

Dirigido a jóvenes de 14 a 30 años, el programa 'Geek 3.0' les acerca al uso responsable de la tecnología, la información y la comunicación

La Comunidad ofrece talleres y campamentos de ocio tecnológico a los jóvenes madrileños

- Se desarrollarán en el Espacio Joven 14/30 los fines de semana de abril a junio, con precios populares
- Además, la Red de Albergues Juveniles de la Comunidad acogerá este verano campamentos de diseño, tecnología y ciencia

17 de abril de 2019.- El Gobierno regional, a través de la Dirección General de Juventud de la Consejería de Educación e Investigación, presenta su programa 'Geek 3.0', una iniciativa que pretende acercar la tecnología a los jóvenes madrileños de entre 14 y 30 años a través de talleres y campamentos.

Los talleres de ocio tecnológico tendrán lugar todos los fines de semana de abril a junio (viernes por la tarde y sábados por la mañana), en el Espacio Joven 14/30 de la Comunidad de Madrid (Ronda del Sur, 143. Madrid).

A lo largo de las 12 horas de duración de estos talleres, los jóvenes participantes adquirirán de forma amena conocimientos y habilidades en programación, robótica, apps, etc. Además, se hará hincapié en el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

La temática de estos talleres es fundamentalmente tecnológica y científica, y se ofrecen un total de 20 plazas para cada uno de ellos. Entre otros temas, los jóvenes madrileños podrán participar en actividades como robótica, ciudades inteligentes y sostenibles, impresión y diseño 3D, diseño y animación de videojuegos, realidad virtual, *escape room*, electrónica, ingeniería de apps y limpieza de huella digital.

Para participar en estos talleres es imprescindible la inscripción previa a través de la página web www.comunidad.madrid/servicios/juventud/geek-30-talleres-ocio-tecnologico. Todos ellos tienen un precio de 24,04 euros para jóvenes de 14 a 24 años, y de 29,09 euros para aquellos que tengan entre 25 y 30 años. Este precio incluye el material necesario para el desarrollo de la actividad, así como comida tipo picnic.

Y EN VERANO, CAMPAMENTOS

Por otro lado, la Red de Albergues Juveniles de la Comunidad de Madrid

acogerá durante el verano diferentes campamentos sobre ocio tecnológico. En ellos, los jóvenes madrileños participantes podrán compartir sus experiencias y conocimiento con jóvenes procedentes de otras comunidades.

Entre otros, la Comunidad de Madrid ofrece del 11 al 20 de julio el Campamento de Ocio Tecnológico, dirigido a jóvenes de 14 a 17 años y que tendrá lugar en el albergue juvenil de Los Batanes.

En el entorno natural de Rascafría los jóvenes disfrutarán con un campamento tecnológico donde se convertirán en expertos desarrolladores de aplicaciones y videojuegos para móviles. Además, contarán con excursiones y visitas a las piscinas naturales de Rascafría y el Monasterio de El Pautar entre otros.

Del 21 al 30 de julio, el albergue juvenil Villa Castora acogerá el Campamento de diseño para jóvenes: el internet de las cosas, drones y apps, dirigido a jóvenes de 14 a 17 años.

Este campamento de verano es la combinación perfecta entre tecnología, naturaleza y aventuras. En plena Sierra de Guadarrama, los jóvenes experimentarán con tecnologías punteras, como Internet de las Cosas (IoT) y domótica, con las que crearán una vivienda domotizada inteligente. También desarrollarán su propia aplicación móvil y programarán y pilotarán drones. Además, disfrutarán visitando el parque aventura Amazonia y las piscinas naturales de Las Berceas, y realizando senderismo por el entorno del Valle de la Fuenfría.

Y también en el albergue juvenil Villa Castora, del 11 al 20 de julio, chavales de 15 a 17 años podrán participar en el Campamento jóvenes Científicos.

Este campamento de verano pretende fomentar la creatividad y el interés por la ciencia, la tecnología y el medio ambiente de una forma lúdica, dinámica e interactiva a través de la realización de dinámicas, talleres y demostraciones relacionadas con ramas emergentes de la ciencia. Se pretende que los jóvenes desarrollen capacidades como el análisis, la observación y la crítica. Los participantes también disfrutarán de actividades deportivas y el contacto con la naturaleza en un ambiente de diversión y aprendizaje.

Más información sobre estos campamentos y el programa 'Geek 3.0':
www.comunidad.madrid/sites/default/files/doc/juventud/folleto_digital_jovenes_3.0.pdf.