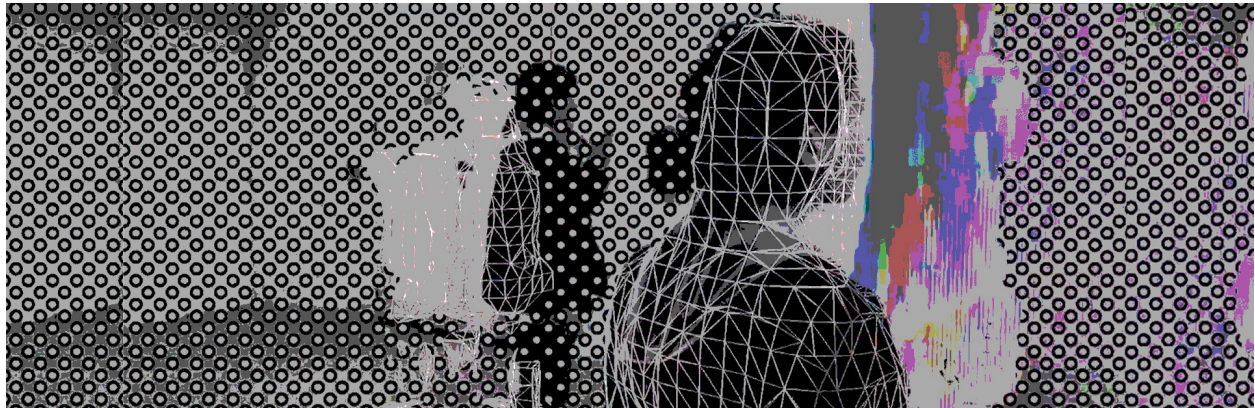


Acerca de
ConectAysén.

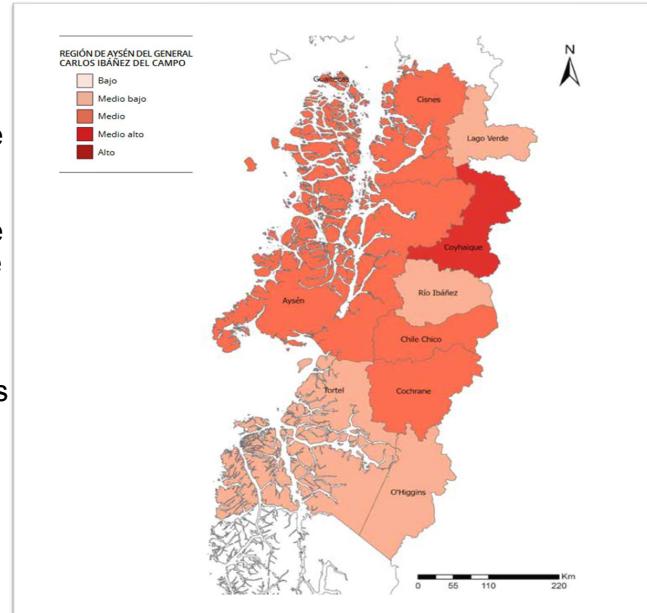


El acelerado avance de las tecnologías digitales ha abierto una gran cantidad de posibilidades favorables a la vez de requerir mayor demanda por parte de las personas para ejecutar tareas en distintos ámbitos de la vida cotidiana, para el estudio, para el trabajo, para saber que ocurrió en la ciudad o para comunicarnos con algún académico a distancia y requerir cooperación.

A medida que los dispositivos inteligentes nos facilitan acceso a la información y las organizaciones y/o empresas adoptan estas tecnologías en sus operaciones más necesaria será la educación de las TICs a temprana edad con el objetivo de insertarse con mejores herramientas en el mundo del mañana.

Hoy jóvenes están altamente tecnologizados sin que de ello derive un entendimiento asociado a su funcionamiento, lógica ni posibilidades de creación y esta brecha crece a medida que nos situamos en localidades alejadas como lo es la región de Aysén. Según el Índice de Desarrollo Comunal. Chile 2020 se ubica a la capital regional Coyhaique en el lugar 50 a nivel nacional con un desarrollo Medio y Medio-Bajo en otras comunas de la región. Imagen representa los niveles de desarrollo en las distintas comunas en la región. Coyhaique situado en el ranking 50 a nivel nacional.

(Fuente: IDC, Chile 2020)



Existe variada literatura científica refiriéndose al impacto del uso de la tecnología 3D y de realidad virtual en el ámbito educativo, generando reflexiones, investigaciones y metodologías como guía de apoyo a escuelas y procesos de apoyo a la educación. Por otro lado el amplio panorama de la fabricación digital y el método aditivo de fabricación supone un cambio de paradigma en el uso de los recursos en la industria del mañana, facilitando también la creación personal.

ConectAysen se ha creado como una plataforma experimental desarrollada en la región para el aprendizaje y conocimientos innovadores. A su vez busca brindar herramientas, sensibilizar y aportar con un concepto por lo menos “fresco” acerca de la tecnología a los jóvenes. Crear valor en la comunidad y generar agentes de cambio. Generar talleres y actividades sobre software creativo, impresión, escaneo y modelado 3D, programación, robótica, realidad virtual entre otros tópicos.

Los encuentros se compondrán de un periodo de estudio, análisis y experimentación con las distintas áreas y tecnologías que dialogarán, se incentivarán acciones y se facilitarán herramientas para crear cambios en el entorno. Fomentar la creación de sus propios emprendimientos relacionados a los contenidos, también serán facilitadas herramientas de gestión, contabilidad, diseño y difusión para cumplir este objetivo.



REGION DE AYSEN

REGIONAL

EL DIVISADERO, LUNES 27 DE DICIEMBRE DE 2021 11

Dos jóvenes de Chile Chico desarrollan idea de innovación social a través de tecnología 3D

Chile Chico.- Con el objetivo de fomentar la participación de los jóvenes y entregarles las herramientas para que generen cambios que sus entornos necesitan, el Instituto Nacional de la Juventud (Injuv) está desarrollando su programa Creamos, espacio dirigido a jóvenes interesados en generar cambios a pequeña o mediana escala proponiendo ideas innovadoras para problemas que afecten a su comunidad.

Todo esto a través de la innovación social: una forma de generar valor para la sociedad a través de un producto, servicio o proceso novedoso que responda a una necesidad. Por eso este programa no está dirigido a emprendimientos con fines comerciales. Es por ello que jóvenes de la comuna de Chile Chico se encuentran participando en el proyecto ConectAysén <http://conectaysen.cl> que ya se encuentra siendo ejecutado por dos jóvenes de la ciudad del sol y que consiste en desarrollar talleres teórico-práctico distribuidos en distintos módulos que trabajan en nivel horizontal, con el objetivo de promover la participación comunitaria y social respondiendo a las necesidades identificadas por medio de la entrega de productos 3D desarrollados por los beneficiarios. Todo el proceso de creación involucra el uso de recursos digitales y analógicos, los procesos de aprendizaje se apoyan por medio de tecnología de impresión 3D, software de edición y arquitectura 3D.

“Como INJUV estamos convencidos que una juventud activa y participativa es clave para fortalecer el tejido social. El objetivo del

programa Creamos es entregar herramientas a los jóvenes que tienen ideas o quieren potenciar sus habilidades de liderazgo y que quieren lograr un cambio real, tanto a nivel local o macro. Felicitamos a los jóvenes de Chile Chico por su compromiso y también entusiasmo para participar y desarrollar este interesante proyecto”, señaló la directora regional (s) de Injuv, Génesis Arias Fuentes.

Alvaro Vergara, joven integrante del proyecto ConectAysén sostuvo “me siento bastante feliz y esperanzado con todos estos cambios positivos ocurridos en la comuna y el país estos días. El taller que desarrollamos junto a Matías Vergara es un espacio innovador en donde quienes participen, tienen la gran oportunidad de crear y experimentar a través de herramientas innovadoras como la impresión 3D. Contamos con el apoyo de instituciones como Junji, con la directora Ingrid Andrade y Sharon Millaguiñ Valverde técnico en educación parvularia del jardín infantil Rayito de Sol con las que se están desarrollando diversos materiales didácticos y EPP utilizados por la institución, así como con la Municipalidad de Chile Chico quienes a través de sus departamentos Dideco y la iniciativa inclusiva EDLI, han facilitado una sala multimodal para la instalación de las máquinas. De igual forma se agradece a las diferentes personas y locales comerciales que han apoyado en la difusión de este taller en la comunidad”.

En la misma línea, Vergara indicó que “desde el primer acercamiento con los jóvenes participantes hemos sentido una aprobación,



recibimos de inmediato interés en querer concretar la impresión de un objeto, cosa en la que ya estamos trabajando, también invitaron a sus amigos al taller y eso es bueno para nosotros ya que aún nos encontramos en etapa de inscripción, estamos muy contentos por todo eso. Durante esta semana ya hemos tenido la oportunidad de explicar un par de nociones básicas, informar consentimientos, organizar horarios con los participantes y adelantar un par de objetos que nos pidieron fabricar”.

Camilo Hernández, joven participante y beneficiario destacó la iniciativa de Injuv e indicó que “estoy bastante contento con los talleres que se están realizando en Chile Chico, los jóvenes de acá no tenemos este tipo de instancias para participar, innovadoras porque también permite el acceso y conocer nuevas tecnologías, espero que se sigan desarrollando este tipo de ideas en localidades y comunas más apartadas”.

*** Como antecedente: Ya se han realizado actividades en la región de Aysen llegando a varios jóvenes en las comunas de Coyhaique y Chile Chico.**

Descripción taller n°1.

Breve caracterización sobre los contenidos y actividades a realizar:

IMPRESION 3D

Se generarán contenidos tutoriales para cada etapa del taller, estos involucran en un primer instante conocer las partes y como opera el funcionamiento de una maquina de impresión 3D, lo mismo con el software necesario para el diseño y edición de los archivos a imprimir. (Teórico).

De manera práctica y sin mucho esfuerzo podemos descargar desde librerías de licencia gratuita objetos ya modelados por terceros e imprimirlos, en este paso se busca que los participantes hagan una investigación a partir de sus intereses y elijan lo que quieren imprimir y llevarse a sus hogares. (Práctica).

Ejecutar la post-producción de un objeto impreso, paso que involucra la habilidad creativa de cada participante, en este paso se busca una mejor estética del objeto ante cualquier posible impureza visual, puliendo, pintando y ensamblando piezas en caso que corresponda, entre otras técnicas sujetas a investigación personal por los participantes. (Creativa).

Como es un taller de introducción, en el transcurso de las sesiones se compartirán distintos materiales que abarcan el alcance industrial y de ocupación de la tecnología de impresión 3D alrededor del mundo, bajo este mismo punto también se puede fomentar la creación de sus propios emprendimientos relacionados al área, serán facilitadas herramientas de gestión, contabilidad y difusión necesarias para lograr este objetivo. (Reflexiva).

Descripción taller n°2.

Breve caracterización sobre los contenidos y actividades a realizar:

REALIDAD VIRTUAL, DIGITALIZACIÓN Y PERSONALIZACIÓN DE LA REALIDAD.

Se introducirá a los jóvenes a la realidad virtual, se sensibilizará sobre los avances que ha tenido la tecnología de realidad virtual y se presentaran los distintos ámbitos del uso de ésta. (Teórico).

Se producirán experimentos de scanneo de la realidad y posterior impresión de éstas así como el desarrollo de aplicaciones para la recreación de los espacios en realidad virtual. Se conocerán herramientas de sketch y modelado 3D complementarios. (Práctica y creativa).

Se introducirá a los jóvenes al concepto de fabricación digital, usos, avances y posibilidades de creación. (Reflexiva).

Descripción taller n°3 (Para los más pequeños).

Breve caracterización sobre los contenidos y actividades a realizar:

ACERCAMIENTO A LOS ALGORITMOS DE PROGRAMACIÓN A TRAVEZ DEL JUEGO.

Con la introducción de diferentes juguetes interactivos se organizaran actividades lúdicas que fomenten el pensamiento algorítmico y de programación de los NNA.

Descripción tópicos relacionados.

Breve caracterización sobre los contenidos y actividades a realizar.

Conversación: Diseño y modelado 3D, ilustración y motion graphics.

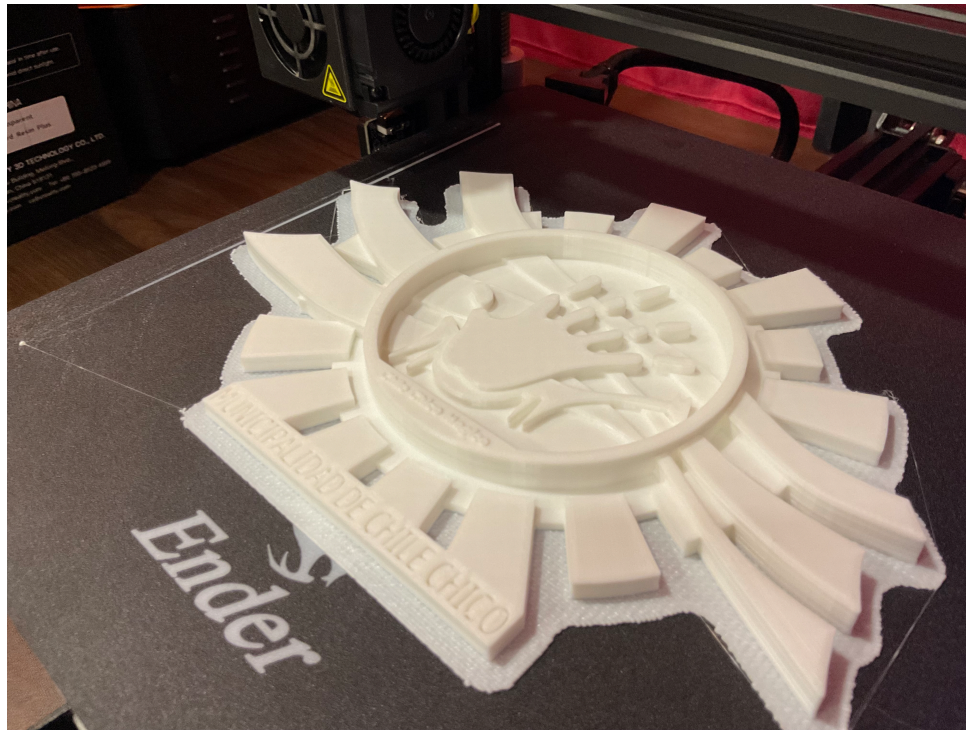
Conversación: Videomapping sobre corpóreos.

Conversación: ¿Cómo se crean los NFTs? Ejemplos y método de creación de un proyecto propio.

Conversación: Fabricación digital y aplicación en la moda.

Entre otros.

(Figura siguiente: Logo municipal de Chile Chico 2022 Impreso en 3D por ConectAysen).



“Conectaysen nace fruto del espíritu innovador de Injuv y el conjunto de tratados suscritos por Chile en pos del desarrollo de Naciones Unidas. Nuestros primeros pasos como proyecto social se dieron gracias al apoyo económico de nuestra iniciativa por parte de fondo concursable y la gestión de Injuv para acercar estos recursos a nosotros y muchas otras ideas en el país.”

*Matias Vergara Muñoz.
Artista Multimedial.*