

Un abordaje comunitario, descentralizado y sostenible de la lucha contra la desigualdad digital desde el aprendizaje-servicio

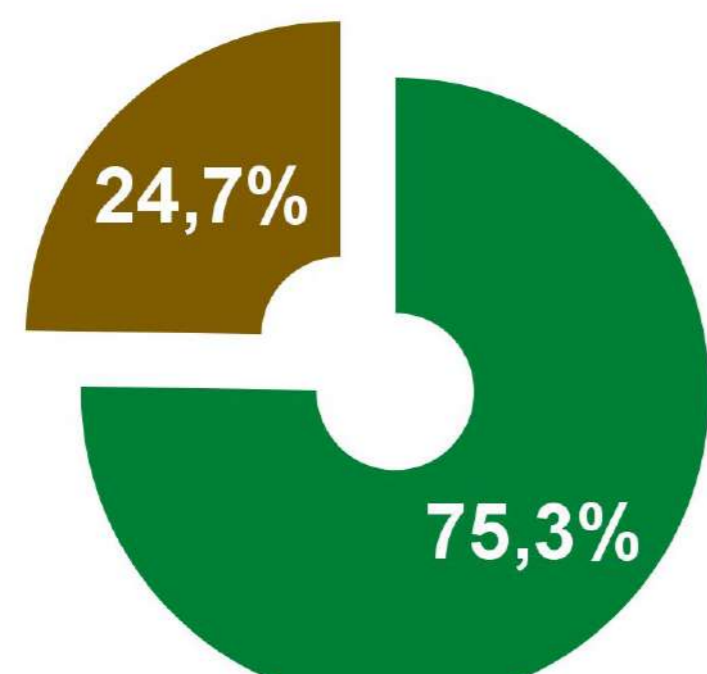
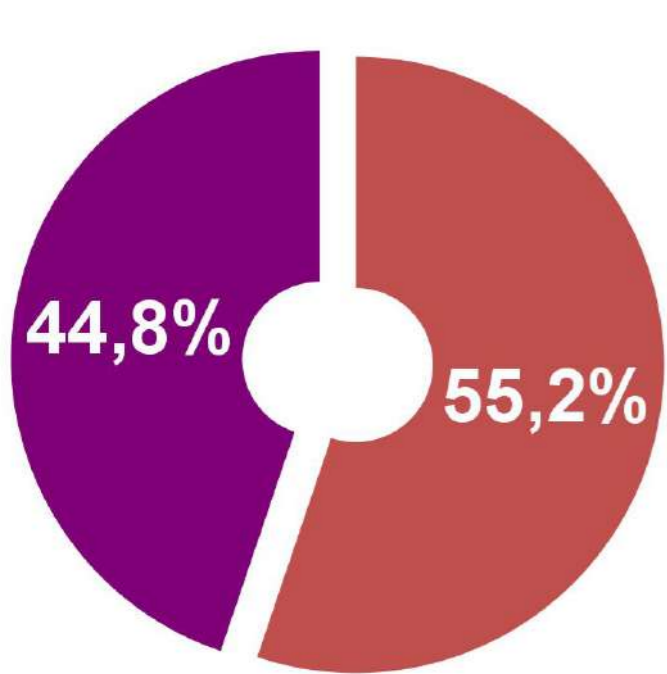
Roura, M; Vilchez, P; Navarro, L; Meseguer, R; Bao, An

RESUMEN

Aprendizaje-servicio para el diseño de un modelo de digitalización sostenible e inclusivo que, validado con 10 familias vulnerables, consigue abaratar costes de acceso, reforzar competencias y ser más eficiente ambientalmente

INTRODUCCIÓN

- De las 333 familias vulnerables atendidas por Hàbitat 3:



■ Sin acceso a un computador ■ Sin acceso a internet
■ Con acceso a un computador ■ Con acceso a internet

- La digitalización inclusiva y sostenible como reto (IPCC, CODES, UN)

- Objetivo 1: diseñar un modelo ecosistémico para la digitalización sostenible y validarlo con 10 familias vulnerables derivadas por Hàbitat3 con la provisión de: i) computadoras reacondicionadas, ii) una distribución en software libre automatizable, iii) apoyo competencial; y iv) acceso a internet comunitario
- Objetivo 2: combinar actores de varios niveles de aprendizaje del Grupo de Sistemas Distribuidos (DSG-UPC) para trabajar sobre la confluencia de la economía circular y la exclusión digital (4 profesores y 3 estudiantes de grado, máster y doctorado)

MÉTODO

Investigación-acción etnográfica y en red, aprendizaje y servicio

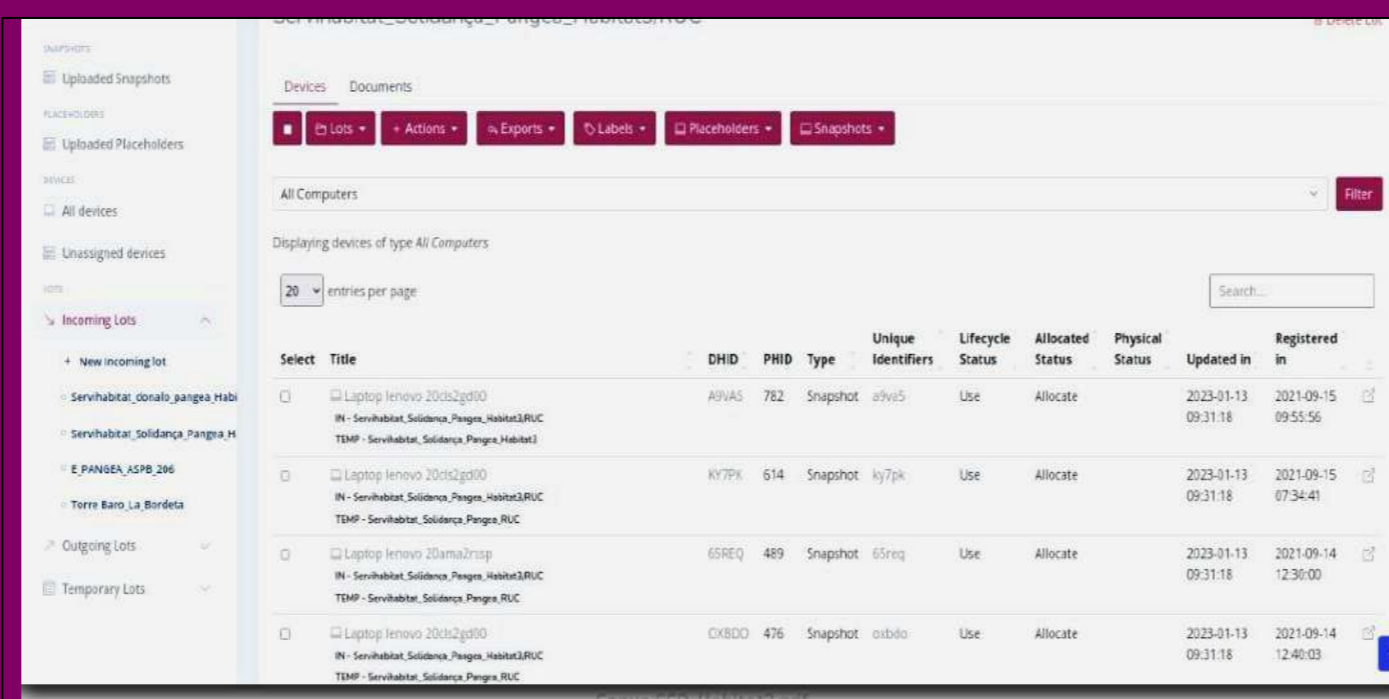
- Datos cualitativos:** participación exploratoria, observación de los participantes, entrevistas semiestructuradas, grupos de discusión y encuestas
- Datos cuantitativos:** métodos de Valoración de Ciclos de Vida usando las horas del primer y segundo uso trazadas por un software

ACTIVIDADES

Captación de portátiles y reacondicionado (eReuse.org)



Inventariado y trazabilidad (Usody.com) / Automatización de un sistema operativo GNU/Linux (DSG-UPC)



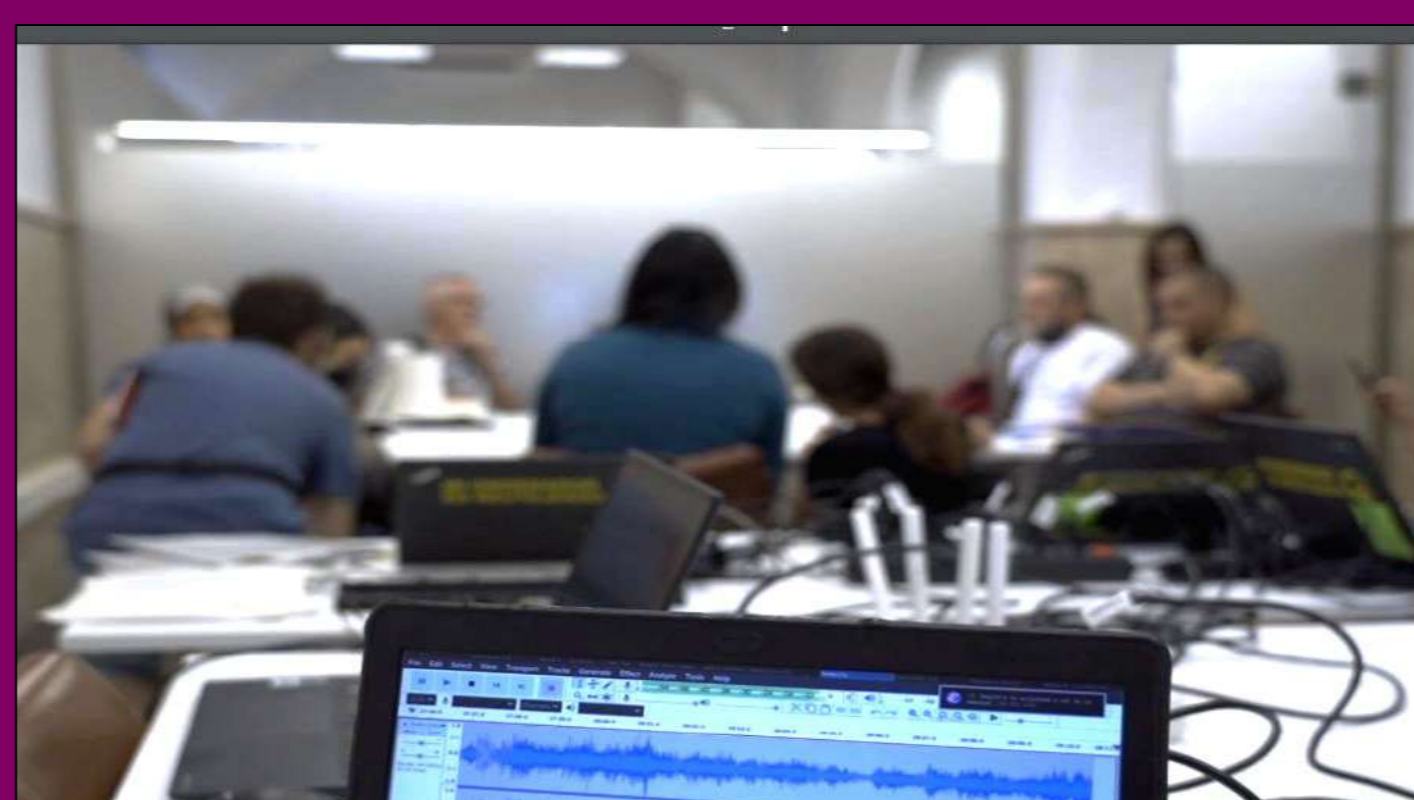
Entrega de portátiles en cesión de uso, grupo apoyo (chat) (DSG-UPC, Hàbitat3, LaKalle)



Conexión de algunas familias a guifi.net y Som Connexió (DSG-UPC, Som Connexió eXO-guifi.net-Canòdrom)



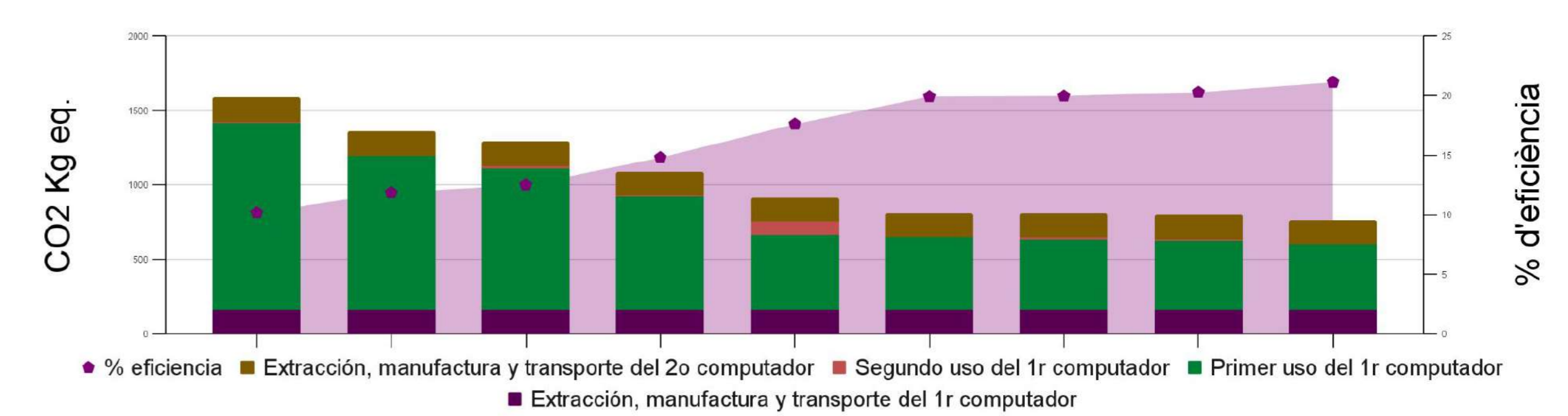
Entrevistas, impactos (eReuse, Usody, DSG-UPC, Hàbitat3, Canòdrom)



RESULTADOS

- Tras ser validado con las 10 familias, el modelo arroja los siguientes impactos:

Ambiental: a 8 meses después, reusar portátiles es entre un 10 y un 21% más eficiente que adquirir dispositivos nuevos



Social: las 2.935 horas de reuso permiten a los beneficiarios:

- Realizar trámites por internet
- Resolver dudas (Linux) en el grupo de apoyo
- Acceder a cursos de formación on line
- Organizarse con archivos y carpetas
- Más oportunidades laborales



Económico: ahorro de 832-1.012 € (en 4 años)

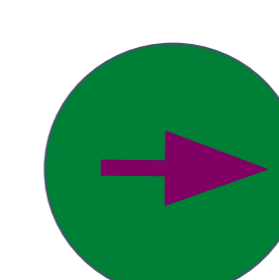
Ahorro respecto a un mismo portátil nuevo	~480 €
Ahorro respecto a la adquisición de licencias (4 años)	~352 €
Coste conexión Guifi.net (con opción de subvención)	~180 €

- El aprendizaje se materializa en parte de un trabajo de grado, máster y tesis doctoral

DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

- La digitalización verde sostenible e inclusiva es alcanzable con ecosistemas locales que intercooperan para: i) prolongar del valor de uso de dispositivos (economía circular), ii) asegurar su funcionalidad y utilidad con sistemas operativos adaptables, apoyo y mantenimiento (servicios asociados); y iv) dar acceso a la redes comunitarias de internet
- El aprendizaje-servicio es útil para: i) desarrollar la competencia investigadora, ii) construir modelos teóricos para resolver problemas globales, y iii) validarlos en la práctica con impactos reales en comunidades
- El reto de que la transformación digital se traduzca en una transformación social con comunidades digitales sostenibles, autosuficientes y viables

Este póster explicado por la comunidad:



ApS U11 impacta!