana ideamos y filtramos a partir de las necesidades detectadas. La cantidad, generar ideas alocadas, construir sobre las ideas de los demás son los mantras que definen esta etapa.



PROTOTIPAR

La tercera semana, toca crear para pensar. Partiendo de diferentes criterios y herramientas tecnológicas, es hora de transformar los conceptos en prototipos.



TESTAR

Salimos a la calle con las soluciones que deseamos implementar. Ha llegado la hora de probar si damos respuesta al problema, escuchar y mejorar el prototipo para seguir avanzando.





EL MÉTODO

modelo IDEO de las 3 I's



INSPIRACIÓN

Es el primer paso del proceso. Incluye varias actividades relacionadas con la temática semana



IDEACIÓN

Los equipos sintetizan la información. Los participantes interactúan entre sí y con el material tecnológico.



IMPLEMENTACIÓN

Una vez trazado un plan, toca desarrollar las mejores ideas. Se construyen prototipos que nos permitan probar y mejorar las ideas iniciales.

Una vez finalizado el campamento, se analizarán los resultados y se extraerán conclusiones. Se elaborará una estrategia de comunicación tanto interna como externa, poniendo siempre en valor el factor intergeneracional.





El mapa del campamento

Estamos en el primer campamento Tecnológico intergeneracional. Una experiencia, que seguro no nos va a dejar indiferentes, por ello trazamos un mapa que nos permita, cuando menos tener una idea de hacia dónde nos dirigimos.

El campamento se desarrolla en 4 semanas, estructurada en 4 fases temáticas; la primera semana “Descubrir el Reto”, la 2ª semana “Idear”, la 3ª semana “Prototipar” y 4ª semana “Testar”.

No buscamos resultados de productos finales, sino “experiencias” personales del proceso que nos permitan conseguir nuestro objetivo inicial:

“Transmitir Conocimiento Intergeneracional”.

La estructura semanal se divide en 3 días; lunes miércoles y viernes. Planteamos un modelo campamento, con 4 horas diarias, que permita una integración e intensidad en cada una de las jornadas. Son un total de 48 horas, a las que añadimos dos jornadas más; una inicial para conocernos y una final denominada “Demo Camp” para exponer los resultados.

Somos conscientes, del hándicap de disponibilidad horaria de los jóvenes, por ello, la estructura se reparte en dos días en horario de mañana, lunes y miércoles en el que solamente participan los mayores y en horario de tarde los viernes, en la que se realizaba la verdadera inmersión intergeneracional.



TU DIA DE CAMPAMENTO

LUNES Y MIERCOLES
MAYORES DE 55 AÑOS

9.30- 11.00

TECNICAS DE
CREATIVIDAD APLICADA

11.15-11.45

OCIO ACTIVO

12.00 13.30

DESCUBRE LA TECNOLOGIA



TU DIA DE CAMPAMENTO

VIERNES
MAYORES DE 55 AÑOS
JÓVENES DE 12 A 18 AÑOS

16.00- 17.00

TECNICAS DE
CREATIVIDAD APLICADA

17.00-17.30

OCIO ACTIVO

17.45 20.00

TRABAJO EN EQUIPO



Los dos primeros días de cada semana, permiten a los mayores tomar contacto con las nuevas tecnologías, robótica, impresoras 3D, volar un dron, comunicar por video conferencia, CNC, en definitiva, no se trata de adquirir conocimiento, sino tener una experiencia, y conocer las herramientas tecnológicas existentes, para en la fase de interacción no tener límites.

Para toda “innovación” es necesario un proceso “Creativo”. La Creatividad es una habilidad latente en todas las personas, pero con el tiempo, a veces, ha quedado dormida, por ello tenemos que activarla y nada mejor que una buena inmersión.

En cada jornada introducimos dinámicas de “creatividad aplicada”, ligadas a la metodología del proceso. Este aspecto es clave, porque se convierte en el hilo conductor de la semana. Pensamos conceptos como: “salir de la zona de confort”, “mapa de empatía”, “tormenta de ideas”, que ayudaron a la fluidez de ideas disruptivas para Crear Conjuntamente.

Llegados a este punto, nos faltaba algo; Vamos a provocar endorfina e introducimos una tercera variable, que denominamos “Ocio activo”. Nos dimos cuenta que teníamos que generar contacto, y para ello, dimos dos alternativas. Por un lado, planteamos la posibilidad de que nuestros campistas, tuviesen un tiempo para relajarse, charlar, conocerse descansando o participar en unas dinámicas más activas que permita conectar de manera distendida. Así durante media hora diaria, en los intermedios, pudieron pasar por dinámicas como “el baile loco”, “el ancla”, “el ovillo”, o un “flashmob”, que básicamente fortaleció el grupo.



Nos presentamos



Lo primero es presentarnos, somos 47 participantes, 16 mayores de 55 años, 13 jóvenes, menores de edad, 10 chicas y 3 chicos, y 18 mentores con voluntarios entre 18 y 55 años, toda una aventura nos espera.

Nuestros mayores, nos aportan experiencia, su saber hacer, y en cierta medida sus ganas por aventurarse a lo desconocido. Los jóvenes, tienen conocimientos tecnológicos, talento, y ganas de ser coparticipes de la experiencia.

Mentores

El equipo de mentores se divide en 3 grupos, por un lado los mentores tecnológicos, que ayudan a conocer las nuevas tecnologías a los participantes, y a completar sus retos; en segundo lugar los mentores de creatividad aplicada, que desarrollan las dinámicas que nos ayudarán a conseguir una solución innovadora y para finalizar los mentores de cada "Reto" cuyo objetivo es dinamizar el equipo y que no desfallezcan hasta el final.



FACILITADORES DE CREATIVIDAD

La Creatividad, el eje conductor para resolver el Reto....." Volvimos a sacar la niña y el niño que llevamos dentro."



MOLINIERS TECNOLÓGICOS

De la mano de nuestros "makers" descubrimos las posibilidades de las nuevas herramientas tecnológicas. Impresión 3D, Drones, Realidad virtual...



MENTORES DE EQUIPOS

Cuatro equipos guiados por mentores para ayudar a concluir nuestros retos.



VOLUNTARIADO

Una pieza clave del Campamento es la colaboración de las personas, de manera desinteresada que nos ayudaron durante el campamento.



Calendario



4 PISTAS PARA ENCONTRAR EL CAMINO

Dejar a los campistas solos en el bosque, de lo desconocido, es excitante pero todo buen campamento tiene alguna pista y nosotros no íbamos a ser menos.

Planteamos 4 pistas temáticas para ayudarles a centrar el problema:

- Un “Reto social”, vivimos rodeados de personas, y no podíamos dejar la oportunidad de solucionar un problema que percibamos en nuestro entorno.
- Un “Reto de movilidad”, los cambios que están sufriendo las ciudades y Ourense en concreto vienen muy vinculados a la forma de movernos por nuestra ciudad. La peatonalización, las personas con movilidad reducida, los coches sin conductor, grandes desafíos que están llegando, pero sobre todo, nuestros problemas cotidianos, como nos movemos las personas en el día a día, nos dan pie centrar el foco.
- Un “Reto Tecnológico”, si bien todos los retos tienen un componente tecnológico, porque no crear nuestro primer robot. ¿Será posible en tan poco tiempo?
- Y para finalizar, nos dimos cuenta que una de las cualidades de las personas que nos ha traído a través de los tiempos hasta hoy y ha permitido transmitir el conocimiento a través de los siglos, es contar historias. Así que nos planteamos contar nuestra propia historia al mundo, aprovechando las nuevas tecnologías, como un “Reto de comunicación”.



APERTURA DEL CAMPAMENTO

Ya conocemos el escenario, tenemos a los protagonistas y sabemos el argumento, ahora toca “Crear la obra”. Convocamos a los participantes a una primera jornada para explicarles en persona el proyecto en el que se habían embarcado. “Campamento”, “Tecnológico”, “Intergeneracional” y ¿eso que quiere decir?

Esta primera toma de contacto, ha sido fundamental, nos conocimos, y empezamos a generar confianza entre participantes y mentores, preguntas, y mas preguntas, todo perfecto si no fuese por un detalle.... Solo vinieron 3 jóvenes.

“Equivócate rápido, pronto y barato” uno de los pilares del Centro de Conocimiento La Molinera, se estaba haciendo realidad, tuvimos un problema de comunicación y fecha. Pero gestionar este error en un primer momento, nos ayudo a mejorar y evolucionar en la senda correcta.

A partir de aquí comenzamos



EN BUSCA DEL PROBLEMA

Comenzamos la primera semana. Durante dos días llevaremos a nuestros mayores por caminos desconocidos para ellos hasta hoy; descubren que es una impresora 3D y realizan sus primeras piezas con una cortadora láser. Se ponen los zapatos de otra persona a través de los mapas de empatía y profundizan en las pistas para encontrar los problemas.

Las dinámicas de ocio los llevan a la introspección personal a través del “ovillo” y el “espejo”, permitiendo conocerse un poco más a ellos mismos, a sus compañeras y compañeros, ver en que están enredados para mejorar sus habilidades de trabajo en grupo.

Después de dos días intensos, por fin viernes. La primera vez que todos los participantes estamos juntos, después de una presentación individualizada, se empieza a crear el “Clima” y nos conocemos.

La sensación es curiosa, nuestros mayores repiten constantemente “venimos a aprender” ... y nuestros jóvenes se les nota la incertidumbre de una aventura hasta ahora desconocida para ellos, y cuando esto pasa no hay nada mejor que salir de nuestra zona de confort. Salimos en equipos a la ciudad a buscar la pregunta a la que queremos dar respuesta.



UNA IDEA ES BUENO, CIEN ES MUCHO MEJOR

- ¿Qué ninguna niña ni niño se pierdan en Ourense al ir al colegio?
- ¿Crear un dispositivo que permita encontrar siempre a las personas con Alzheimer?
- ¿Crear un brazo robótico que nos permita dar la mano a la Tecnología?
- ¿Comunicar a todos la experiencia "Yes I Camp"?

Ya esbozamos el problema, y damos forma a las preguntas que queremos resolver. Los cuatro retos están expuestos, ahora toca idear las soluciones. En esta segunda semana, comenzamos los dos primeros días con dinámicas de "tormenta de ideas" y de "filtros" para concretar las soluciones, la divergencia y la convergencia fluyen en las sesiones Creativas. La Tecnología nos llevo a conocer la robótica e interactuar con nuestros primeros "bot", viviendo la experiencia de pilotar un dron. Con tanta actividad necesitamos unas dinámicas de expresión corporal en contacto con nuestro cuerpo que disfrutamos a través del "Baile Loco" y el "Ancla".

Este viernes, los equipos empiezan a enchufarse, la experiencia se mezcla con la capacidad y talento de los jóvenes, fluye la energía.

CREAR PARA PENSAR

Comenzamos la tercera semana, y en los ojos se ven las ganas de aprender, le hemos cogido el pulso al campamento, y el bloqueo inicial está superado. En los dos primeros días, vamos a conocer la CNC y nos comunicamos a través de una video llamada; desde hoy no solo hablamos, sino que además me puedes ver.

Creamos escenarios con las manos, sus habilidades salen a relucir, los participantes se sienten cómodos con su herramienta natural, avanzamos a gran velocidad, y nos relajamos descargando nuestra energía negativa con la dinámica "guantes de boxeo" y el "escáner corporal".

El viernes, los equipos se encuentran cómodos, el brazo robótico comienza a moverse, el proyecto social ya tiene nombre, "Caxato", programan, imprimen, comunican, todos encuentran su lugar en el equipo, ya estamos surfando.

CAMBIAMOS EL GUIÓN

¿Qué pasa cuando cambia el guión? La semana final nos depara alguna sorpresa. Nuestros mayores están en su medio natural, y se dan cuenta que tienen mucho que aportar, y quieren enseñarlo.

Los dos primeros días, trazamos la estrategia. Seguimos en nuestro acercamiento a la tecnológica, como protagonistas de nuestro propio "programa de televisión" y realizamos nuestra primera inmersión en realidad virtual. Toca Testar el Reto, salimos a preguntar y probamos si nuestras preguntas, de verdad son un problema que merece ser solucionado y si nuestras soluciones aportan valor.

Nos preparamos para el gran viernes final del campamento. El último día de campamento, los mayores nos traen una sorpresa, pasan a la acción, y se convierten en protagonistas de sus equipos. Aportan sus conocimientos, que hasta ahora no habían considerado importantes, enseñan a soldar, a hacer ganchillo, a fundir en bronce, a salvar una vida con los primeros auxilios, a hacer una buena presentación, a transformar una foto en una imagen diferenciadora....

La Proactividad ha tomado el campamento.

A partir de ahora, ya solo falta presentar sus prototipos en el gran día que hemos denominado "Demo Camp". Cada equipo se organiza de manera autónoma, durante las dos próximas semanas; quedan y dan forma a sus retos autogestionándose, y nosotros nos convertimos en observadores. La Capacidad y el Talento de los equipos se ve multiplicado por la Actitud.

El resultado una oportunidad.



“DEMO CAMP”

la fiesta de clausura del campamento

Nos preparamos para la gran fiesta clausura del campamento. Hoy nuestros protagonistas cuentan al mundo sus retos. Lo importante más que el resultado final, que es verdaderamente espectacular, ha sido el proceso, los momentos, la magia de la fusión entre generaciones, el acercamiento a lo desconocido, la aventura, en definitiva la experiencia.

**4 PROBLEMAS
convertidos en
4 soluciones
universales**





Reto de movilidad “TECMOLIDAD”

“ Me llamo Nerea, tengo 13 años y soy uno de los muchos niños y niñas, que no pueden ir al colegio solos, no porque no sepa cómo llegar o no sean capaz de ir solo al colegio, sino porque mis padres son muy preocupados y temen por nuestra seguridad. Como yo, hay much@sniñ@s que no van al colegio solos porque sus padres se preocupan, como los míos, y eso es injusto, y merece una solución”.

Ante este problema, nuestro equipo decidió que podíamos utilizar todas estas nuevas tecnologías, que estaban aprendiendo en el campamento, para buscar un método que permita que todos los niños y niñas puedan ir solos al colegio, sin que los padres se preocupen.

DESCRIPCIÓN

En la actualidad, la mayoría de padres y madres trabajan fuera del hogar, lo que implica que no pueden acompañar a sus hijos al colegio, esto les supone una gran preocupación y les gustaría tener la certeza que llegan a la escuela sin ningún tipo de percance.

La solución que nuestro equipo propone consiste en implementar un sistema integral de seguimiento que asegure el seguimiento en todo momento desde casa al colegio mediante tecnología RFID (TECMOLIDAD). Esta solución tiene que ser económica y escalable, independientemente del número de alumnos.

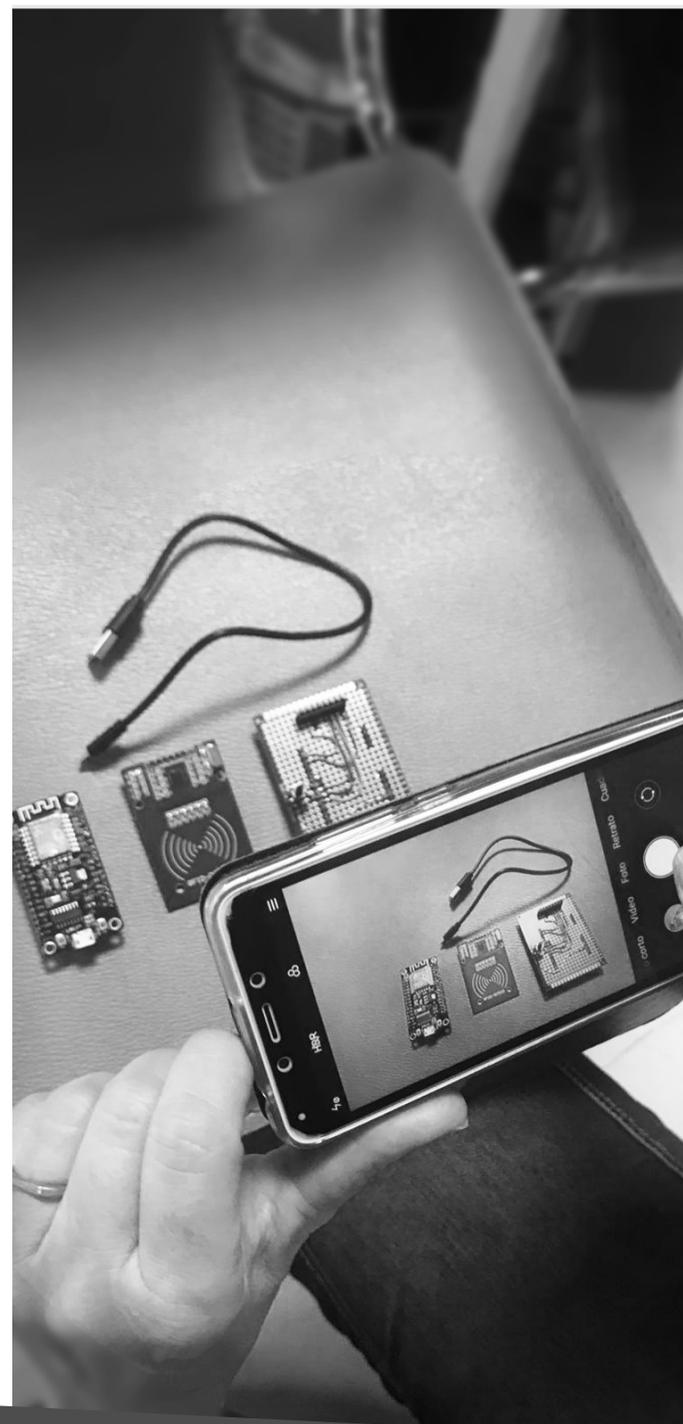
ACCIONES REALIZADAS

Diseñar e implementar el hardware y software necesario para demostrar la viabilidad del proyecto.

- 1.- Diseño e implementación de un punto sensor que detecte el paso de niños en un punto concreto del camino así como la hora de dicho paso.
- 2.- Desarrollar el software necesario para dicho sensor.
- 3.- Transmitir vía WIFI la información a un servidor de contenidos.
- 4.- Diseño de una página WEB que refleje en cada instante la presencia de alumnos en el camino.

CÓMO ES EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Una vez concretada la idea, nos dividimos en tres pequeños grupos de trabajo, en función de la afinidad de cada miembro del equipo para desarrollar actividades concretas y dirigidas por cada uno de los tres mentores que forman parte de este equipo. Se diseñó, construyó y programó un prototipo electrónico que permite leer información de tarjetas RFID. En paralelo diseñamos un contenedor mediante impresión 3D que contiene el prototipo electrónico, y por último se creó una página WEB que recibe información en tiempo real de los datos que capta nuestro prototipo. La última parte de la actividad se dedicó a la prueba del prototipo, simulando varios alumnos. Presentación del proyecto: https://prezi.com/82xw1ykun_2k/copia-de-tecmolida-d/?utm_campaign=share&utm_medium=copy





Reto tecnológico "OUTRAMAN"

Algunos de los miembros del grupo conocían a personas que carecían de un brazo, porque se lo habían amputado o habían nacido sin él, y se dieron cuenta que estas personas no solo tienen problemas para realizar pequeñas tareas diarias, sino también para acariciar a sus seres queridos, darles un abrazo, dar la mano.... incluso la gente los mira de manera diferente.

DESCRIPCIÓN

Buscar una solución y decidimos diseñar un prototipo de brazo robótico que fuera funcional y sencillo, práctico y económico a la vez, para ayudar a estas personas a llevar una vida lo más normal posible. Se plantea una solución consistente en la realización de un brazo robótico a través de tecnología basada en impresión 3D, arduino todo ello mediante software libre. Utilizamos para el modelo base la plataforma <https://www.thingiverse.com>

CÓMO ES EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se trabajó en un único equipo, una vez utilizado el modelo base, una parte del equipo aprendió a utilizar la impresora 3D y fuimos imprimiendo las piezas. Posteriormente iniciamos el ensamblaje de las mismas, coordinando con la programación de los movimientos básicos de la mano, hasta completar el brazo. Como descubriréis, este equipo es muy perfeccionista y cuando ya tenía en el brazo terminado, a una sola semana de la presentación, decidimos repetirlo todo de nuevo; habíamos hecho una mano izquierda y todos éramos diestros así que le hicimos la compañera.

Con el brazo casi terminado tocaba decidir cómo le llamábamos al brazo o al proyecto he aquí nuestra propuesta; Ou: por la ciudad de Ourense en la que nació la idea; man: porque es como se dice mano en gallego, Outra: porque se trata de la otra mano que les va a ayudar a llevar una vida más normal. OUTRAMAN



Reto social “CAXATO”



“Estando evaluando necesidades, una de nuestras compañeras comentó lo preocupada que había estado su madre porque su abuelo hacía una hora que tenía que haber regresado a casa y nadie sabía dónde estaba. Y ahí estaba, ya teníamos problema que solucionar; decidimos utilizar las tecnologías que aprendíamos en el campamento para inventar una aplicación que nos permitiese saber dónde estaban en todos momentos nuestros seres queridos.”

“Le pusimos de nombre “Caxato”. (Bastón)”

DESCRIPCIÓN

Caxato es una aplicación que permite a través del teléfono, que un familiar pueda controlar el itinerario y la ubicación de otra persona (hijo, padre, madre) y a su vez, pueda conocer la localización de los principales centros sanitarios, así como los teléfonos de los distintos teléfonos de emergencia, protección civil, policía local, nacional, o bomberos.

Partimos de una tormenta de ideas, y dialogando con la ciudadanía de Ourense. Dividimos el trabajo según capacidades; diseño del logo y marca para Juan y Cintia; descripción de la app y presentación, Juan; programación Nerea y Rocío; diseño de pantallas, Antia y Paula y parte del servidor Carlos. En definitiva, un equipo coordinado.

ACCIONES REALIZADAS

El desarrollo se realizó en cinco etapas trabajan adultos y jóvenes en la resolución de un problema social. Se establece problema, se propone reto (geolocalización), se organizan las tareas y diseña un PMV (app) que se testea (viabilidad) y defiende en público.

En concreto CAXATO es una app en android diseñada con AppInventor que se comunica con un servidor que ejecuta php contra una base de datos MySQL. La app muestra en un mapa el recorrido de la persona dependiente, así como centros de salud y puntos interesantes de la ciudad. También se incluyen unos botones de acceso sencillo para hacer llamadas directas a: 061, 112, etc.

Como puntos fuertes destacaríamos que los adultos comunican con su experiencia y se sienten útiles; los jóvenes escuchan a los adultos, adquieren experiencia y empatía, ponen ilusión y aprenden a desarrollar un proyecto completo. Son conscientes del valor de aportar su tiempo a esta actividad. Como puntos débiles nos centraríamos en que el prototipo ha sido suficiente, pero para su desarrollo tendríamos que cambiar la tecnología de desarrollo.



Reto de comunicación

DESCRIPCIÓN

El grupo de comunicación tenía una tarea muy importante por delante, COMUNICAR.

¿Pero qué es eso de la comunicación? La comunicación es el medio a través del cual expresamos nuestros deseos, nuestros objetivos, nuestros proyectos, pero no sólo eso, sino que también es el medio a través del cual nos relacionamos con los demás, la herramienta que nos permite establecer conexiones y relaciones con el medio con el que nos relacionamos.

Por eso el reto de este grupo no era baladí, suponía no sólo hacer llegar YES I CAMP al mundo, que en todas partes se enteren de lo que estamos haciendo, sino también hacer grupo, conseguir que los miembros de cada reto fuesen a la vez creando y sintiéndose parte de un grupo común: un grupo de personas muy diferentes en edad, en historia, en personalidades, en ideas,... pero todos ellos trabajando por un interés común: OURENSE

Ahora sus miembros os contarán cómo lo hicieron y todo lo que aprendieron en el proceso



ACCIONES REALIZADAS

Durante la duración del campamento nos integramos en los diferentes equipos, y fuimos obteniendo la información para poder comunicarla. Creamos nuestro propio logo, para dar unidad al equipo y sensación de pertenencia. Estructuramos la comunicación interna a través de whatsapp y Discord, conocido como el skype de los games. Habrimos nuestras cuentas en redes sociales facebook, twitter, y creamos dos revistas a través de Canvas y MADMAGZ, el resto si lo conocéis es que hemos hecho nuestro trabajo.



cesar pichel
@tuciadaderestu
El **#Reto** robótico, está cogiendo forma seguimos **#PROTOTIPANDO** en campamento intergeneracional **#yesICamp** nuestro proyecto **@Cotec_Innova** en **@LaMolineraCC** La mano de la amistad Maquina y humanos pic.twitter.com/dSFw2p4spQ



Impresiones 1.409
Veces que personas vieron este Tweet en Twitter

Interacciones totales 91
veces que la gente interactuó con este Tweet



Lecciones aprendidas

NUESTRA ENCUESTA: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN



Las personas somos visuales, y por ello, durante todo el campamento, creamos dinámicas a través de vídeos que nos ayudan a tener un testimonio pormenorizado de las diferentes etapas del proceso. Para evaluar los resultados, son de gran utilidad ya que permiten mejorar las distintas dinámicas de trabajo. Estos vídeos testimoniales se graban, como material de comunicación, pero resultan también muy útiles a la hora de sacar conclusiones y aprender nuevas lecciones de este proyecto. Además de los vídeos, hemos realizado encuestas, en la que los participantes no solamente nos evalúan, sino que nos aportan su experiencia lo que permite tener los indicadores para seguir creciendo.

Las variables que se recogen responden a la valoración objetiva de los resultados por parte de los participantes mentores, y usuarios del proyecto. El cuestionario se diseña teniendo en cuenta el perfil de población objetivo.

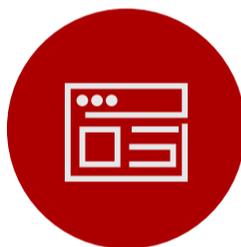
En el cuestionario se pueden encontrar distintos tipos de preguntas según la contestación que admitan del encuestado, de la naturaleza del contenido y de su función.

SE PUEDEN CLASIFICAR LAS PREGUNTAS EN:



CERRADAS

Cerradas. El usuario debe elegir entre dos opciones: «sí-no», «verdadero-falso», «de acuerdo-en desacuerdo», etc.



DE ELECCIÓN MÚLTIPLE

ESTE TIPO DE PREGUNTAS PUEDEN SER DE TRES TIPOS:

- Varias respuestas, exhaustivas y mutuamente excluyentes.
- Varias de respuestas con un ítem abierto.
- Preguntas de estimación. En este caso se ofrecen como alternativas respuestas graduadas en intensidad sobre el punto de información deseado.



ABIERTAS

SE DA LIBERTAD AL ENCUESTADO PARA QUE CONTESTE CON SUS PROPIAS PALABRAS

A mayores, según la naturaleza del contenido, las preguntas del cuestionario versan sobre cuestiones concretas o hechos objetivos, sobre intenciones, opiniones, nivel de información, actividades, aspiraciones, motivos o razones, etc.



¿Qué nos dicen las encuestas?

Partimos de un perfil de los asistentes sesgado, que es de la selección inicial, necesaria para dar lugar a un campamento intergeneracional como Yes, I Camp. Los menores se encuentran entre 12 y 18 años y los mayores superan la cifra de los 55 años y los mentores se encuentran entre los 18 y 55 años.

En un primer acercamiento, cabe destacar que los jóvenes y no tan jóvenes son grandes usuarios de las herramientas TIC, apreciándose que el uso del ordenador supera el 86% de los participantes llegando a un 91% el uso de internet y mas del 97% en el caso del móvil.

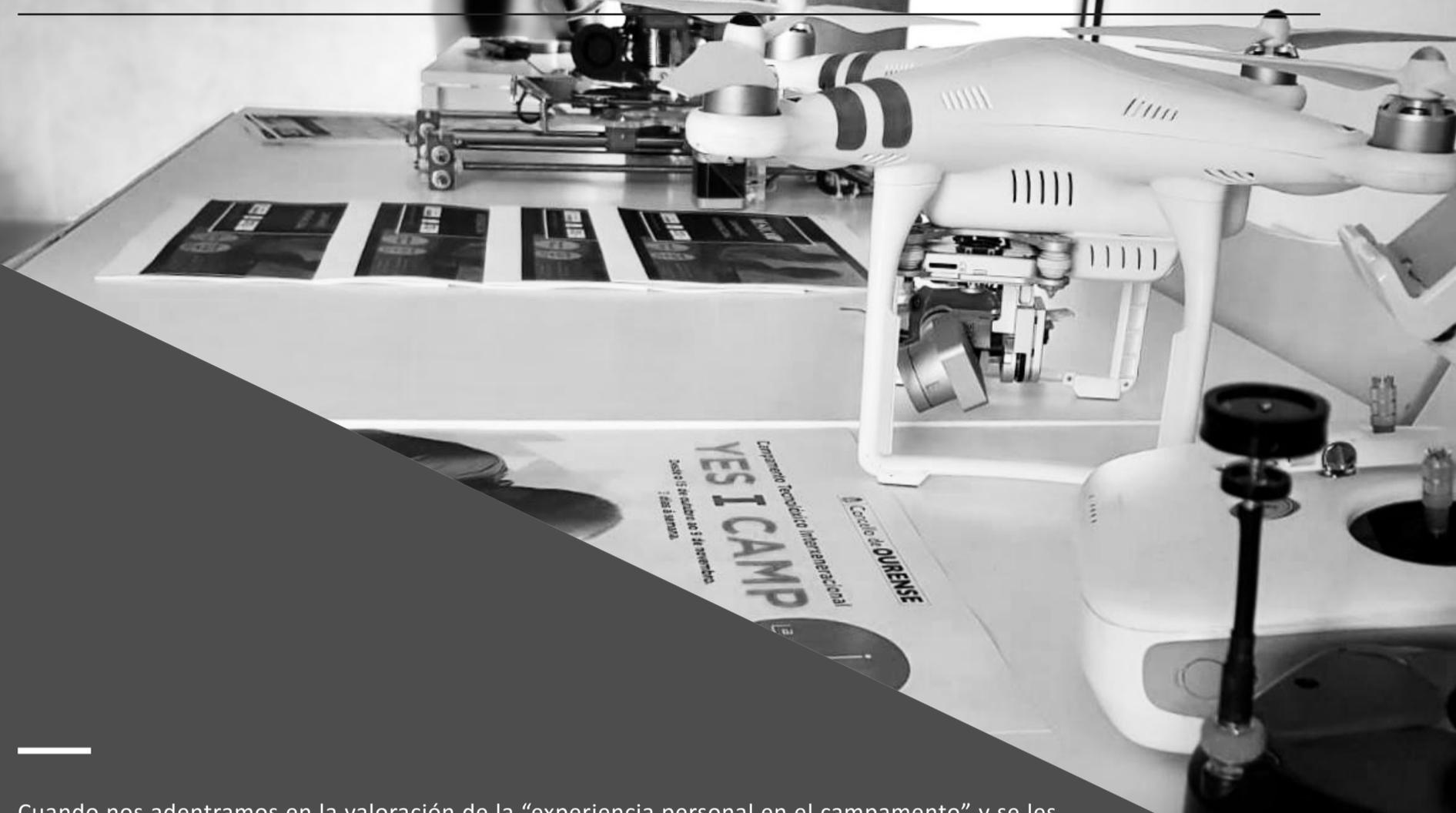


De entrada, el 90% de los participantes (indistintamente de la juventud o madurez de la edad) consideran “que es muy importante conocer las nuevas tecnologías”.



Cabe destacar que el 86% de los encuestados afirma que “la creatividad es una habilidad importante para el mundo actual”. Esta afirmación y la anterior determinan un perfil de participantes proclives al uso y aprendizaje en el campo digital.





Cuando nos adentramos en la valoración de la “experiencia personal en el campamento” y se les pregunta qué les motiva a participar, encontramos respuestas diversas, entre las que destacan: “compartir y aprender de gente más joven o más mayor”, “realizar una experiencia diferente, con cerca de un 60% y seguidas de la Creatividad, la Tecnología o la propia Aventura.

Aunque todas las herramientas tecnológicas han tenido muy buena aceptación, los drones y la impresión 3D han sido las favoritas de los participantes, independientemente de su edad.

Entre las actividades de ocio y relax, la preparación y el desarrollo del Flashmob ha sido la más destacada.

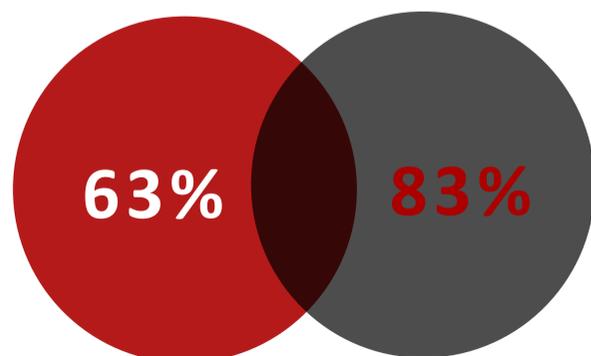
Por su parte, la ideación de soluciones a los retos y el desarrollo de los prototipos han sido las metodologías favoritas de ambos grupos en la encuesta.

Un 86% de los participantes afirma que la metodología aplicada sirve “mucho” o “bastante” para transmitir el conocimiento y vivencias de manera intergeneracional.

Como explica el gráfico anterior, el 86% de los participantes está predispuesto a trabajar en equipo. Un 66%, además, está dispuesto a trabajar con jóvenes de manera positiva, hay un 55% que afirma estar capacitado para aprender cualquier tecnología y un 58% le gusta estar informado del día a día de nuestra ciudad a través de las nuevas tecnologías. Estos tres datos revelan que los participantes están, de entrada, alineados con los valores del proyecto.



A partir de la primera semana, un 63% de los participantes afirma que el campamento le ha enganchado. La visión general es una valoración del 83% por parte de los participantes.



Yes I Camp, campamento tecnológico Intergeneracional



La mayoría de los participantes (85%) está de acuerdo en que el campamento “Yes I Camp” es una experiencia innovadora, diferente y enriquecedora, elementos establecidos como objetivos del proyecto.

El 100% de los participantes considera, que las instalaciones de La Molinera son el lugar adecuado para llevar a cabo la actividad.

El equipo del campamento (mentores y coordinación) está valorado como excelente en un 74% y como muy bueno en un 23% lo que supone un reconocimiento superior al 97% de su labor y capacidad empática.

El personal de La Molinera obtiene una alta valoración de excelente por más del 80,6% de los participantes y de muy buena por un 19,4% lo que supone un reconocimiento al esfuerzo del equipo del 100% de los participantes.

El 86,1% de los participantes valoran excelente que la iniciativa sea pública y se lleve a cabo a través del Concello de Ourense, que se suma al 13,9% restante que la evalúan de muy buena.

Entre las aportaciones que realizan en la encuesta los participantes, destacan la petición de que el programa dure más tiempo 63% y la sugerencia de añadir más días de convivencia entre participantes de distintas generaciones y dedicar mas días a la tecnología un 47,2%.

En una escala de 0 a 10, la valoración media de los participantes de Yes, I Camp encuestados es de

9.2

Para finalizar en el “post-it” de la encuesta nos dejaron impresiones como; “gracias por brindarnos estos bellos momentos, el campamento tiene chispa pero debería ser más duradero, una experiencia que nos ha permitido derribar barreras, cojonudo, déficit de intercambio, ha sido una experiencia emocionante, mola, tengo la sensación de que la información fue insuficiente para participar en algunos retos, me pareció una experiencia enriquecedora, merece la pena atreverse, novedoso, nunca había oído ni visto algo similar.

¿REPETIRÍAN LA EXPERIENCIA DEL CAMPAMENTO?

100%

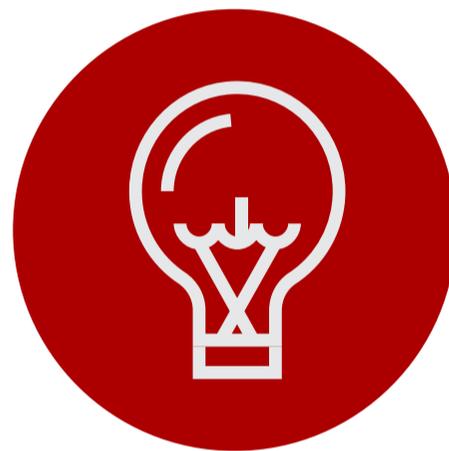
A la pregunta de si repetirían la experiencia del campamento, la respuesta es de un 85,3% un sí rotundo. Esta reacción positiva se suma a la del 100% de los encuestados afirmando que recomendaría la experiencia a otras personas. También el total de los encuestados afirma estar dispuesto a participar en nuevas actividades de corte intergeneracional.





¿Cómo implementar “Yes I Camp”?

8 pautas para innovar desde el conocimiento intergeneracional



- El primer paso es conseguir “ambiente”, este aspecto es fundamental, y genera confianza. Esto nos permite, soltarnos, abrirnos al grupo y que el conocimiento personal comience a fluir. La barrera inicial de la edad se desmorona y se convierte en fortaleza, produciéndose un empoderamiento de miembros de mayor edad.
- En 20 horas verás resultados. La actitud de las personas impregna a los equipos, y se convierte en multiplicador de sus capacidades y talentos. La figura de los mentores como acompañantes y facilitadores del proceso, es fundamental para activar la interacción intergeneracional y que no decaiga el ánimo.
- El formato “campamento” ha sido el canal, la creatividad es el catalizador imprescindible para guiarnos, el acercamiento a la tecnología es el reto, pero las dinámicas de contacto son fundamentales, ya que producen distensión y humanizan la experiencia ayudando a conseguir los objetivos.
- Esta experiencia es un escenario perfecto para aplicar métodos de innovación abierta en una organización y puede servir también como investigación científica. Hay cabida para aplicar escalas de medida como “Intergenerational Observation Scale”, diseñada para medir las interacciones y el afecto entre los dos grupos en el contexto de este tipo de programas.
- Desarrollar actividades lideradas por ellos mismos resulta empoderante y permite romper barreras entre las distintas generaciones. Cabe explorar la posibilidad de dar una mayor formación tecnológica a los mayores, para que se conviertan en difusores del conocimiento tecnológico.
- Una de las capacidades más valiosas a lo largo del desarrollo del programa ha sido la escucha, crucial para conseguir todos los objetivos planteados.
- Es fundamental establecer un plan de comunicación, y que los propios participantes sean los protagonistas, multiplicará la visibilidad, y ayudará a otras organizaciones del territorio a unirse a este proceso de transformación digital y social.
- Los diferentes medios digitales se convierten en un factor de nuevas experiencias y expresiones, pero la tecnología nunca debe desplazar las relaciones humanas, debemos verla desde una perspectiva crítica y entenderla como una herramienta.



— YES I CAMP —
CAMPAMENTO TECNOLÓGICO
INTERGENERACIONAL

CONTACTOS

Rúa do Abrevadeiro, 2
32002 Ourense España



+34 988 374 523



lamolinera@ourense.gal



PRODUCCIÓN

Ayuntamiento Ourense.
Concejalía de Promoción Económica



CONCEJAL PROMOCIÓN ECONÓMICA

Jorge Pumar Tesouro



FOTOGRAFÍAS

Natalia Castro Castro



TEXTOS

Aida González, Raúl González y César Pichel



DISEÑO MAQUETACIÓN

Cristina Dueñas, Equipo Dueñas



WEBMASTER

José Luis Martínez Orge



www.lamolinera.net



Concello de
OURENSE

La
MOLNERA

2018-2019

COTEÇ
FUNDACIÓN
COTEÇ
PARA LA INNOVACIÓN