

# PUERTA 18

UN PROYECTO CON JÓVENES,  
TECNOLOGÍA E INCLUSIÓN

**Autoridades de la Fundación IRSA**

**Presidente**

Eduardo Elsztain

**Vicepresidente I**

Saúl Zang

**Vicepresidente II**

Alejandro Elsztain

**Secretaría Ejecutiva**

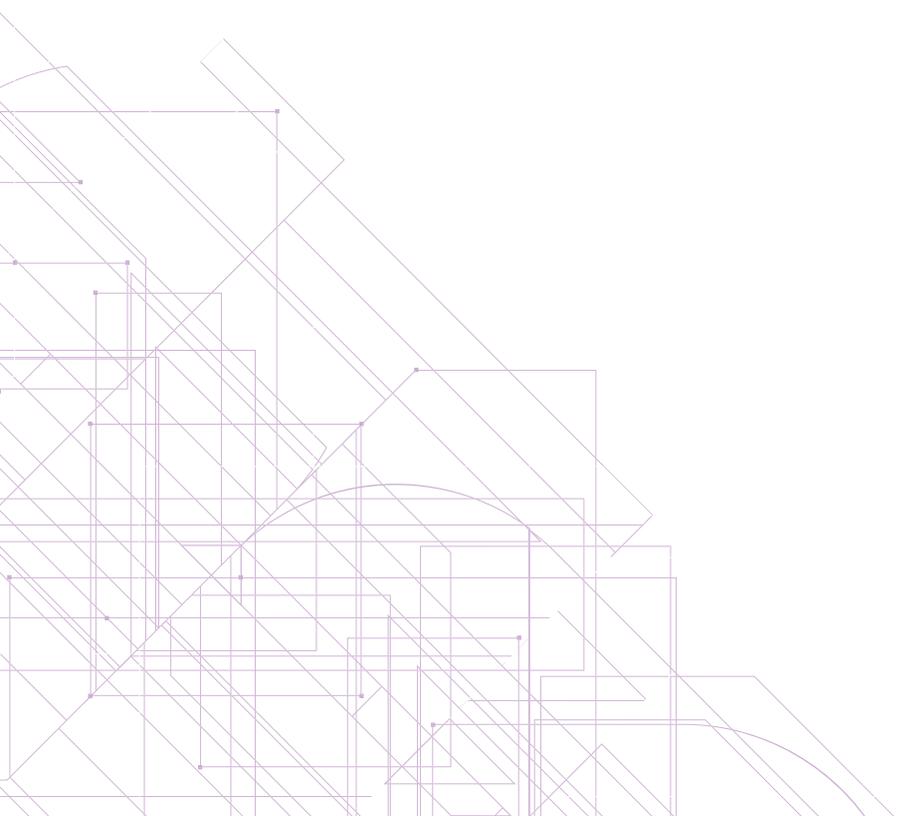
Mariana Carmona

**Tesorero**

Marcos Slipakoff

**Vocal**

Oscar Barylka



# PUERTA 18

UN PROYECTO CON JÓVENES,  
TECNOLOGÍA E INCLUSIÓN

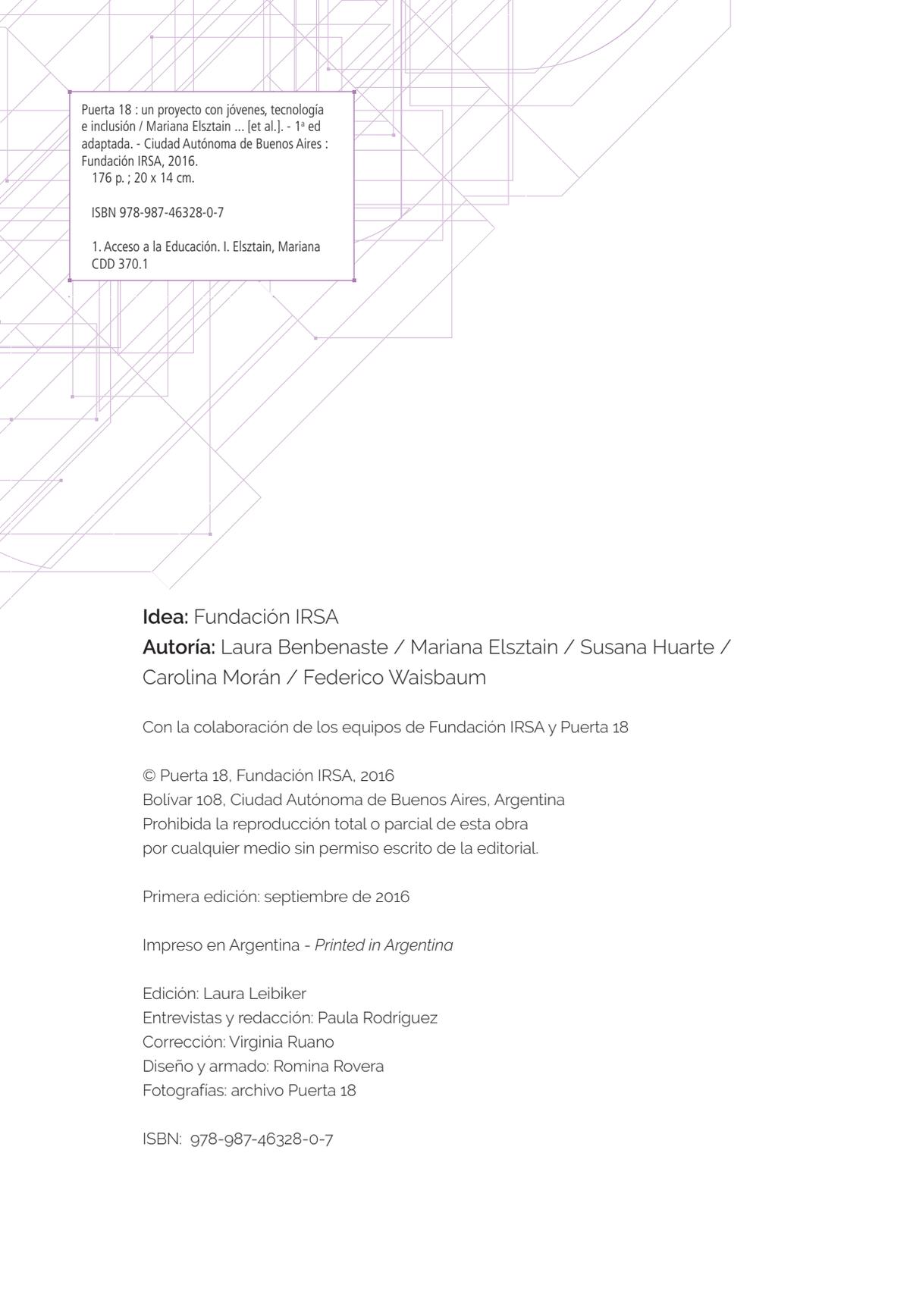


DERECHO A TU FUTURO

Un programa de



Fundación  
**IRSA**



Puerta 18 : un proyecto con jóvenes, tecnología e inclusión / Mariana Elsztain ... [et al.]. - 1ª ed adaptada. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Fundación IRSA, 2016.  
176 p. ; 20 x 14 cm.

ISBN 978-987-46328-0-7

1. Acceso a la Educación. I. Elsztain, Mariana  
CDD 370.1

**Idea:** Fundación IRSA

**Autoría:** Laura Benbenaste / Mariana Elsztain / Susana Huarte /  
Carolina Morán / Federico Waisbaum

Con la colaboración de los equipos de Fundación IRSA y Puerta 18

© Puerta 18, Fundación IRSA, 2016

Bolívar 108, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra  
por cualquier medio sin permiso escrito de la editorial.

Primera edición: septiembre de 2016

Impreso en Argentina - *Printed in Argentina*

Edición: Laura Leibiker

Entrevistas y redacción: Paula Rodríguez

Corrección: Virginia Ruano

Diseño y armado: Romina Rovera

Fotografías: archivo Puerta 18

ISBN: 978-987-46328-0-7

# Índice

A modo de introducción .....	7
<b>Capítulo 1:</b> Qué es Puerta .....	13
Historias de vida: Gabil Tenorio y Matías Duré .....	26
<b>Capítulo 2:</b> La puesta en marcha .....	33
Historias de vida: Stefy Morales .....	46
<b>Capítulo 3:</b> Cómo funciona .....	55
Historias de vida: Bianca Dente .....	66
<b>Capítulo 4:</b> Otra puerta: +18 .....	73
Historias de vida: Belén Romero .....	88
<b>Capítulo 5:</b> Seis aprendizajes .....	97
Historias de vida: Evangelina Ferreira .....	106
<b>Capítulo 6:</b> El equipo .....	113
Historias de vida: Federico Grunauer .....	120
<b>Capítulo 7:</b> En números .....	127
Historias de vida: Daniel Comesana .....	136
<b>Capítulo 8:</b> La percepción de los chicos .....	143
Historias de vida: Meraki .....	148
<b>Capítulo 9:</b> En imágenes .....	159
A modo de cierre .....	171
Agradecimientos .....	175



# A modo de introducción

A principios del milenio que corre, Mariana y Eduardo Elsztain tenían planeado un viaje a Rochester. En reuniones con María Eugenia Estenssoro (en aquel momento, legisladora de la Ciudad de Buenos Aires y directora de la Fundación Equidad que promueve la inclusión social y educativa utilizando las nuevas tecnologías de la información) habían escuchado hablar de un interesante proyecto de trabajo con adolescentes y tecnología que se desarrollaba en el MIT Media Lab (un espacio dedicado a los proyectos de investigación en la convergencia del diseño, la multimedia y la tecnología) en la ciudad de Boston, Estados Unidos.

Aprovechando el viaje visitaron Boston, donde se estaba realizando la semana abierta del MIT Media Lab: invitados especialmente, un grupo de posibles patrocinadores recorrían los laboratorios –habitualmente cerrados al público– para interiorizarse en los nuevos desarrollos e investigaciones en las que estaban inmersos los científicos y tecnólogos del reconocido instituto.

Allí tuvieron la oportunidad de acercarse al futuro: pantallas táctiles gigantes; extremidades inferiores de reemplazo realizadas con arcos de acero que permitían caminar a quien las portara (como el mismísimo científico que realizaba las pruebas); buscadores de palabras que podían, en segundos, determinar relaciones existentes entre diferentes vocablos. Además de recorrer los laboratorios,





amplias habitaciones equipadas con la mejor tecnología disponible en el mundo, tuvieron la oportunidad de conversar con Nicholas Negroponte, informático y arquitecto estadounidense, fundador del MIT Media Lab e impulsor de la fundación Un portátil para cada niño (OLPC, en inglés), iniciativa presentada en 2005 ante el Foro Económico Mundial de Davos.

En diálogo con Negroponte, el científico les contó de la experiencia –entonces llamada Computer Clubhouse– que proponía un trabajo de adolescentes con tecnología en un ámbito lúdico, de trabajo y creación libres; con mentores que los ayudaban a avanzar en sus desarrollos propios.

De vuelta en la Argentina, Eduardo comenzó a imaginar la posibilidad de replicar el proyecto relacionado con los adolescentes y la tecnología tomando como base aquel del que le hablara Negroponte. Sin definiciones claras aún, compartió sus expectativas con el equipo de la Fundación IRSA. Al principio fue muy difícil encontrar eco de sus ideas: no había nada parecido en nuestro país y, por eso, era ciertamente complicado imaginar cómo dar forma a ese sueño.

Sin embargo, Eduardo insistía y la idea se retomaba en cada reunión de la Fundación con el objetivo de volcarla a la realidad. Así fue que Mariana y Florencia Huberman comenzaron a reunirse para pensar e investigar: ¿qué forma podía tomar aquel modelo en la Argentina? ¿En qué espacio? ¿Con qué socios estratégicos? Finalmente lograron construir un bosquejo que las entusiasmara. Contaron, para iniciarlo, con la colaboración de los distintos departamentos de las empresas de IRSA: Sistemas, Arquitectura, Recursos Humanos. Necesitaban del apoyo de todos, pero era muy difícil convencer a los equipos y a los jefes para colaborar en un proyecto que les resultaba tan insólito.

El grupo IRSA contaba con una propiedad en la calle Zelaya que podía adaptarse a las necesidades del proyecto por lo que acordaron en que se convirtiera en la sede del nuevo desarrollo. Había que reconstruirla por completo: pusieron manos a la obra. Además,

había que dotar a esta casa de un equipamiento tecnológico de primera línea, que permitiera formar parte del Programa Computer Clubhouse. También allí la Fundación Irsa reunió los recursos, convenciendo a cada una de las empresas del Grupo de que el objetivo que perseguían valía el esfuerzo. El apoyo requerido no era solo monetario: se necesitaba que los profesionales de Sistemas asesoraran en la selección y compra de los equipos requeridos, que los especialistas del área de Arquitectura diseñaran y construyeran el espacio del modo más eficiente, que Recursos Humanos seleccionara al personal que se haría cargo de llevar adelante la propuesta.

Al mismo tiempo, definieron que necesitaban un responsable que estuviera al frente del proyecto. El perfil que precisaron se relacionaba con el trabajo social, y así llegaron a Laura Benbenaste, directora de Puerta 18 desde aquel inicio, en 2007, hasta el año 2015.

Laura comenzó a trabajar cuando todavía el espacio físico no estaba disponible. Su primera tarea fue recorrer el barrio, establecer vínculos con las organizaciones sociales, hacer investigación, intentar delimitar las necesidades existentes. Así surgió una demanda clara: lo que el barrio necesitaba eran guarderías. En sus recorridas y encuentros, Laura tuvo la posibilidad de realizar evaluaciones, sacar conclusiones y comenzar a delinear varias líneas de trabajo. Vio a muchos chicos y adolescentes solos en sus casas, o jugando en los cybers del barrio; confirmó la baja disponibilidad de tecnología y el mal uso que había en los hogares. Toda esa información la utilizó para promocionar el espacio. Pero no fue fácil convencer a las familias, que desconfiaban cuando se los invitaba a enviar a sus hijos a Puerta 18: todavía era muy difícil hacer entender a la gente qué era y cuáles eran sus objetivos.

También Laura viajó a Estados Unidos para interiorizarse del funcionamiento de los Computer Clubhouse y, a su vuelta, evaluar cuáles de las premisas eran aplicables al proyecto local y cuáles debían reinventarse.





Al tiempo se sumó al equipo Federico Waisbaum. Él también tenía un perfil de experiencia en el trabajo social y acumulaba, por interés propio y de un modo autogestivo, conocimientos de tecnología.

Puerta 18 se convirtió, entonces, en una hermosa casa luminosa, cómoda y moderna en el barrio del Abasto. Dentro, la mejor tecnología disponible y un equipo listo para recibir a los chicos de 13 a 18 años que quisieran sumarse y traer sus proyectos. Contaba con el sostén de la Fundación Irsa y con la colaboración de todas las empresas del grupo. Era un modelo de educación por fuera de la escuela, que proponía la exploración, el juego, el aprendizaje por medio de la ciencia, el arte y la tecnología. Había mucho que probar, corregir y descubrir en el camino, pero el equipo confiaba en esta idea nueva, genuina e innovadora.

Era hora de abrir la puerta.

## La experiencia

La casa se fue llenando lentamente; al principio, el equipo –ya a esa altura integrado también por Carolina Morán, Susana Huarte y Martín Nogue– fue a buscar a los chicos a las escuelas de la zona: mostraban experiencias, llevaban equipos y les contaban que podían ir a Puerta cuando quisieran, que no tenían obligaciones que cumplir (de horarios, de asiduidad ni de entrega de trabajos) y que, además, era gratis. Los primeros participantes se fueron acercando tímidamente; al poco tiempo, Puerta ya tenía un grupo fijo de chicos de 13 a 18 años que acudía entre una y cinco veces por semana a desarrollar proyectos o a sumarse a las propuestas que los coordinadores sugerían. Y cada chico traía a sus amigos y funcionaba como vocero informal.

A poco de comenzar, Eduardo Elsztain apareció un día con el entonces Jefe de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires Mauricio Macri,

quien quedó impactado por el espacio, la tecnología y el clima de trabajo. Ofreció replicar el modelo en varios barrios de la ciudad. Pero el equipo no se sentía listo para lograr que Puerta funcionara a gran escala, por lo que se fue realizando un trabajo de crecimiento gradual. Gracias al entusiasmo del entonces Jefe de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, se cerró un acuerdo por medio del cual chicos del Programa Adolescencia comenzaron a llegar a Puerta. El GCBA se ocupaba de trasladarlos desde diversos puntos de la ciudad; luego, se armó el modelo de Puerta Móvil.

Más adelante surgió otra complicación, que se convirtió en oportunidad: llegados los 18 años, muchos chicos querían quedarse. Y como necesitaban conseguir trabajo, la gente de Puerta confió en que podían insertarse en puestos calificados, tomando en cuenta sus conocimientos de tecnología. Pero no era tan sencillo, y así nació +18.

La experiencia, el aprendizaje, los acuerdos y los nuevos desafíos de Puerta 18 se cuentan –en relatos a cargo de sus protagonistas: directores, coordinadores, docentes, socios, participantes– a lo largo de las páginas de este libro. La idea es, por un lado, dejar constancia del proceso que llevó una idea hasta esa realidad que hoy se erige en un pasaje del barrio del Abasto. También, invitar a empresas, personas y estados provinciales y municipales a adoptar el espíritu de esta experiencia y replicarla en otros ámbitos.

La investigación previa, la excelencia en los detalles, la selección de las personas adecuadas y comprometidas y el aporte de capital modelaron la experiencia y sustentaron las bases de un proyecto que, ahora sí, está en condiciones de crecer y expandirse sobre bases sólidas. Paula Solsona, actual directora de la Fundación IRSA, recibe innumerable cantidad de propuestas para emular el proyecto de Puerta 18 en diversos lugares del país.

Dice Mariana Elzstain: “Nadie, con un solo espacio así –que es como una joyería por lo cuidado, lo precioso– va a cambiar el mundo. Pero todos los chicos merecen tener acceso a propuestas de este





nivel. Entonces uno se pregunta cómo y de qué manera lo vamos a replicar. Es cierto que en Puerta se hace un trabajo artesanal con cada chico, y eso es lo maravilloso. Lo ideal sería que esas acciones se replicaran... Que pudieras mandar a cada una de esas perlas que conseguiste formar a reproducir algo cercano a esto que se produjo. A lo mejor tenga que cambiar de forma y mutar... Sabemos que Puerta 18 existió y existe porque hubo gente que se lo cargó al hombro. En dos sentidos: en el económico y en el del cuerpo concreto. La Fundación lo hizo en lo económico; Laura Benvenaste y su equipo, poniendo el cuerpo. No sé si se va a dar la coyuntura para que estos chicos que pasaron por Puerta y fueron creciendo en el modelo puedan salir y hacer lo mismo. Quizá haya que mutar las formas para conseguir algo similar: llegar a las universidades, a espacios preexistentes y volcar allí el modelo de aprendizaje que propone Puerta. Si sabemos que hoy tenemos mucho para mostrar, un proyecto legitimado por el tiempo y el trabajo. La propuesta de Puerta 18 está lista para expandirse".

# Qué es Puerta 18

**P**uerta 18 es un programa de educación no formal que tiene como protagonistas a jóvenes de 13 a 24 años, en el que la tecnología es una herramienta central para lograr los objetivos:

- Estimular habilidades e intereses.
- Aportar a que cada uno descubra su vocación y favorecer su desarrollo.
- Fortalecer el trayecto educativo.
- Disminuir la brecha digital.
- Mejorar la futura empleabilidad.

Funciona desde 2007 en una casa de dos plantas del barrio del Abasto, en la ciudad de Buenos Aires.

Desde entonces:

- Se sumaron unos 3.000 participantes,
- 129 de los más antiguos consiguieron empleo en puestos calificados,
- Se trabajó con cinco programas gubernamentales,
- Se generó una red de empresas de diferente envergadura que colaboran con las actividades y,
- Cada año más de diez chicos logran reinsertarse en la escuela.

Educación no formal: se desarrolla fuera del ámbito escolar, con intencionalidad formativa, una planificación flexible del proceso y la recreación como herramienta fundamental.

Por su naturaleza, Puerta 18 no es siempre igual a sí mismo. Cambia, suma y se reacomoda a medida que surgen nuevas necesidades. Hoy contiene dos propuestas, que a su vez trabajan con distintos formatos.

#### **Para chicos de 13 a 18 años:**

- **Clubhouse Network ([www.computerclubhouse.org](http://www.computerclubhouse.org)):** un espacio abierto para jóvenes de 13 a 18 años en el que se desarrollan en simultáneo diversas actividades relacionadas con la tecnología, la ciencia y el arte. Forma parte de una red de un centenar de Clubhouse en 19 países. Está abierto de martes a viernes de 13 a 18 y los sábados de 11 a 18. Los chicos se agrupan en equipos para realizar proyectos concretos que sugieren ellos o alguno de los coordinadores, en un recorrido de aprendizaje personalizado y no formal.
- **Talleres:** diversas disciplinas estructuradas en propuestas de corta duración –dos o tres encuentros–, siempre con una producción final. La idea de los talleres es profundizar contenidos y que chicos con intereses similares se conozcan y puedan trabajar juntos.
- **Cursos:** son brindados por profesores, a lo largo de cuatro a seis encuentros. Las disciplinas, contenidos y actividades que se desarrollan obedecen a necesidades y pedidos que van surgiendo de los proyectos, individuales o de equipo, que emprenden los chicos.
- **Tecnología para la Escuela (TPE):** es un espacio de acompañamiento permanente del desempeño escolar. Se trabajan aspectos transversales –comprensión de textos, búsqueda de información, reconocimiento de las ideas principales– y se promueve el autoconocimiento y la ayuda mutua en los contenidos específicos de cada materia.



- **Puerta Móvil:** talleres en los barrios porteños que llevan la propuesta pedagógica, puertas afuera, hacia aquellos que aún no conocen el programa. Puerta Móvil surgió como una forma de incluir en Puerta 18 a participantes del Programa Adolescencia del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, que otorga becas a chicos que participan de actividades formativas de libre elección.

#### **Para jóvenes de 19 a 24 años:**

- **Cursos** de especialización en diferentes disciplinas distribuidas en tres grandes ejes: diseño, producción audiovisual y programación. Cada curso suele durar entre dos y tres meses y finaliza con una producción siempre vinculada a un proyecto o necesidad que sugiere un cliente real. Ese cliente es –en general–, una empresa que plantea una situación a resolver. Para lograrlo, todo el grupo trabaja en una propuesta concreta, simulando ser una productora o agencia.
- **Actividades transversales a todos los proyectos:** se enfocan en su vinculación e inserción laboral, trabajando en fortalecer competencias del mundo académico y del trabajo. Se desarrollan actividades como el armado de *reels* y portfolios personales, ejercicios de comunicación y orientación vocacional, entre otras.

Acompañamiento con tarea: metodología en la que se trabajan los vínculos con y entre los jóvenes a través de una propuesta concreta de tareas. En este proceso se vincula lo instrumental con el trabajo social. En Puerta 18 se acompaña a las personas en su integralidad, centrando la actividad en encontrar la vocación.

## El espacio

Puerta 18 es un programa y también un lugar. Un espacio por el que los chicos pueden

Programa social de educación y tecnología: espacio que aloja a las personas de manera integral utilizando herramientas, dispositivos y metodologías variadas para potenciar y descubrir vocaciones y talentos.

circular libremente; llegan y se van cuando quieren. Es una casa de dos plantas con diferentes ambientes, en la zona del Abasto, acondicionada y equipada, y con la siguiente distribución:

- Clubhouse: en la planta baja, con una mesa alrededor de la cual reunirse, islas con computadoras de uso libre y un estudio de grabación.
- Aula para cursos y talleres: también en la planta baja, un espacio acondicionado de modo más tradicional para cursos y talleres programados.
- Primer piso: el espacio de Tecnología para la Escuela y la sala de reuniones para el equipo o para distintas necesidades que se presenten.

El equipamiento tecnológico cambia según las necesidades. Una lista de lo disponible a nueve años de abrir Puerta 18, incluye:

- Video y fotografía: 19 cámaras, un reflector, un paraguas reflector, dos antorchas de luz, cinco filtros para cámaras, un micrófono para cámara, dos micrófonos corbateros, una Steady Cam, una cámara GoPro.
- Sonido: un amplificador (para bajo, guitarra, etc.).
- Robótica: tres kit Lego Mindstorm, un kit Little bits premium.
- Básicos: 48 computadoras de escritorio (repartidas principalmente entre el Clubhouse y su sala de sonido, el aula-taller y un espacio que funciona como incubadora), 23 notebooks, 16 tabletas gráficas, 4 impresoras, un scanner, 6 proyectores, 2 pantallas de 84 pulgadas, 6 discos rígidos portátiles, 2 grabadores digitales, 5 memorias digitales, 12 baterías, 1 ordenador de placa reducida (Raspberrypi).
- Una impresora 3D.
- Otros: 2 microscopios digitales, 1 sensor Kinect.



## El modelo de aprendizaje

En Puerta 18 se trabaja con un modelo de formación abierto, participativo y flexible: el de la **comunidad de aprendizaje**, que puede resumirse en la frase “todos aprendemos, todos enseñamos”. Desarrollada por diferentes teóricos –como el educador brasileño Paulo Freire– y en carreras como Psicología Social, esta metodología propone una alternativa al modelo tradicional y pasivo (de un “educador” que transmite conocimientos y un “educando” que los recibe, absorbe y luego aplica), por otro en el que un grupo de personas le da vida a una comunidad educativa en la que todos aprenden a la vez que ponen a disposición sus saberes, utilizando las mismas herramientas y compartiendo un entorno.

El modelo de comunidad de aprendizaje no es una novedad, fue teorizado y desarrollado en el siglo XX. Y sin embargo, en el mundo de la tecnología cobra nuevo sentido y vigencia. Las personas vinculadas laboralmente a las herramientas tecnológicas, por sus trabajos, disciplinas, oficios y gustos, suelen participar de comunidades de aprendizaje en las que el conocimiento se comparte, circula y se actualiza a mayor velocidad y accesibilidad –y a veces a mucho menor costo– que en la educación formal. El llamado “Movimiento Maker” –que asocia la creación y la innovación no solo a las grandes compañías sino también a comunidades que funcionan compartiendo el qué y el cómo crean cada uno de sus integrantes– tiene muchos puntos de contacto con este modelo de trabajo: aprender haciendo, compartir y construir el conocimiento, trabajar en equipo, crear en comunidad.

**Comunidad de aprendizaje:** modelo educativo basado en los principios y prácticas de inclusión, igualdad y diálogo, con el objetivo de lograr la transformación social y educativa. Los contenidos no están predeterminados sino que son producto de una construcción conjunta, no asimétrica, en la que todos enseñan y todos aprenden. Proyectos basados en los principios de este modelo educativo pueden aplicarse en la educación formal y no formal, como estrategia para mejorar los resultados de la formación y construir una convivencia solidaria.

**Espacio de materialización digital:** un punto de encuentro de todos los interesados en el hacer, la construcción y la experimentación con distintas disciplinas tecnológicas.

Puerta 18 no es un lugar “de capacitación” o “de cursos” y las herramientas tecnológicas no son un fin en sí mismo. El foco está puesto en una experiencia de aprendizaje en la que el objetivo principal no es manejar muy bien un programa o una máquina, sino fortalecer la autonomía, la libertad de elección y el desarrollo personal de cada uno de los chicos.

Esta experiencia de aprendizaje se sostiene en cuatro premisas:

- **Aprender haciendo:** a medida que diseñan, crean, inventan, los chicos hacen preguntas, buscan resolver problemas, incorporan información y profundizan habilidades.
- **Seguir los propios intereses:** se aprende trabajando en la concreción de proyectos elegidos por cada participante. Los chicos se organizan a partir de sus propias demandas y no de un programa de contenidos predeterminados. Motivados por sus propios intereses, buscan los conocimientos requeridos para poder continuar con sus proyectos. Se producen experiencias de aprendizaje con sentido, en las que el saber está relacionado directamente con el desarrollo o realización de un proyecto que les resulta relevante y por el que están dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo para acceder a sus objetivos y sus sueños.
- **Construir una comunidad:** el conocimiento se comparte; los proyectos se concretan en equipos; cuando un compañero no sabe cómo resolver algo, otros colaboran. Es un paradigma que estimula la generosidad y la integración de los otros. Se busca resolver problemas entre todos. La tecnología obliga –y ayuda, a la vez– a romper con la asimetría de “el que enseña” y “el que aprende”. Dentro de esta comunidad de aprendizaje, los chicos no son “beneficiarios”, “usuarios” ni “destinatarios”. Mucho menos “alumnos”. Son participantes, y el nombre con que elegimos llamarlos –y que tiene una gran carga de sentido– es “socios”. Y entre los participantes o socios





están los *Padawans*, una palabra prestada del universo de la saga cinematográfica *Star Wars*. En estas películas, los *Padawans* son aprendices del Jedi. En Puerta 18 son chicos que proponen actividades y hasta dan talleres para otros compañeros: chicos con iniciativa y conocimientos que eligen compartir con sus pares.

- **Generar autoconfianza:** cuando todas las ideas y opiniones son respetadas, los chicos se animan a proponer y experimentar. Avanzar, en este modelo, es fortalecer la toma de iniciativas, la permanencia y perseverancia, la satisfacción al concretar sus propuestas y la capacidad de sortear o enfrentar los obstáculos que se van presentando en el camino. El objetivo es lograr independencia y autodidactismo.

En este proceso, el equipo de Puerta 18 trabaja con distintas modalidades de acercamiento: desde las consignas cerradas y el acompañamiento permanente, hasta el autodidactismo y la asistencia a demanda. En el caso de los más chicos, puede ser un adulto el que invita y acerca, pero desde el primer momento se ofrece un menú libre y lleno de propuestas diferentes y variadas. Cada uno elige en qué quiere profundizar, y si quiere hacerlo. Es un aspecto fundamental del modelo: la **libertad de elección**.

Todas las actividades son **gratuitas**. No existe otro condicionamiento para venir que el querer participar. Los chicos eligen qué días y en qué horarios quieren estar en Puerta 18 y se van cuando quieren. Pueden empezar un taller y dejarlo. Probar con un curso, descubrir que no es de su interés y empezar con otro. O descubrir un tema o herramienta que los atrae, y empezar a profundizar, individualmente

*Padawans:* socios de Puerta 18 que tienen una larga trayectoria en el espacio, con un gran manejo instrumental, que se ejercitan en compartir conocimientos, ayudar a los que recién llegan y facilitar el aprendizaje a otros miembros de la comunidad. Con un fuerte sentido de pertenencia, son junto al equipo de coordinadores los que consiguen mantener y transmitir el espíritu y la cultura institucional.

y con otros, sin necesidad de participar en actividades más pautadas. No hay evaluaciones ni se toma asistencia.

La práctica que guía nuestras actividades como comunidad de aprendizaje experimental incluye a todos los involucrados: el método de trabajo del staff también consiste en hacerse preguntas permanentes: ¿cómo resolver las necesidades de cada uno de los chicos? ¿qué propuestas que sean inclusivas y sorteen las diferencias de acceso a la tecnología y de manejo de las herramientas se pueden generar? No hay chicos que están “más atrás” –en una supuesta “carrera tecnológica”– que otros: se plantean desafíos escalonados según distintos conocimientos, destrezas con las herramientas y criterios.

El desafío del trabajo personalizado es entender qué necesita cada chico para, como dice nuestro lema, acompañarlos en el camino del “Derecho a tu futuro”. Por eso el equipo no separa el trabajo de los “técnicos” (profesores y talleristas) del de los profesionales formados en el trabajo social. Cada integrante tiene, por supuesto, mayor capacitación en un área que en otra; por eso, el equipo también funciona como una comunidad de aprendizaje en la que los problemas se resuelven en conjunto, para no perder de vista que el modelo funciona si se contiene y conoce a los chicos, se atienden sus intereses, se trabaja tratando de descubrir sus potencialidades y sus deseos, si –en definitiva– **la mirada es integral**. El afecto, la cercanía y la motivación no son un plus que a veces se logra y otras no: son parte fundamental de los objetivos de Puerta 18.

## El trabajo social

El propósito de Puerta 18 es funcionar como un dispositivo que minimice las desigualdades, los condicionantes socioeconómicos con los que llega un chico: ampliar las posibilidades que le ofrece su entorno.





En un proyecto de estas características, la tecnología genera un valor agregado, un saber tangible, genuino y valorado en la educación formal y en el ámbito laboral. **La tecnología es, en definitiva, una herramienta valiosa y disruptiva** que puede cambiarle la vida a alguien y no un fin en sí misma.

La gratuidad es fundamental para que sea un espacio realmente inclusivo. Si bien no se trabaja con el concepto de necesidad económica, sino con la idea de resolver necesidades, a secas, aproximadamente 8 de cada 10 de los participantes provienen de contextos socioeconómicos vulnerables.

El trabajo educativo también implica crear y promover modelos de valoración social diferentes a los predominantes, como el que sostiene que para que una propuesta sea buena tiene que ser paga, e incluso cara. Los chicos mantienen su compromiso con el aprendizaje sin necesidad de que medie el pago de una cuota como una presión que los obliga a cumplir.

Vienen por elección. Alrededor de 400 socios se suman cada año. Viajan desde lejos, gastan dinero en transporte, a veces en comprar algo para comer. Quieren estar aquí durante su tiempo libre, se esfuerzan en terminar sus proyectos, colaboran con otros, prueban herramientas, cuidan el espacio, lo recomiendan con sus amigos y hermanos, a veces cambian sus horarios de escuela para poder seguir viniendo. El trabajo de Puerta 18 es motivar y convencer cada día. Los chicos llegan y se van cuando quieren, y cada vez que vuelven su elección tiene mucho valor: es siempre una muestra de compromiso genuino y renovado.

El modelo de trabajo es replicable en otras instituciones. Es una forma de organización y acción que se puede imitar y utilizar en proyectos diversos. La idea central es **recuperar el derecho de explorar, de conocer para poder elegir**: no forzar ni apurar elecciones en los chicos hasta que no hayan tenido el tiempo y los recursos para investigar, conocer y descubrir qué les gusta, qué los emociona.

## Nuestras claves

Por definición, la propuesta de Puerta 18 no es la de un modelo cerrado de trabajo, pero algunas claves, de todos modos, se pueden enunciar:

- **Crear una comunidad diversa.** Siempre nos preguntan de dónde vienen los chicos, si son jóvenes "necesitados". La respuesta cada vez es la misma: son chicos que vienen con una necesidad. El trabajo del equipo es descubrir cuál. Están, obviamente, los grandes ejes del trabajo social (pobreza, adicciones, judicialización). Pero en Puerta 18 nadie les pregunta a los chicos de dónde vienen para recibirlos. En otras palabras: "proyecto inclusivo" es una definición que abarca más variables que las socioeconómicas. Los socios se quedan por el vínculo. Porque aprenden y se divierten. Es un error asociar el trabajo social con la pobreza o la falta de recursos económicos. Un programa social es un trabajo integral con las personas, no solo con sus falencias. Un chico puede venir a Puerta 18 aunque no tenga una vulnerabilidad expresa; la falencia puede ser de interés, de afecto, de que se ocupen de él. Los chicos vienen porque hacen aquí cosas que no pueden hacer en otros lugares y se encuentran con pares que tienen intereses similares.
- **No buscar uniformidad en el aprendizaje.** Cada uno avanza a su ritmo y en lo que le interesa. En un mismo espacio, el mismo día y a la misma hora pueden convivir hasta diez proyectos diferentes. Cada uno hace lo suyo. Incluso en los talleres, no hay necesariamente un recorrido común ni un lugar al que llegar. Cada uno se desafía a sí mismo.
- **No guiarse por estereotipos.** Es muy difícil confiar en que habrá segundas oportunidades en lugares que ya se han transitado. Por eso es importante que cuando ingresan a un nuevo espacio no se encuentren con los mismos obstáculos que





tuvieron en otras instituciones: ser vistos como "inadaptados" o "raros" o "limitados". Hemos visto muchos "burros" usar complejos algoritmos y "chicos problemáticos" ser aplicados en sus proyectos, muy cuidadosos con el equipamiento (cámaras, micrófonos, scanners, impresoras), ser referentes de sus compañeros en algunos temas y hasta ganar concursos.

- **No aferrarse a una fórmula.** Se trata de trabajar sobre las demandas de los participantes; estar atentos al entorno para poder modificarlo; probar, evaluar, cambiar e instalar en la metodología lo que funciona. Ser flexible: no pensar que algo que resultó en algún momento va a seguir resultando siempre.

El dinamismo es la esencia de la cultura organizacional de Puerta 18. Tanto para el equipo como para los chicos el alma del proyecto se construye de preguntas: ¿Por qué no? ¿Por qué así? ¿Qué es lo próximo? ¿Cómo mejoramos lo que hacemos?

## Experiencias

- A Amanda la conmovía un caso de bullying en su escuela. Escribió su historia, armó el guión, aprendió a filmar, a editar, a trabajar en equipo, a transmitir ideas. Otros chicos se sumaron a su proyecto como actores. Amanda hizo su primer corto. Se llamó *Yo también odio a Carlitos*; ganó el primer premio de un concurso nacional y el tercero en un certamen regional. Con ese corto viajó a Estados Unidos para capacitarse como realizadora audiovisual. Hoy estudia cine en la universidad.
- Un chico llegó y preguntó: "¿Acá se pueden jugar videojuegos?" La respuesta fue: "Sí, ¿qué tipo de videojuegos te gusta? Primero vas a crear uno y después podés jugar".

Dispositivos o intervenciones: formas particulares y personalizadas de acompañar situaciones problemáticas que puede atravesar un participante del programa. Se piensan en equipo, teniendo en cuenta la historia del joven, su entorno y con el aporte de las organizaciones especializadas.

- David estaba haciendo el curso de Computación Ubicua. Era su primera experiencia en Puerta 18. Estaba algo tenso. No se relajaba. Sobre todo, en los recreos. Casi cuatro meses después, cuando ya promediaba su segundo curso, contó por qué: "Fui a muchos lugares a aprender, y acá está todo tan prolijo, los equipos y los coordinadores tan buenos, que me preguntaba '¿Cuándo me van a cobrar?' Pensaba: 'Al final del curso seguro vienen y me lo cobran.' Por eso no me animaba a comer unas galletas o tomar un té". Siempre valoró los cursos que tomaba, pero le costaba confiar en que realmente fueran gratuitos.
- Josep llegó por medio de una organización del barrio, Damas Peruanas. Estaba en el país desde hacía un año. Contó que lo que más quería era seguir en contacto con sus primos, tíos y amigos pero no sabía cómo. "Si yo mando un correo, ¿lo pueden leer en cualquier lugar del mundo?", se sorprendió. Hasta ese momento nunca había escuchado hablar de una cuenta de correo electrónico.
- —Es increíble la página que hiciste –le dijo un coordinador a Brenda.  
—No, no es tan buena... ¿te parece?  
—Sí, de verdad es muy buena. Lo que no entiendo es por qué copiaste de otra página todo el texto Es una copia exacta.  
—Es que hacerla es fácil. Escribir lo de adentro es lo que no me sale.
- El equipo de Robótica se reúne los viernes de 15 a 18. Sus integrantes se especializan, se desafían. Unos arman y diseñan, los otros programan. Hay chicos de contextos muy diversos; vienen de escuelas privadas y públicas; de barrios muy humildes y de otros no tanto. Cada viernes, cuando todos se juntan, esos mundos se vuelven uno. Nadie pregunta de dónde vienen los otros ni cuáles son sus necesidades; lo importante es que el robot supere el desafío del día.



- 
- Alex participó en Puerta 18 desde los 14 hasta los 17 años. Luego su vida cambió. Se mudó de barrio primero y de provincia después. Creció, tuvo una novia, un trabajo nuevo, una hija. Tiempo después volvió de visita. Quería presentar a su hija y contar lo importante que había sido para él, en su momento, participar del espacio.

Cada una de estas pequeñas historias, diálogos, momentos son ejemplos de cómo funciona Puerta 18. Por separado, explican solo parcialmente el sentido de este proyecto.

¿Qué es? ¿Un lugar de educación no formal, con acceso a las tecnologías de la información y comunicación? Sí. ¿Un espacio de socialización, de contención, para jóvenes en alguna situación de vulnerabilidad? También. ¿Un taller donde se dictan cursos? ¿Un ámbito de capacitación para trabajar de lo que a cada uno le gusta? ¿Un lugar donde encontrar una vocación? En la práctica, algo de todo eso. Pero la suma de respuestas afirmativas a cada una de estas preguntas no lo explica todo.

La respuesta está en cada uno de los chicos: es un lugar donde pueden plantear sus necesidades, descubrir sus motivaciones, detectar y desarrollar sus habilidades, proponer y concretar sus proyectos.

Para lograr este aparente *caos creativo*, el 50 por ciento del trabajo es la planificación. Para que el modelo funcione con la amplitud y libertad que propone, es necesario un dispositivo complejo y versátil que logre que los chicos quieran –y puedan– volver cada día.



## GABIL TENORIO Y MATÍAS DURÉ: CONCRETAR UNA IDEA

“Presentar un trabajo y que te aplaudan fue... *wow*”

**E**n la fiesta de fin de año de 2015, Gabil Tenorio y Matías Duré, dos chicos de casi 18 años, presentaron el primer proyecto realizado en Puerta 18 con una impresora 3D. El que pasaba por la mesita donde ellos mostraban su creación se encontraba con las distintas piezas de un cubo que había que armar como un rompecabezas, o como una versión tridimensional del Tetris, aquel juego de encastrar de PC. Una vez logrado el cubo, los chicos invitaban al visitante a *darle cariño* rodeándolo con las manos. Y entonces se prendían unas luces en su interior y se disparaba una animación en la base en la que estaba apoyado. Una proeza que les llevó cuatro meses de

ensayos, piezas tiradas a la basura y trabajo en traspase para llegar a tiempo.

Sobre el final del festejo, Matías fue invitado a subir al escenario montado en la vereda y recibió la noticia de que viajaría en 2016 a la convención anual de Clubhouse Network. "Todavía no lo puedo creer, recién estoy cayendo", cuenta poco después, ya embarcado en el papeleo para viajar a Boston y en unas clases intensivas de inglés.

Gabil ya hizo ese viaje, a los 14 años, en 2012. "A mí no me lo contaron en la fiesta. Fue un día de enero. Nos llamaron a los seleccionados a una sala de Puerta, para contarnos la noticia.

Para la convención de aquel año, Gabil y sus compañeros prepararon un proyecto sobre tradiciones argentinas en realidad aumentada. Pero no pudieron exponerlo por un problema técnico.

Al volver, empezó a ayudar a otros chicos a aprender cómo hacer realidad aumentada: "Es más que nada una interacción", explica. "Una tarjetita tiene un código QR, una cámara lo lee y dentro del programa se reproduce lo que ese código tiene asignado, que puede ser una imagen fija, un video o un modelo 3D; si la persona que tiene la tarjeta va girando, la imagen 3D también".



## Una integración lenta

Gabil va a una escuela industrial y desde que empezó a aprender dibujo técnico se siente atraído por el Diseño 3D. “Pensaba: ‘¿Por qué no puedo ver esto en la computadora, agarrarlo y girarlo?’. Cuando vi que en Puerta había un programa para hacerlo, fue *oooohhh*”, cuenta.

Llegó empujado por su mamá y su hermana, que asistía desde los comienzos. En la primera muestra de fin de año, vio cómo sacaban una foto y la editaban con un programa de diseño gráfico y quedó asombrado. Tenía 10 años. “En mi casa había una compu y yo no sabía para qué servía, nadie me contaba cómo usarla y mi hermana tampoco tenía paciencia para explicarme. Me decía ‘cuando vayas a Puerta te van a enseñar’. Cuando cumplí 13, vine. Más que nada porque mi mamá me decía ‘dale, dale, te va a servir’. Era el primer año de la escuela, no tenía tanto contraturno como ahora”, recuerda Gabil.

Los primeros meses fueron así: él prefería quedarse en la casa, pero la mamá le insistía. Años después, y aunque ya las obligaciones de la escuela técnica le complican el tiempo libre, prefiere venir sin almorzar o sacar tiempo de donde sea. “Vengo siempre, hasta cuando no hago nada, vengo”, cuenta.

A la hora de elegir, le interesó aprender Diseño 3D. “Un día vi a un coordinador haciendo una cara rara y le pedí que me enseñara a hacer algo así. Era Sculptris, un programa de modelado. Me acuerdo que hice la mitad del cuerpo de Hulk,

todavía lo tengo.” También empezó a profundizar en arquitectura 2D, hizo un taller de modelado poligonal en 3D y llegó la convención en Boston. “Me metí en un taller, con varios chicos de Estados Unidos y uno de Panamá. Hicimos algo y lo imprimimos. Yo nunca en mi vida había visto una impresora 3D, no sabía que los modelos 3D se podían imprimir, directamente no se me había ocurrido. Fue muy loco, no podía creerlo. Aprendí a modelar para una impresora”, recuerda. “Cuando llegó la impresora 3D a Puerta me hizo acordar a eso, porque era la misma, solo que no era amarilla.”

## Probar, probar y probar

A Matías le gusta el Diseño 3D pero también otras cosas. Todo lo que se le cruce. “Cuando estoy en algo y ya considero que sé lo suficiente, arranco con otra cosa. Siempre encuentro algo que me gusta. Como me gusta todo, pienso en como veinte carreras que quiero seguir. Por eso acá en Puerta quiero definir bien qué hacer”, dice. A diferencia de Gabil, él insistió desde los 12 años para venir: vio una nota en la televisión, o le contó un amigo, no se acuerda, pero sí sabe que le dijo a la mamá: “Cuando cumpla 13 me llevás”. ¿Qué pasó a los 13? “Me olvidé”, se ríe Matías. “Pero a los 14 me trajo un amigo, y me di cuenta de que era aquel lugar que me había impresionado”.



“Cuando vi que en Puerta había un programa para hacerlo, fue oooohhh.”

El primer proyecto del que participó fue un corto en el que le pidieron que actuara. Al principio se quedaba dos horas, porque vive en Lomas de Zamora y no podía llegar muy tarde a la casa. Ahora que es más grande, se queda hasta la hora de cierre. En la casa, todos contentos: “Mi mamá siempre me apoya. Le digo que quiero ser dibujante y me apoya. Le digo que quiero ser otra cosa y me apoya también”.



En cambio, en la escuela se sentía “lo que se llama un friki”. No solía comentar con sus

compañeros las cosas que hacía en Puerta: “Todos siempre se asombran cuando les digo ‘hago tal cosa’ y me preguntan ‘¿por qué no me dijiste’. Y yo me quedo así, como diciendo... ‘¿por qué nunca me preguntaste?’.”

Eso sí. Los primeros días en la mesa verde no quería hablar. “Me sentía como ‘no sé de qué hablar, no me hablen, no sé cómo seguir una conversación’.”

A Matías, como a Gabil, le costaba relacionarse con los demás. Se sentían tímidos. Los dos cuentan que con el tiempo vieron que aquí “meterse en la compu y nada más” no era el juego. Y se animaron a hablar cuando veían que “no importaba qué cosas te interesaran, siempre había otro al que le gustaba lo mismo que a vos”. Después

empezaron a desenvolverse, a hablar en público, a actuar y a mostrar sus proyectos. “Presentar un trabajo y que te aplaudan fue... wow”, grafica Matías abriendo los brazos y revoleando los ojos. Así fue como llegaron hasta el risueño “dale cariño” en la presentación de su cubo mágico en 3D.

## Un proyecto de alto impacto

El proceso de construcción de este juego llevó cuatro meses de ensayos, con varias piezas fallidas. “Habíamos pensado algo muy complejo: que cada vez que se ponía un cubito, se prendiera una luz. Pero nos dimos cuenta de que si tardábamos siete horas en imprimir cada uno, no llegábamos”, cuentan. Después aprendieron que con un material muy rígido las piezas se rompían y que no podían dejar la ventana abierta cuando la impresora estaba funcionando, porque el golpe fresco arruinaba el proceso. También les pasó que algunas piezas se derretían o se caían.

Entonces hicieron pruebas y de acuerdo a cómo resultaban, cambiaron varias veces el diseño. Aprendieron que tenían que imprimir las distintas partes del cubo con soportes, como troquelados, que se podían desprender una vez que toda la pieza se secaba sin desmoronarse. Gabil y Matías narran sus experimentos y es como hacer un curso



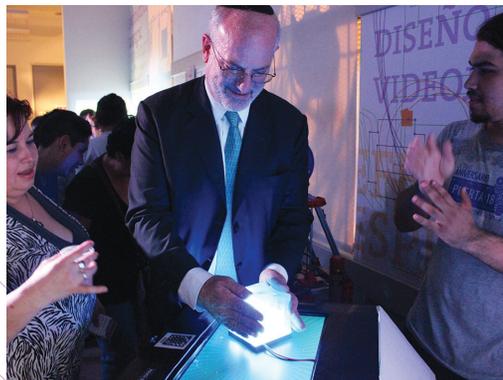
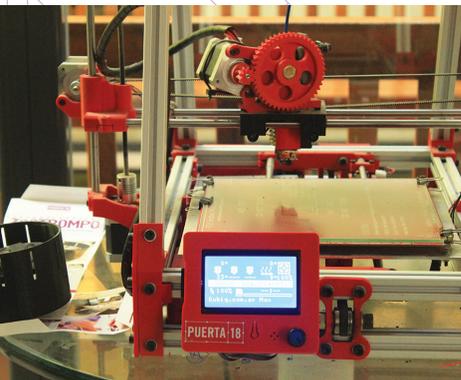
de impresión 3D: aprendieron mucho y lo saben transmitir.

Con las piezas listas, les quedaba poco tiempo para resolver la parte electrónica del proyecto: la que permitía que al unir las partes se encendieran las luces y al “darle cariño” al cubo, se viera una animación.

Una semana antes de la fiesta, la cosa no funcionaba. Así que dos amigos que hacían electrónica se sumaron, uno ofreció la casa y todos terminaron haciendo circuitos hasta las seis de la mañana. “Logramos lo que queríamos pero no al ciento por ciento”, dicen, autocríticos.

El día de la fiesta, chicos y adultos desfilaban por su mesa armando el cubo y riendo ante la propuesta.

Hoy los rincones de Puerta 18 empiezan a poblarse de otros ensayos de figuras en 3D, de muñequitos rojos y azules que parecen superhéroes. Habrá que esperar para ver de qué se trata.



# La puesta en marcha

**H**asta llegar al momento de abrir el espacio y poder definir con claridad los objetivos y los límites, hubo un trabajo previo de más de un año. La premisa de partida fue desarrollar un proyecto social que trabajara en reducir la desigualdad, con la tecnología como herramienta.

Puerta 18 se propuso ser un programa capaz de sortear los obstáculos de la desigualdad económica mediante la igualdad educativa de la propuesta.

Comenzó sin muchos espejos en los que mirarse. No existían, prácticamente, iniciativas de inclusión tecnológica y mucho menos diseños específicos para adolescentes. A nivel internacional, a mediados de los 2000, estaban en auge proyectos como *One Laptop per Child* y otros, con la idea de distribuir masivamente computadoras baratas. También nosotros creíamos en ampliar el acceso a la tecnología, pero el acento estaba puesto en el *para qué*, en el sentido.

Mirada de derechos: todos los jóvenes tienen derecho a recibir la educación que les permita estar en condiciones de igualdad de oportunidades, sin importar su nivel socioeconómico.

Educación no formal o comunitaria: práctica educativa fuera de la escuela, de fuerte contenido lúdico y con una metodología por proyectos en la que el interés de los participantes orienta las temáticas a tratar.

Como ya adelantamos en la introducción, conocíamos la iniciativa Computer Clubhouse (CCH) desarrollada desde 1993 por el Massachusetts Institute of Technology (MIT) y el Museo de Ciencias de Boston. Era una experiencia pedagógica que acercaba herramientas a jóvenes de contextos vulnerables y los desafiaba a experimentar, a crear con tecnología. Lo más interesante e innovador era el modelo de comunidad de aprendizaje, la forma de aproximación a las herramientas tecnológicas que proponía. Se acercaba a las líneas

de educación no formal con las que planeábamos trabajar.

Hoy el nombre de ese programa es Clubhouse Network y tiene espacios en 19 países.

Los primeros veinte centros estaban distribuidos en los Estados Unidos. Todos estaban insertos dentro de instituciones, como clubes, museos e incluso escuelas. En cambio, en Puerta 18 el proyecto nació con el CCH y fue creciendo a su alrededor.

El modelo CCH propone generar espacios donde el conocimiento circule, donde los adultos no sean docentes clásicos sino facilitadores y su función sea la de plantear estímulos. Todo el equipamiento se pone a disposición de los chicos y de un acercamiento al conocimiento mediante el juego. La tecnología es el eje fundamental alrededor del que giran contenidos lúdicos, científicos y artísticos.

Ese modelo permite que existan centros con 30 chicos y otros con 900. Se diferencian mucho unos de otros según el perfil del coordinador: más allá de que siempre estén ligados a la tecnología, algunos se inclinan hacia el cine, la robótica u otros usos de las herramientas. En los CCH los adultos confirman que se puede vivir de lo que uno sabe hacer. Así se corrobora que no es necesario separar la pasión y la vocación del trabajo.





CCH convoca a un perfil de joven más autodidacta, que sabe lo que quiere lograr, y a quien le gusta la tecnología. Esto en principio reducía bastante el espectro de la población objetiva que podía acercarse a Puerta 18, por lo que fuimos tomando decisiones que, a partir de esta metodología de trabajo, nos llevaran hacia un campo más amplio.

## Un proyecto a medida

El plan era bastante diferente a los demás CCH, pero igual aplicó y recibió la capacitación del MIT. La estructura inicial incluyó el estudio de música, las computadoras con software de diseño profesional, las cámaras, los scanners, las impresoras, las sillas ergonómicas y el centro de todo: la mesa verde.

Las máquinas son parte del proyecto, pero no son el proyecto. El centro es la mesa verde, donde todos los encuentros empiezan y terminan. Donde se piensa y se comparte.

El período de investigación incluyó varios viajes al exterior para conocer a fondo el programa Clubhouse y, también, la exploración del barrio donde se ubica Puerta 18. Un primer y reducido equipo caminó las calles del Abasto, las plazas, el shopping, para saber dónde estaban los chicos cuando no se encontraban en la escuela, y qué hacían en su tiempo libre.

La primera conclusión fue que los chicos pasaban muchas horas solos. Adentro de sus departamentos. O jugando con una pelota en los pasillos de las casas. Muchos chicos del mismo barrio no se conocían ni se relacionaban entre sí. Tener una casa, un espacio donde recibirlos y acompañarlos, y en el que pudieran encontrarse, era parte esencial del programa.

Hubo reuniones con las organizaciones sociales del barrio para conocer a qué se dedicaban, con quiénes trabajaban, qué creían

Programa social de educación y tecnología: una vía para llegar a los jóvenes con menos oportunidades mediante una herramienta muy poderosa en el mundo actual, ya que tiene la capacidad de disminuir su vulnerabilidad social y les permitirá mejorar su empleabilidad futura.

que necesitaba el barrio y qué pensaban de un proyecto como el de Puerta 18. Fue un camino largo. “¿Por qué computadoras?”, preguntaban. Dudaban de que fuera una buena idea. Algunos no veían la tecnología como una herramienta con capacidad transformadora o la relacionaban con los cyber (locales con computadoras conectadas a internet) en los que los chicos pasaban horas jugando videojuegos. El equipo también recorría esos locales, para saber qué les interesaba a los chicos que elegían esos espacios durante varias horas al día.

Las conversaciones con organizaciones del barrio fueron muy importantes para pensar una estrategia de comunicación que explicara los objetivos como los de un proyecto social con posibilidades transformadoras de la realidad de cada chico.

Con esta visión es que se convocó a un equipo interdisciplinario, con experiencia en lo **social**, en **recreación** y en lo **tecnológico**.

También se decidió que el acceso iba a ser **gratuito**. Hubo miradas diferentes sobre este punto. La creencia más instalada era que si los jóvenes no pagaban, no iban a valorar el proyecto y el equipamiento. También hubo temor a los robos. Incluso entre los defensores de la gratuidad.

La pregunta que el proyecto tenía que responder era la siguiente: cuando se ofrece algo valioso, sostenido en el tiempo, con un trabajo sistemático y profundo y donde se generan vínculos, ¿se valora aunque no se pague? Verificar esa hipótesis es el desafío de un proyecto social de estas características, más allá de que la herramienta sea un taller de fotografía o de teatro, o un laboratorio de tecnología.



## El nombre y la comunicación

El nombre de Puerta 18 sintetiza los objetivos del programa: fundar un espacio que funcione como puerta de entrada abierta y gratuita a nuevas experiencias de aprendizaje, innovadoras e igualadoras, y como Puerta, con mayúsculas, a todo lo que viene después de los 18 años. Metafóricamente, nos propusimos que los chicos pudieran abrir esa puerta y así expandir sus horizontes.

Para difundir el proyecto, primero se organizaron actividades en los recreos de las escuelas de la zona con notebooks, scanners, robots y otras herramientas, y se observó qué interacción se producía.

Hubo algunas escuelas y también profesores muy interesados que intentaron motivar a sus alumnos para que participaran de Puerta 18. Algo aprendido con el tiempo fue que a los chicos no los seduce tanto que la escuela los “mande” a algún lado. En cambio, si los invita un amigo o el hermano mayor, se entusiasman más. Por eso hoy llegan muchos más por el boca a boca que por los carriles de la educación formal.

Sin embargo, los primeros sí llegaron de las escuelas, de lugares donde habíamos hecho alguna actividad, o porque habían visto un volante en la calle.

Con cada chico que llegaba se realizaba una entrevista y se le mostraba un video presentando la propuesta: qué cosas se podían explorar, qué proyectos posibles había para arrancar, para inspirarse.

Algunos venían de contextos muy vulnerables y necesitaban ir adquiriendo conocimientos concretos, a la vez que tenían que enfrentar grandes desafíos personales. También estaban los que tenían intereses muy precisos de aprender determinados programas y tecnologías. Se armó un núcleo de chicos que empezaron a venir siempre. Un grupo muy fuerte, estable, que fue el germen de lo que es Puerta hoy. Varios de ellos están retratados en otros capítulos de este libro.

## Inicios y consolidación

Puerta 18 comenzó a recibir chicos en noviembre de 2007. Por entonces, los primeros objetivos fueron:

- Difundir el programa.
- Generar sentido de pertenencia y vínculos con los chicos. Lograr su crecimiento y consolidación dentro de Puerta 18.
- Lograr conocimiento y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Dar forma a los proyectos iniciales.
- Desarrollar y sistematizar una metodología de trabajo.
- Poner en funcionamiento cursos con la Universidad Tecnológica Nacional y el espacio de Tecnología para la Escuela (TPE).
- Articular proyectos conjuntos con otras organizaciones.
- Concretar los primeros relevamientos de resultados y necesidades cuali y cuantitativos.
- Lograr legitimidad en el barrio y en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación.

## El encuentro con la realidad

En su etapa inicial de proyecto, Puerta 18 imaginaba chicos que, al llegar, dijeran: "Quiero hacer un videojuego y no sé cómo" o "tengo una idea para un corto". El equipo solo tendría que acercarles las herramientas y acompañar. Pero la realidad era otra. Los chicos no venían con sus propias inquietudes y planes para concretar, sino que preguntaban: "¿Qué tengo que hacer?". Y la respuesta "lo que vos quieras" no los estimulaba, sino que les generaba frustración y les provocaba rechazo.

Entendimos entonces que teníamos que ir unos cuantos pasos hacia atrás. **Había que recorrer un camino previo: llenar de sentido**





**las herramientas, darle relevancia al mensaje, hasta llegar a la historia que cada uno tuviera ganas de contar.**

En ese momento, la mayoría de los chicos no tenía computadora en su casa, mucho menos en su bolsillo (como la tienen hoy). Había que trabajar habilidades pequeñas, muy básicas. Para eso, más que coordinadores hiperespecializados en herramientas tecnológicas, hizo falta paciencia, mirada atenta y proyección a corto plazo. Cada día era importante. La clave era identificar cómo avanzar a partir de lo que ellos sabían, para poder llegar –con el tiempo– a actividades y proyectos más complejos, interesantes y personales.

El objetivo a largo plazo se transformó. Queríamos que conocieran disciplinas nuevas y estimular sus vocaciones, pero la persona es una sola: si llega con un peso muy grande, por ejemplo una situación complicada en su casa, es imposible hablarle de diseño gráfico o del futuro. No puede visualizarlo. No siente que eso esté ahí para él, para ella.

Fueron tiempos de pensar hasta dónde se podía avanzar. El límite de un programa de este tipo es ahondar en las cuestiones de las que puede hacerse cargo. Y para las que no, se establecieron alianzas con organizaciones sociales de la zona: de atención primaria, psicológica, asistencia legal, etcétera. De hecho, algunos chicos empezaron a llegar a Puerta 18 a través de esas organizaciones.

Nunca fueron alumnos, ni nosotros docentes. Buscamos palabras nuevas para nombrar nuevos vínculos. Empezamos a llamar “socios” a los participantes del programa. Acordarnos de los nombres, de sus gustos, del equipo de fútbol del que eran hinchas y de las fechas de sus exámenes generó lazos de confianza y respeto mutuo.

De a poco, casi imperceptiblemente, empezó a pasar algo distinto: surgieron los proyectos personales y sus deseos para el futuro.

La clave es crear un equipo humano versátil y una forma de trabajo flexible que permita modificar el rumbo y el ritmo, respondiendo a los estímulos de la realidad.

## Las actividades

En los primeros meses se armaron tres proyectos para trabajar en diferentes planos:

- Estimular el interés por la propuesta.
- Compartir conocimientos específicos.
- Apoyar el trayecto escolar.

La diversidad de situaciones en las que los chicos llegaban era enorme: algunos no sabían manejar un mouse y requerían que nos centráramos en el desarrollo de la motricidad fina, otros eran usuarios muy avanzados de programas e inquietos exploradores, aunque eran los menos. La mayoría aprendía rápido hasta los programas más complejos; a veces intuitivamente. Lo que a priori pensábamos iba a ser una dificultad, por ser chicos que no tenían tanto acceso a la tecnología, era en definitiva lo más sencillo. Lo difícil era que desarrollaran sus propias ideas.

El trabajo del equipo se concentró fundamentalmente en **despertar el interés y en estimular el deseo de conocer**.

Los tres proyectos fueron:

- **Un plan para probar cada día algo diferente:** robótica, edición de video, animación, diseño de videojuegos, música, cine, fotografía, efectos especiales... Actividades sencillas, que van creciendo en dificultad, algunas autoadministradas y otras más guiadas; siempre con el objetivo de llegar a un producto final. Se arman proyectos en equipo, sumando chicos a la concreción de las ideas de otros hasta que aparecieran las propias. Lo importante era que se fueran contentos, orgullosos con el resultado que lograran y que quisieran volver. Se sigue trabajando así, todos los días, en el espacio de menores de 18 años.
- **Cursos y talleres con una modalidad más clásica.** Por ejemplo, de animación 3D, fotografía, efectos audiovisuales. Durante la





primera etapa –muy brevemente– los hicimos con la colaboración de la Universidad Tecnológica Nacional (UTN); los chicos recibían certificados que validaban sus conocimientos. Era un modo de aprendizaje más lineal, más parecido a lo que ya conocían, y ese era un inicio para lograr una intersección: comenzar desde lo conocido hasta interesarse para explorar formas más novedosas de aprendizaje. Se siguen armando, a demanda: para los que están interesados en herramientas muy específicas y para los que ya tienen un proyecto personal en marcha y necesitan más conocimientos técnicos.

Lo importante es plantear muchas maneras diferentes de recorrer el camino hacia algo que le interesa a cada chico. Hubo chicos que al principio solo hacían cursos y después empezaron a probar desarrollos por su cuenta.

- **La intersección con la escuela.** A la mayoría de los chicos que venían a Puerta les iba mal en el colegio, pero les iba bien aquí. Entonces surgió un proyecto que los asiste en su trayectoria escolar. Se trata del espacio de Tecnología para la Escuela (TPE), que surgió con el objetivo de ofrecer un acompañamiento personalizado, continuo, usando las mismas herramientas que los chicos eligen para divertirse. Y así continúa.

No son grupos de estudio por edad, ni un lugar al que van cuando están mal en una materia o tienen que resolver un trabajo: impulsamos a los chicos a usarlo todo el año, para anticiparse a los problemas. En TPE trabajan voluntarios, del mismo modo horizontal que en el resto de Puerta: los chicos se ayudan entre sí.

Al principio no funcionaba: mientras en un espacio los chicos se divertían, TPE se percibía como un lugar más tenso. Pero al poco tiempo comenzó a dar muy buenos resultados: a los chicos que venían les empezó a ir mejor en la escuela.

El efecto colateral fue que ayudó a que las familias y las instituciones que desconfiaban un poco de la propuesta, que creían que los chicos venían a perder el tiempo, la empezaran a valorar.

## El crecimiento

Promediando el segundo año de Puerta 18, con una metodología de trabajo consolidada, surgieron nuevos objetivos vinculados con el crecimiento del programa, y también el de los chicos:

- Incrementar la cantidad de voluntarios.
- Generar nuevas fuentes de financiamiento.
- Iniciar las áreas de emprendimientos, becas y mentores.
- Organizar un cierre anual con la muestra de proyectos grupales.
- Armar un consejo asesor.
- Incorporar nuevas herramientas tecnológicas.

Poco a poco, la cantidad de socios fue aumentando. Había que pensar un modo de trabajo para crecer sin perder la esencia, lo *artesanal*: conocerlos a todos, saber lo que les gustaba, atender necesidades concretas y personales. Metodológicamente, y para poder acompañar mejor a cada uno, los dividimos en tres grupos virtuales:

- **El primero lo conformaban chicos sin conocimientos previos.** Con ellos se trabajaba inicialmente la alfabetización digital más clásica y con mucho acompañamiento. Con repeticiones y consignas encadenadas.
- **El segundo grupo era el de los chicos que no estaban focalizados en un interés específico.** Era el más numeroso y el objetivo fue pasar gradualmente del juego a proyectos que fueran significativos para ellos.



- **El tercero estaba integrado por los que tenían ideas y proyectos** y un manejo básico o avanzado de programas. Incluso estaban pasando de usar tecnología a producirla.

La intención era que se produjeran pasajes ascendentes entre los grupos. Y se puso el acento en que todos lograran habilidades blandas tales como adquirir autonomía, desarrollar una idea, comunicarla, trabajar en equipo.

Físicamente no estaban divididos. Seguían compartiendo el mismo espacio y se cruzaban en las actividades. Fue el trabajo del equipo el que se dividió en tres, prestando atención a las necesidades específicas de cada *grupo virtual*, que tenía un coordinador de referencia que seguía los recorridos de cada chico y los referenciaba.

Con un trabajo de aproximadamente dos años, Puerta 18 concretó un triángulo de oportunidades para sus participantes: **lugar de encuentro + uso de tecnología + desarrollo de proyectos**.

Para entonces, algunos de los chicos estaban por cumplir los 18 años: la edad hasta la que llegaba el trabajo de Puerta 18. Entonces se desarrolló un nuevo espacio para los que terminaban la escuela secundaria que hoy se llama **+18** (ver capítulo 4).

## Las brechas

En 2008, cuando Puerta 18 abrió, la llamada “brecha digital” era significativa: el acceso a las nuevas tecnologías era restringido. Ninguno de los chicos que llegaba al programa tenía un equipo en su casa. Como ya comentáramos, al comienzo hubo que mostrarles cómo funciona una computadora, buscar actividades para entrenar la motricidad fina, el uso del mouse y el doble click. Hoy esa situación es muy infrecuente, porque los chicos recibieron equipos –mediante programas del Estado– o tienen un celular inteligente que los conecta a internet.

Ya a fines de 2013, la Unión Internacional de Telecomunicaciones, el organismo de regulación del sector que pertenece a la Organización de las Naciones Unidas, destacaba a la Argentina entre el top 10 de países que registraban un mayor acceso a internet. Esto se mide según un índice de desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación que se denomina IDI (así es su sigla en inglés) y que combina once indicadores diferentes que van desde las tasas de alfabetización básica hasta el número de usuarios de internet y de abonos de celulares. La tasa de conexión de los hogares a la red supera desde hace años el 50%.

A su vez, el Estado anunciaba en 2015 la "brecha digital cero", tras siete años del Plan Conectar Igualdad, que entregó una netbook a cada alumno de escuelas primarias y secundarias.

Por otra parte, año a año las mediciones privadas registran crecimientos geométricos en el tráfico de datos móviles y ubican a la franja de los menores de 30 años, nativos digitales, como aquella en la que los dispositivos móviles empiezan a ser el principal medio de conexión.

Como lo prueban estos y otros indicadores, **la brecha de acceso a la tecnología se fue cerrando. La nueva brecha, la de uso, es en la que trabaja hoy Puerta 18.** La mayoría de las personas acceden a las tecnologías como usuarios, no como productores. La brecha actual es entre los que son consumidores y los que pueden crear contenidos, comprender las herramientas como un medio para producir, enviar un mensaje, difundir.

También se hace foco en **otro tipo de brecha: la de acceso a la información.** Muchos chicos ni siquiera imaginan que existen algunas disciplinas y carreras, y el objetivo es ponerlas a su alcance; que las conozcan. Para lograrlo, primero se favorece la exploración lúdica y luego facilitamos las herramientas para que profundicen en sus elecciones. Porque, definitivamente, no se puede elegir lo que no se conoce. Claro que tampoco allí termina el camino: cuando





un chico conoce y se interesa, necesita herramientas para profundizar. Y luego le hace falta un capital social para ingresar al mercado laboral. Entonces aparecen **las nuevas brechas, que ya no son tecnológicas, sino sociales**. Esas son las desigualdades sobre las que trabaja hoy el programa, y se centra en acompañar la elección vocacional, la inserción laboral y la generación de autoempleo.

## Proyección

La etapa de proyección del modelo de Puerta 18 es la que estamos transitando. Los nuevos objetivos –algunos cumplidos, o en proceso; otros, a concretar– tienen que ver con profundizar el acompañamiento de las trayectorias personales de los chicos participantes del programa y a la vez transmitir la experiencia como para que sea replicable en otras propuestas y organizaciones. Para ello, el esfuerzo se concentra en:

- Presentarse a concursos y propuestas de financiamiento.
- Lograr y relevar la inserción laboral de jóvenes que pasaron por el programa.
- Sumar como voluntarios a ex participantes del programa.
- Capacitar docentes en educación no formal y tecnologías de la información y la comunicación.



## STEFY MORALES: MULTIPLICAR EL MODELO

### “Siempre tuve vocación por compartir conocimiento”

Stefy Morales tiene 23 años y estudia Ingeniería en Sistemas en la Universidad de Buenos Aires. Cuando piensa en su futuro, afirma: “No sé dónde ni en qué puesto. La verdad es que eso no me importa. Me gusta saber que voy a estar en algún lugar trabajando con chicos. Ayudando”. No es la respuesta que uno espera de una estudiante de ingeniería especializada en informática.

Vocación social y un perfil profesional tecnológico: Stefy forma parte de la primera generación de chicos que pasó por Puerta 18. El camino personal que ha hecho hasta aquí coincide asombrosamente con el proyecto: pasa la mañana en la Facultad y la tarde en la casa del Abasto, trabajando como coordinadora. Es su primer empleo formal.

“Yo quería que fuera así, que mi primer trabajo fuera en Puerta 18. Quería devolver algo de lo que recibí”, cuenta ella, que desde el principio –en el verano de 2009, cuando un profesor de una colonia de vacaciones a la que asistía llevó a su grupo a conocer el lugar– es una entusiasta amplificadora del proyecto. “Me ha pasado de ir en el subte y escuchar a una mamá hablando con su hijo, al que le interesaban ciertas cosas pero no sabía a dónde ir, y entonces yo me metía, me presentaba, les contaba del lugar, invitaba al chico a venir... y lo sigo haciendo”.

Cuando Stefy llegó, tenía un objetivo: aprender a usar el Word y –sobre todo– el Excel, porque le interesaban los números y la contabilidad. Tenía quince años, iba a un colegio comercial y ya por entonces daba algunas clases de apoyo escolar para chicos de escuela primaria. En Puerta 18 aprendió esos y otros programas y fue... “Wow”. Lo dice así, sonriendo, abriendo mucho los ojos y los brazos como para atajar una pelota gigante.

“Empecé a hacer algunas actividades con un programa, que en ese entonces era algo novedoso, y después con otro programa de diseño que me gusta más”, recuerda. Imprimía o se mandaba a su casilla de mail las cosas que hacía para mostrárselas a su mamá. Las imágenes, al principio, eran fotos tuyas trucadas, que la mostraban en lugares adonde soñaba estar: en ciudades de

“

Todavía me asombra cruzarme con alguno por la calle y que me diga *profe.*”

Estados Unidos, en una playa bonita, tocando en una banda de rock o cabalgando. Más adelante, con un programa de edición gráfica, creaba imágenes con fotos de sus compañeros de escuela.

Su primer proyecto más elaborado lo realizó con After Effects: la filmaron con fondo verde caminando como una astronauta y haciendo como que clavaba algo en el piso; luego convirtió esa imagen en la de ella misma conquistando la Luna, clavando en el suelo una bandera argentina.



“Algo que me distinguía era que siempre tenía a mano un cuaderno y una lapicera, anotaba todo. Y lo sigo haciendo. Tengo guardados todos mis cuadernos de Puerta”, recuerda.

Desde ese verano de 2009 en que visitó el lugar y decidió quedarse, pasaron muchas cosas –y muy rápido– en la vida de Stefy. Llegar aquí fue,

como para varios de sus compañeros de aquellos tiempos, encontrar la horma de su zapato. Venía todos los días, desde que abría hasta que cerraba. Y ya en mayo de aquel año los coordinadores le dieron una noticia que la dejó impactada: la habían elegido para viajar a Boston, a una reunión bianual que se organiza entre todos los integrantes de la red Clubhouse.

## Un viaje a otras realidades

Lo primero que pensó Stéfy era que por fin iba a conocer una ciudad de Estados Unidos. La experiencia le aportó mucho más que eso: conoció un mundo. “Todavía hoy me escribo con los chicos de los que me hice amiga allí. Sobre todo, con los de distintos países de Latinoamérica. Aprendí muchísimo de cómo viven, qué comen... por ejemplo, los chicos de la India se hacían unos dibujos en la piel que no eran tatuajes y los de Costa Rica mezclaban el helado con todo. Me traje una moneda de cada país, pulseritas... intercambiamos muchos recuerdos”, cuenta. Era su primer viaje, después del que la trajo a la Argentina desde Perú, a los dos años.

“No tuve miedo. Para mí la palabra miedo no existe. Si quiero algo, si me atrae, tengo que encararlo”,



dice. Los puntos fuertes de Stefy son lo que suele llamarse “habilidades blandas”: hablar en público, comunicar una idea, trabajar en equipo, liderar un proyecto, desenvolverse en ámbitos diferentes. “Mucho lo aprendí en Puerta 18, aunque siempre tuve vocación por compartir conocimiento, por sentarme con un compañero cuando no le salía algo y tratar de lograrlo juntos.”

Por eso, fue natural para ella empezar a ocupar otros roles en el espacio de Puerta. Al principio, empezó a cooperar en las actividades que se hacían para los más chicos: “Aprendí cosas fundamentales que me enseñaron los coordi-

nadores. Por ejemplo, si alguien tiene una dificultad, alentarlos a intentar de nuevo sin apurarse a agarrar uno mismo el mouse. Hay que dejar que el otro se anime y pruebe hasta que logre la habili-

dad. También, si alguien pregunta algo porque no lo entendió, repetir para todos, porque puede haber algún otro que tiene la misma duda y no se animó a preguntar”.

Cuando se abrió el espacio +18, se enfrentó a otro desafío. En ese caso, con Maik, su compañero de la primera hora, “que hoy junto con Joni son los que más saben de animación”: juntos dieron cursos de nivelación para jóvenes que se habían anotado en talleres y que necesitaban incorporar algunas herramientas antes de empezarlos.

“  
Aprendí cosas fundamentales  
que me enseñaron los  
coordinadores.”

“Fue muy raro –cuenta– porque algunos eran más grandes que yo. Y todavía me asombra cruzarme con alguno por la calle y que me diga ‘profe’.”

Stefy empezó a pasar más tiempo cooperando en actividades hasta que formalizó su rol de coordinadora en Puerta. Como tal, participa de Puerta Móvil en el Bajo Flores y de Tecnología para la Escuela (TPE), donde ya había colaborado como voluntaria. “Tengo en un cuaderno las planificaciones que hice para tres cursos de nivelación. También anoto cuál es la situación de cada chico que llega a TPE y llevo una estadística con los resultados. Por ejemplo, en el último turno de exámenes de fin de año teníamos 122 y rindieron bien 64. Cuando un chico deja de venir durante dos meses, lo llamo. Se ponen contentos de que te acuerdes de ellos. Algunos ya no vienen porque les va mejor en la escuela, y ese apoyo era lo que buscaban. Otros tienen mucho interés por aprender y aquí encuentran lo que les interesa. Y otros buscan compañía, amigos, contención.”

Si compara el lugar al que ella llegó a los quince años, Stefy ve hoy a Puerta 18 como un sitio “más profesional, más numeroso”, pero esencialmente el mismo. Le gusta el ritual que se repite desde el primer día alrededor de la mesa verde: “Nos reunimos con todos los chicos, cada uno cuenta cómo le fue en el día. Entonces, por ejemplo, podemos



preguntar '¿cuál es tu película favorita?' y tres contestan la misma y se empiezan a hablar, se hacen amigos. Chicos que por ahí llegan, se sientan frente a una computadora y les cuesta muchísimo hablar, son muy tímidos”.

Otros momentos que le dan satisfacción son esos en que alguien descubre algo que le apasiona: “Algunos chicos vienen y te dicen ‘quiero dibujar’, por ejemplo. Pero otros no. Hay una chica, Sofi, que se metió en un montón de cosas, no encontraba algo que le apasionara. Hasta que descubrió el estilo *graffiti* y hoy es muy grossa dibujando”.

“  
Me gusta saber que voy  
a estar en algún lugar  
trabajando con chicos.”

A los que tienen un tropiezo, ella tiene algo para contarles: “Siempre fui muy buena en la escuela. No me llevaba materias. Nada. Aquel año que empecé Puerta, además de que viajé a Boston, mientras estaba allá nació mi hermana. En la escuela fui mejor promedio, me eligieron mejor compañera y ganamos un torneo de handball. Todo fue genial. Estaba convencida de que iba a estudiar Contabilidad, pero aquí conocí otras cosas y me decidí por Ingeniería en Informática. Las primeras materias del CBC me costaron muchísimo. Solo aprobé Sociedad y Estado. En el primer examen de Análisis Matemático me saqué 2,50. Volví a casa llorando como una nena. Le pedí a mi mamá que me ayudara a conseguir una profesora particular. Durante las vacaciones de invierno pasé cuatro horas por día

con ella y en el segundo cuatrimestre promocioné las tres materias en las que me anoté. Las cosas a veces cuestan. Si algo te interesa, por ahí no podés salir de fiesta todas las noches. Tenés que esforzarte. No hay que abandonar en el primer intento. Creo que yo puedo transmitirle eso a un chico porque estuve en el mismo lugar que él”.



# Cómo funciona

Lo que uno puede encontrar si traspasa la entrada de Puerta 18 en cualquier momento del día, seis veces por semana, son muchos chicos haciendo cosas diferentes al mismo tiempo. Si bien la sensación que puede percibir el visitante es de mucha libertad, eso que se ve conlleva una planificación detallada y un importante seguimiento. Para entender el modelo de trabajo, nos detenemos en un día cualquiera en Puerta.

El espacio abre a las 10 y cierra a las 18, de martes a sábados. Por la mañana se desarrollan los cursos para mayores de 18 años y a la tarde llegan los más chicos.

**La propuesta +18** está estructurada en tres grandes áreas: Diseño, Audiovisual y Programación, con cursos de dos a tres meses de duración. Tres o cuatro veces al año se renueva la grilla, que hoy es de más de veinte opciones, entre las que se cuentan, por ejemplo, Arquitectura 3D, *Community Manager*, *Trafikker*, *Motion Graphics* para TV, Desarrollo de *Software* o *Concept Art*. Estas actividades se planifican con mucha anticipación.

**Las actividades para los chicos de 13 a 18** se planifican semana a semana y son muy diversas. En una misma tarde pueden convivir:

- Cursos de 4 a 6 encuentros, a cargo de un coordinador externo al equipo fijo de Puerta 18.
- Talleres de 2 o 3 encuentros, a cargo de un coordinador del staff.
- La actividad propuesta para el día, desarrollada por otro coordinador.
- Equipos que están trabajando en un proyecto de largo aliento con profesores voluntarios, como los de Robótica o Dibujo, o grupos que se forman para concretar un propósito en particular.
- Chicos siguiendo una actividad auto-administrada que puede ser una de las consignas que ya están preparadas y disponibles en una carpeta, o que surja de un tutorial. O puede ser también que se proponga un desafío del día o la semana. Por ejemplo, una consigna puede ser armar una foto de uno mismo junto a una celebridad, para que luego entre todos voten la mejor.
- Proyectos individuales.
- Chicos que no están en proyectos de equipo ni individuales, que tampoco están participando de talleres o actividades del día y que están buscando, probando, investigando para decidir en qué les interesa profundizar.
- El grupo de Tecnología para la Escuela.

Mientras todo eso transcurre a la vez, los chicos tienen acompañamiento de los coordinadores y cada proyecto tiene un mentor. Y a pesar de lo difícil que parece así descripto, esto se logra porque hay un trabajo previo de planificación y asignación de tareas.

## 10.00

**Cursos.** Por la mañana, se desarrollan las actividades para los jóvenes de 18 a 24 años. En el día concreto que contamos aquí, en el espacio abierto, transcurre un curso de *User Experience* y en el





aula de +18 otro de Montaje (dentro de una serie de Producción audiovisual), con profesores convocados especialmente para esas especialidades.

*User Experience* analiza los distintos factores y elementos que intervienen e inciden en la experiencia de un usuario con un dispositivo particular o en un entorno; es una disciplina que pasó de aplicarse exclusivamente a los sistemas informáticos al diseño en general.

En el curso de Montaje se trabaja con programas específicos con el objetivo de entender los recursos narrativos, más allá de las herramientas.

**Reunión semanal de equipo.** En la sala de reuniones, todo el equipo estable de Puerta 18 hace un encuentro semanal para repasar la agenda de actividades, los proyectos en marcha, los pendientes, qué objetivos se están cumpliendo y en cuáles hacen falta apoyos. Se asignan responsables para distintas tareas, desde ponerse en contacto con una empresa para sumarla a una simulación –una experiencia laboral concreta– en el final de un curso de +18 hasta planificar una actividad especial para un evento o un concurso.

Todos los integrantes del equipo de Puerta 18 comparten un archivo con la grilla de actividades y sus horarios y responsables.

Se incluye el repaso de la difusión de las actividades: desde los videos que cada sábado se comparten en Facebook, contando las actividades de la semana siguiente (producción a cargo de un grupo de chicos de Puerta), hasta las gráficas en redes sociales y las charlas informativas semanales que se hacen en determinadas épocas del año para explicar el espacio +18.

Desde la segunda mitad del año, se empiezan a planificar e incluir en estas reuniones de equipo los proyectos especiales de la muestra anual de diciembre.

En este día que nos ocupa, en particular, hay mucho que repasar sobre el viaje a la convención anual de *Clubhouse Network* en Boston, a la que asisten chicos del programa.

La reunión de equipo no dura más que una hora. Cada uno avanza con su tarea o en reuniones más pequeñas para resolver temas puntuales, como compra de materiales para una actividad, la gestión de los papeles legales para los viajeros o los contactos para encontrar al profesor adecuado para un curso nuevo.

**Seguimiento personal:** cuando hace falta, el equipo se reúne también para evaluar necesidades particulares de algunos chicos. Puede pasar que alguno haya dejado de venir, o que esté en situación de calle, o que se detecten problemas familiares, de adicciones, de violencia, deserción escolar, entre muchos otros. Se conversan las estrategias de abordaje de ese problema, el asesoramiento necesario y las derivaciones posibles. En todas estas situaciones se hace seguimiento.

## 12.00

**Reunión diaria del equipo de 13 a 18 años.** Al mediodía llega el equipo móvil que trabaja en el Bajo Flores y junto a los coordinadores que están desde la mañana en la casa del Abasto encaran la reunión cotidiana del equipo sub 18. Mientras se comparte el almuerzo, repasan el día: actividades y roles que asumirá cada uno. Siempre se requiere de una pareja pedagógica: uno a cargo de la actividad y otro acompañando personalmente a los participantes que lo requieran. A la vez, debe haber dos coordinadores libres, como para recibir chicos nuevos y/o proponer actividad y acompañamiento a los que no se suman a las consignas del día.

La reunión diaria de este equipo tiene instancias de largo plazo –planificación general de actividades especiales, o momentos del año como las vacaciones o la fiesta de diciembre– y del día a día.

Para la planificación cotidiana:

- Se intercambian ideas de actividades, talleres y cursos. En el caso de estos últimos, se buscan profesores externos para brindarlos, a diferencia de la consigna del día o del taller. En





promedio, cada coordinador queda a cargo de dos actividades diarias y un taller por semana.

- Se repasa la grilla de la semana, que contiene las actividades, los horarios en los que se van a desarrollar, los coordinadores a cargo de cada una de ellas y los recordatorios. Estas pequeñas notas del día a día pueden ser una lista de materiales, o el aviso de llamar a un chico al que le interesan especialmente cierto tipo de actividades, para alentarlos a venir, o para que se sume como *padawan* en un taller o como mentor en un proyecto (en este caso, también puede ser un participante de +18).
- Se definen necesidades, se reparten tareas, se dispone el uso de los diferentes espacios de Puerta 18 y del equipamiento. Por ejemplo, en el día que estamos describiendo:
- Comienza un taller en el que se hará un libro de fotos de murales del barrio, intervenidas con hileras de lana tejida. El coordinador a cargo de la actividad la comparte con sus compañeros de equipo. Se plantean las necesidades: se va a usar la cámara y posiblemente haya que pedir autorizaciones para ir hasta el shopping Abasto a fotografiar parte de sus murales.
- Otro coordinador propondrá a los chicos, como actividad del día, que intervengan de manera digital el afiche de su serie favorita incluyendo una foto propia.
- Durante la misma tarde transcurrirá el último encuentro de un taller de diseño de revistas. El producto final que armó el grupo tiene juegos y una guía de museos de Buenos Aires. Se llevará a una conferencia internacional.
- Un grupo de chicos vendrá a la tarde a terminar el proyecto que se llevará a la convención de Boston, un libro 3D –para leer con anteojos como los que se usan en el cine– sobre inventos argentinos. Mañana se mandará a imprimir.

Además de este repaso de las actividades del día, se produce un breve *brainstorming* en el que los coordinadores muestran ideas

que, de encontrar consenso, se convertirán en talleres o actividades diarias. El punto de partida son cosas simples que pueden haber visto en la calle y les llamaron la atención, o en sitios como *Pinterest*, o en una muestra de arte, o en una web de diseño: las fuentes son infinitas. Por ejemplo, se propone una actividad de animaciones en *stop motion*. Una posibilidad: hacerla con muñecos de alambre. O crear libremente a partir de un tema (por ejemplo: la justicia, la violencia de género, el *bullying*). O modelar una cara en 3D aprendiendo de un programa específico. De esta reunión surgen dos propuestas para incorporar a las grillas de actividades de las semanas siguientes.

En el largo plazo, se propone pensar actividades para realizar en el *Scratch Day* –un evento de programación para no programadores– y ver si entre los chicos surgen proyectos para participar de un concurso de experimentos que organiza Google.

Por último, se avanza en la planificación de un nuevo formato de actividad: los viernes de superpoderes, que consiste en aprender a trabajar un efecto especial cada viernes; por ejemplo a hacer que una figura tire láser por los ojos. La suma de todos estos encuentros es, en los hechos, un taller de *After Effects*. La participación, como en el resto de las actividades, es libre.

La complejidad de las herramientas y actividades se incrementa después de las vacaciones de invierno, cuando habitualmente la mayoría de los socios que vienen todas las semanas ya adquirió ciertas destrezas, independientemente de que cualquier chico puede sumarse a Puerta 18 en el momento que lo desee.

### 13.00

Terminan los talleres de +18 y empiezan a llegar los socios más jóvenes. Los coordinadores ya terminaron su reunión y están en el espacio de Clubhouse para recibirlos. Media hora después se convocan alrededor de la mesa verde. Se puede proponer un juego *rompehielo* o simplemente se conversa. A veces, preguntas como





“¿cuál es tu videojuego favorito?” facilitan que los chicos conozcan a otros con sus mismos gustos o preferencias. Si hay participantes nuevos, se presentan.

No más tarde que las 14.00, los coordinadores cuentan la actividad del día (incluirse en el afiche de una serie) y el taller que comienza (el libro de fotos intervenidas de murales). Todos aportan ideas sobre cómo resolver los afiches para que “queden bien”: fotografiarse en una pose en la que parezca que se interactúa con los otros personajes, mirando o no a cámara, trabajando el color... Algunos deciden hacer eso. Otros, el taller. El espacio se divide según la actividad en la que quiere estar cada uno. También hay chicos que deciden sentarse frente a una computadora.

De a poco llegan los del taller de diseño de revistas y los que vienen a terminar el libro 3D.

En el estudio de música, un chico graba una canción que, desde afuera y sin sonido audible, se adivina hip hop. Viene a Puerta 18 a concretar ese proyecto personal: grabar su disco. En la computadora, otro participante que asiste a un taller de producción musical y que ya tiene experiencia en el manejo de herramientas de edición de sonido, toma el rol de operador.

Dos coordinadoras reciben a los chicos que llegan, los suman a las actividades del día o los acompañan en lo que quieran hacer.

### **17.00**

En este momento, ya cerca del final de la jornada, se “recontrata”. Esto es, alrededor de la mesa verde, todos conversan sobre lo que hicieron. Es un paso importante: lograr poner en palabras lo que se logró, las dificultades y qué ideas surgen a partir de lo hecho en el día. De las actividades y talleres pueden nacer proyectos. Por ejemplo, si a un grupo le gustó la técnica de intervenir las fotos con lana tejida, puede utilizarla para hacer un cómic o una campaña de concientización sobre un tema que les preocupa. También se conversa sobre lo que quedó sin terminar y

sobre cómo se va a completar la producción. Si surgen proyectos, hay objetivos “negociables” –se puede cambiar sobre la marcha– y otros “no negociables”, como fijar un plazo y cumplirlo, trabajar en equipo y seguir determinadas reglas si el proyecto es para, por ejemplo, presentar en un concurso que tiene bases y condiciones.

Finalmente, puede haber un juego de cierre y la merienda, mientras los coordinadores cuentan cuáles serán las actividades del día siguiente.

## Grillas semanales

Un día típico como este está inserto en la planificación de una semana-tipo. Las grillas del mes de abril ejemplifican el modo de plantear la segmentación y organización de las actividades.

2016	Marzo/ Abril							
	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado			
	29	30	31	1	2			
Coordinadores	Brian, Nico, Stefy, Noe	Brian, Nico, Stefy, Noe	Brian, Nico, Stefy, Noe	Brian, Nico, Stefy, Noe	Brian, Nico, Stefy, Noe			
Recibe a los chicos	Noe	Brian	Noe	Stefy				
14:00 hs	Taller de instalación lumínica y sonora. Último encuentro	Tecnología para la escuela (TPE)	Revista	Banco de tiempo	Que-date tranqui ANI-MA-CON	Imprimir revista 3D	MALVINAS	
15:00 hs		Fotografía animada	Introducción a Videojuegos con Construct 2		CAMI-NATA	Efectos especiales: superpoderes y desintegración		Documental de archivo sobre Malvinas
16:00 hs				Zoo-trompo	ANI-MATE			
17:00 hs	Pixel art							
18:00 hs						Equipo Robótica		

2016	Abril									
	Martes		Miércoles		Jueves		Viernes		Sábado	
	5		6		7		8		9	
							Brian hasta 16hs		Brian - Conf. Anual	
Coordinadores	Brian, Nico, Stefy, Noe		Brian, Nico, Stefy, Noe		Brian, Nico, Stefy, Noe		Brian, Nico, Stefy, Noe		Brian, Nico, Stefy, Noe	
Recibe a los chicos	Brian		Nico		Stefy		Noe			
14:00 hs	Video. Puntos de vista	Tecnología para la escuela (TPE)	Transfer Cra-yones. Parches	Video-juegos con Construct 2 (2/2)	Fotomontajes en posters series: buscando a Wally	Arquitectura 3D: Diseña tu habitación ideal	Encuadernación con Natu		Día de la tecnología	
15:00 hs										Superpoderes con After effects: dragon ball
16:00 hs	Tapa revista					Zoo-trompo				
17:00 hs									Construimos la "Caja inútil"	Terminadores
18:00 hs							Equipo Robótica			Juego de cierre

2016	Abril											
	Martes		Miércoles		Jueves		Viernes		Sábado			
	12		13		14		15		16			
Coordinadores	Nico, Stefy, Noe		Nico, Stefy, Noe		Nico, Stefy, Noe		Nico, Stefy, Noe					
Recibe a los chicos	Noe		Stefy		Noe		Noe					
14:00 hs	Diseño de Flyers (#1/3)	Tecnología para la escuela (TPE)	Motion graphics. Texto con swirls	Men-sajes secretos	Creá y animá tu propio talking cat o pou	Cubo cuenta cuentos	Super-poderes: X-men, super velocidad	Info-grafía inter-activa (scratch)	Work-shop de animación. Temática: bullying			
15:00 hs	Tarjeta infinita								Zoo-trompo		Animación digital: animate	
16:00 hs												
17:00 hs											Equipo Robótica	
18:00 hs							Animación clásica: cut out					

2016	Abril											
	Martes		Miércoles		Jueves		Viernes		Sábado			
	19		20		21		22		23			
Coordinadores	Nico, Stefy, Noe		Nico, Stefy, Noe		Nico, Stefy, Noe		Nico, Stefy, Noe					
Recibe a los chicos	Brian		Nico		Noe		Stefy					
14:00 hs	Diseño de Flyers (#2/3)	Tecnología para la escuela (TPE)	TPE especial	GIFtorias	Creá y animá tu propio talking cat o pou	Más-caras virtuales: face tracking	Info-grafía inter-activa. scratch	Super-poderes: invisibilidad	Cerrado (feriado por Pesaj)			
15:00 hs			Express Foto						Libro tejido (#2/2)			
16:00 hs			Tarjeta infinita									
17:00 hs									Terminar animaciones del sábado pasado			Robótica
18:00 hs												



Al cabo de un año, la oferta de actividades suma unas 200 consignas de un día –sin contar los desafíos semanales y las actividades auto-administradas– y 25 o más talleres y cursos. Algunos son: Taller de videojuegos, *Motion Graphics*, Diseño de página web, 3D Studio, Dibujo de *zombies*, *Matte Paint*, *Collage 3D*, Fondos para títeres digitales, Producción musical, Videoclip plano secuencia, Video-historieta, Fotografía.

O, como suelen resumir los coordinadores: “Que siempre haya muchas cosas atractivas para hacer”.



BIANCA DENTE: ENCONTRAR ACOMPAÑAMIENTO

## “Te escuchan”

**B**ianca llegó a Puerta 18 cuando estaba terminando la escuela secundaria, un poco por casualidad. Vino acompañando a un amigo. Había escuchado nombrar el espacio, había visto algún cartel, tenía referencias lejanas. Sin embargo, cuando llegó y conoció la casa de la calle Zelaya, le pareció gigante y hermosa.

Ese día escuchó la propuesta pero no se quedó. No tenía tiempo. Volvió a su casa, buscó en Facebook, y empezó a seguirnos. Al año siguiente se enteró de que se abría un curso de cine para el grupo de 18 a 24 años, y como ella quería estudiar cine, se anotó. Vino acompañada de un amigo, que terminó anotándose también.

El curso era de *Realización integral de cortos*, y se dividía en una parte teórica y otra práctica. Durante cuatro meses vino tres veces por semana durante cuatro horas a descubrir cómo se escribe un guion, cómo construir un personaje, modos de producción, realización y manejo de cámara.

Una de las cosas que más la sorprendió fue el trato que proponía el coordinador. “No sé si será porque los profesores y coordinadores son muy jóvenes, pero si bien hay un trato de mucho respeto, no hay tanta distancia. Sentís que realmente están con vos, te escuchan.” En cuanto a la modalidad, como había hecho cursos en otros lugares, podía comparar: “Acá es como más flexible la cosa, el curso se va adaptando a las necesidades de cada chico. En el otro lugar, que además es pago, había un programa que cumplir y era todo mucho más engorroso, no había mucha onda entre los chicos y el profesor. Era otro ambiente. Acá siento libertad, quizá porque la prioridad es otra. Tenemos pautas, claro”.

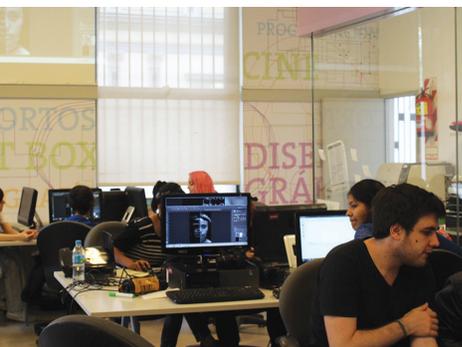
Esas pautas a las que se refiere no impactaban a todos por igual. “Teníamos que hacer un corto de tres a cinco minutos y había una fecha límite. Y obviamente, como en cualquier lugar, era bastante difícil trabajar en los encuentros, porque los tiempos generalmente se hacen más largos de lo planeado. Por eso cumplir con la entrega dependía

“

Sentís que realmente están con vos, te escuchan.”

mucho del grupo: por ejemplo, para el último corto éramos dos grupos grandes y uno no lo llegó a terminar porque no se lo tomó lo suficientemente en serio, me parece a mí. No lo terminaron, listo. No es que te van a poner una mala nota... Simplemente, el que no lo termina se quedó sin la experiencia, ¿no? Sin aprovecharla.”

## Confianza y contención



Claro que Bianca no centra su vínculo con Puerta solo en el aprendizaje profesional. En su experiencia, la relación que se establece con los coordinadores es fundamental. “Susana, una de las coordinadoras, me contuvo cuando tuve problemas personales. Yo aprecio mucho la contención. Puerta es un lugar al que sabés que puedes venir: te van a

atender bien y te van a hablar bien, y te van a dar algo para hacer. Cada vez que tuve alguna consulta –dudas sobre dónde estudiar o ahora, que estoy buscando trabajo– siempre puedo acercarme y hablar con Susana. Eso me ayuda mucho, más allá de los talleres, que obvio que están buenos. Pero que Su me haya dado apoyo... Me acuerdo de una vez en que tuve un problema (ahora está todo bien). Me sentía muy en la nada. Entonces se me ocurrió... O sea, ya de por sí tener la imagen de Puerta, saber que puedo venir, eso me parece

que es súper importante, ¿no? Se me ocurrió venir acá y comentárselo a Susana... Y bueno, me empezó a hablar, me preguntó cómo estaba con mis viejos, yo le conté toda mi historia, y ella estaba ahí, escuchándome: pude ver que realmente se interesaba. Eso fue... digamos, lo que me hizo sentir realmente tomada en cuenta. En ese momento no estaba teniendo mucho soporte y acá intuí que me lo podían dar... y me lo dieron”.

Bianca sigue: “Si yo por ejemplo estoy armando una página web en mi casa, y no se me ocurre cómo hacer algo, no se me ocurre, no se me ocurre y no me sale, vengo acá y pregunto si alguien lo sabe y alguien siempre dice ‘¡sí, yo lo sé!’, un chico o un coordinador. O te dicen ‘te voy a poner en contacto con tal persona que te va a poder ayudar’ y así nos vamos pasando los conocimientos. Por eso no es estricto, es más bien flexible. No es que tal persona te va a enseñar siempre: cualquiera te puede enseñar”.

Pero volviendo a su interés inicial en el cine, durante el transcurso del curso hicieron una experiencia laboral con una productora, Campo Cine, que en ese momento estaba terminando de producir la película *Mi amiga del parque*, de Ana Katz. La tarea era, usando todo el material de la película y del *backstage*, armar cortos promocionales para

“

Alguien siempre dice  
“¡sí, yo lo sé!”, un chico  
o un coordinador.”

Facebook, YouTube, Twitter. Hicieron tres piezas; “antes hablamos con la directora, vimos el material, trabajamos y fue muy emocionante ver nuestras piezas reproducidas en las redes”.

Un tiempo después de terminado el curso, Bianca recibió un mensaje de un coordinador: “¿Te interesa trabajar dos días para un evento de Educ.ar?”. Se trataba de documentar una entrega de premios y editar diferentes piezas para subir al canal. Bianca y otra chica fueron asistentes de producción: manejaban la claqueta, documentaban lo que iban grabando, coordinaban, armaban el

plan, revisaban el sonido, producían... “¡Y nos pagaron! Aunque eso no fue lo más importante”, dice Bianca, sonriente.

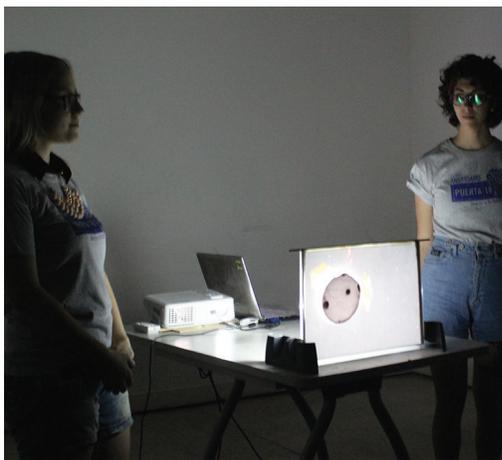
En estos días está ayudando a armar la muestra de fin de año: “Me llamaron para colaborar, y aunque no estoy haciendo ningún curso en este momento, no dudé en venir”.

Esa disposición (“ellos saben que siempre pueden contar conmigo”) llevó al equipo a elegir a Bianca para probar una nueva estrategia de becas: conseguir fondos a través de *Ideame* (<http://www.idea.me/>), una plataforma de financiamiento colectivo. El título del proyecto será “Yo quiero ser montajista” y se exhibirán los videos que hizo Bianca. Cada persona que done dinero se llevará una

“  
Lo que más me llamó la  
atención fue la modalidad:  
que nos conocieran,  
nos tomaran en cuenta  
y nos cuidaran.”

recompensa (una carta de agradecimiento, una foto trucada de ellos en una película que les guste, distintas producciones que Bianca pueda desarrollar). Esto le permitirá estudiar Cine o Diseño de Imagen y Sonido, otra de sus opciones.

Cuando vuelve a pensar en el primer día, dice: “Me acuerdo que me impresionó que hubiera tantas y tan buenas computadoras. Uno está acostumbrado, sobre todo si fuiste a una escuela pública, a que en las salas de computación las máquinas no funcionen, o que haya pocas... Y acá era como: ¡faa, toda la tecnología, compus, una sala de sonido! Pero lo que más me llamó la atención fue la modalidad: que nos conocieran, nos tomaran en cuenta y nos cuidaran”.





# Otra puerta: +18

Luego de transcurridos los primeros dos años de trabajo, muchos de los chicos comenzaron a cumplir 18 años y empezaron a plantear nuevas necesidades: tenían que decidir si iban a estudiar y también qué elegir. Además, la mayoría necesitaba conseguir un trabajo. Estaban terminando la escuela secundaria y llegaban también al límite de edad que le habíamos puesto al proyecto: la Puerta 18 se abría y salías a la vida. Pero ellos querían quedarse y plantearon nuevas necesidades. Preguntaban si "tenían" que irse, si podían trabajar de lo que habían aprendido en el programa, cómo podían conseguir trabajo.

Así nació +18. En la misma casa, en otros horarios y con una metodología de trabajo específica que apuntaba a la inserción laboral y a la formación profesional. El corazón del proyecto sería el mismo: acompañar a cada persona en su camino, el propio.

Fue como armar una institución nueva, con un salto en los objetivos: si de los 13 a los 18 la idea era jugar y explorar, ahora había

chicos que decidían, por ejemplo, estudiar Animación, algo que tiempo atrás ni sabían que existía.

Incorporar a jóvenes de 18 a 24 años no implicaba solamente crear nuevas propuestas para los socios de siempre, sino también llegar a los que nunca habían pasado por el programa. Las estadísticas hablan de “los ni ni”, los jóvenes que *ni* estudian *ni* trabajan, una calificación que los responsabiliza de esa dificultad para lograr la inserción, como si fuera un sustantivo: algo que ellos “son”, no algo que les sucede.

La experiencia de Puerta 18 ya mostraba que, donde hay propuesta, hay respuesta. Y entonces, con el espíritu inicial de no ser un lugar de paso donde tomar un par de cursos, sino un hogar de proyectos, inquietudes y ganas de crecer, se convocaron nuevos socios, los +18.

Para lograr abrir este nuevo espacio, se articularon acciones con organizaciones sociales y oficinas de empleo –entre otras instituciones– y se diseñó una campaña intensa en las redes sociales.

Los más grandes empezaron a llegar. Algunos venían de zonas cercanas; otros, de diversos barrios de la ciudad. Y también muchos viajaban dos o tres horas desde sus casas todos los días para llegar a las 9 de la mañana.

## Un nuevo desafío

Los jóvenes en situación de vulnerabilidad social se ven, muchas veces, obligados a ingresar tempranamente en el mercado laboral, en empleos precarios, informales, que no responden a sus deseos y expectativas. Sus estudios quedan trancos, sus posibilidades de acceso a la formación son estrechas. El trabajo del programa se concentró en conocerlos, en saber en qué eran buenos y qué les gustaba. En ayudar en su crecimiento y conocimiento de nuevas





habilidades y disciplinas, teniendo en cuenta la urgencia con la que cada uno de los chicos llegaba, buscando el equilibrio entre no perder la posibilidad de reconocer una vocación y la necesidad urgente de salir al mercado laboral.

El objetivo es evitar los trabajos precarios y conseguir empleos calificados, o que al menos se desarrollen en ámbitos en los que circule el conocimiento que a cada uno le interesa.

El espacio para los jóvenes de 18 a 24 años se enfocó en ofrecer una formación concreta y eficaz que favoreciera la inserción sociolaboral y, por otro lado, en vincular a los socios con empresas, productoras, estudios de diseño, etc.: un posible ámbito de trabajo futuro.

El compromiso asumido es trabajar en el derecho de cada joven a tener un empleo de lo que le gusta, y que los que quieran pasar por el programa tengan más oportunidades de elegir su futuro profesional.

Trabajo calificado: puestos junior de las distintas disciplinas que los jóvenes pueden aprender en Puerta 18.

La propuesta en su formato actual está compuesta por cursos y talleres de entre 3 y 4 meses de duración, estructurados en tres grandes áreas: Diseño gráfico e ilustración, Producción audiovisual y animación y Desarrollo de software. Se puede tomar solo un curso o se pueden hacer varios, consecutivos o simultáneos, durante el año.

Al principio eran propuestas sueltas; las temáticas eran variadas y cada uno podía elegir libremente. Después la experiencia demostró que la clave estaba en la profundización y la especialización, y se diseñaron "recorridos de formación continua". Los participantes eligen una de las grandes áreas temáticas y se forman en ella durante todo el año.

También existen algunas propuestas libres, que son atractivas para los que todavía no pudieron elegir un área en particular.

Por otro lado, y como sostén de todo lo anterior, hay propuestas transversales para desarrollar otras capacidades y competencias: *Habilidades blandas, Freelancers, Finanzas personales, De amigos a socios, Cómo irse bien de un trabajo, Cómo bancarizarse para trabajar en el exterior*, entre otras propuestas que van surgiendo según las necesidades que se detectan.

El perfil de los cursos y talleres se fue refinando y haciéndose más específico, a la vez que creció en número. Así, en 2010 había títulos como Diseño Gráfico, Web y Multimedia o Curso práctico de armado y reparación de PC y en los años sucesivos se fueron diseñando contenidos como Game Artist, Programación HTML5, Introducción a la computación ubicua, Trafikker, Community Manager o User Experience.

La propuesta se renueva tres o cuatro veces al año y recibe el apoyo de diversos programas estatales, que financian el equipamiento y los honorarios de los profesores. El proceso en el que se define la propuesta está certificado por normas de calidad ISO. Se puede resumir en tres pasos:

- **Detectar una necesidad.** Se analizan las búsquedas de las empresas para puestos junior y también se consulta a quienes llamamos "amigos del proyecto", especialistas en distintos rubros, gerentes de empresas, expertos en empleabilidad. Así, se detecta una necesidad del mercado que no está cubierta. Por ejemplo, hubo un momento en el que se buscaban *Community Managers* para manejar contenidos y actividades de las cuentas de las empresas en las redes sociales. O gente que entendiera el concepto y las herramientas de *User Experience* (la experiencia del usuario en diferentes ámbitos, desde una aplicación para celular hasta la disposición de las góndolas en una tienda).
- **Planificar el curso o taller.** Se buscan expertos para dar el curso, se elige un profesor y junto a él se elabora un programa





que contenga tanto los conocimientos técnicos como las habilidades blandas necesarias para esa capacitación. Se trabaja en todas las competencias que puede llegar a requerir la especialidad. Los programas nuevos se validan consultando a los “amigos del proyecto” o a nuevos contactos relacionados con el tema en cuestión, por ejemplo, la experiencia del usuario. Estos vínculos además son necesarios para acordar con una empresa su participación en la simulación final del curso o taller. Esto es, un ejercicio de práctica laboral concreta.

- **Buscar el financiamiento.** Una vez que se elabora una propuesta formativa para una necesidad concreta, se presentan los esquemas y contenidos de cursos y talleres en diferentes programas del Estado para obtener la aprobación y el financiamiento.

La metodología de trabajo dentro de los talleres y cursos incluye:

- **Un recorrido de contenidos desarrollado con expertos y empresas del sector.** La propuesta planteada como ya explicamos, con un proceso certificado por normas ISO.
- **Objetivos personalizados:** se plantea una meta de crecimiento para cada uno de los chicos.
- **Nivelación:** los cursos deben ser inclusivos para que los que no tienen conocimientos previos puedan hacerlos sin problemas.
- **Teoría y práctica:** en cada encuentro hay exposición teórica y espacio para la práctica. Se aportan apuntes y material audiovisual. Se dispone de un tiempo para que cada participante pueda avanzar en sus proyectos.
- **Experiencia de simulación con clientes reales:** se resuelve una necesidad real de un cliente externo. Esto aporta aprendizaje, además de una práctica pre-profesional concreta que se puede incluir en los *reels* y portfolios, y un contacto con posibles empleadores.

Un ejemplo de experiencia de simulación fue una campaña gráfica diseñada para la empresa Shell, que quería una serie de piezas para poner en las tiendas de cuarenta y dos estaciones de servicio con motivo del año nuevo. El plan de trabajo incluyó la designación de un referente de Shell que envió el material institucional (los logos y las indicaciones de medidas, color, etc.), recibió los materiales e hizo las devoluciones y siguió el proceso hasta que estuvieron terminados.

Vale la pena decirlo de nuevo: el proyecto de +18 es ayudar a las personas a encontrar su camino; que tengan un trabajo es una parte muy importante, pero es la única.

Las herramientas utilizadas exceden lo tecnológico y son muchas: teatro, role-playing, simulaciones organizacionales, estrategias creativas, mapas mentales, dinámicas grupales, técnicas de programación neurolingüística, planes de acción.

El entrenamiento en competencias blandas no es menor: suma posibilidades de insertarse laboralmente o generar proyectos. Se trata de saber presentarse, comunicar una idea, explicitar las metas y propósitos propios, fortalecer todos los flancos de eso que llamamos mundo adulto. Tener un trabajo y sostenerlo cobra otro sentido: es un camino posible para ser pensar el futuro con mayor optimismo y, ojalá, concretar sus sueños.

## Un paseo por el mundo real

Las actividades de apoyo al empleo incluyen también visitas a espacios laborales y dos programas:

- **Pasando la posta:** expertos de distintos rubros vienen a contar su experiencia de vida. Luego invitan a otros, les "pasan la posta" y se va formando una cadena de personas que comparten sus conocimientos y vivencias.



- 
- **Puerta 18 desafía:** una competencia de acercamiento al mundo laboral, en la que se propone un desafío a resolver –en equipos– en dos semanas.

Los talleres de desarrollo profesional y las tutorías buscan desplegar capacidades para la inserción laboral y ayudar a pensar estrategias y planes de vida. En la medida que los jóvenes logran construir un proyecto propio asociado a su desarrollo profesional, pueden reproducir sus aprendizajes, experiencias, estrategias y metodologías en otros espacios de su vida social. El crecimiento personal y grupal, lo que llamamos usualmente “madurar”, contribuye a mejorar las capacidades para interrelacionarse.

Los ámbitos a los que apunta esta formación son los vinculados a los oficios artístico-tecnológicos. La oportunidad estaba y sigue estando: las industrias creativas, de la informática y del software, entre muchas otras, están en plena expansión. Fueron calificadas como sectores clave en el Plan Estratégico Industrial 2020, surgido tras el debate de representantes del Estado, universidades, trabajadores y empresarios de once cadenas industriales de valor. Sin embargo, y a pesar de esta calificación, las empresas de esos rubros tienen grandes problemas para cubrir sus necesidades de recursos humanos.

Del otro lado del mostrador, la mayoría de los jóvenes no elige las carreras relacionadas con estos puestos vacantes. Suelen estar debajo del top 10 en los rankings de las más elegidas, que siguen siendo Medicina o Abogacía, entre otras formaciones clásicas.

En Puerta 18 entendemos que **no se puede elegir lo que no se conoce**. Por eso el objetivo del programa es acercar oportunidades valiosas, transformadoras, a jóvenes que no pueden llegar a ellas por sus propios medios. Que conozcan opciones, elijan lo que les gusta, accedan a la formación y, en consecuencia, a empleos calificados.

## La oportunidad de estudiar

A Agustín lo conocimos jugando en la vereda, tirando Chaski Boom. Lo invitamos a venir: tenía 14 años. Desde ese día hasta que supimos que necesitaba ayudar en su casa con los ingresos pasó poco tiempo. Terminó el colegio como pudo y se largó a la aventura. Pensamos que, con los conocimientos de tecnología que tenía, no podía ser tan difícil para él.

Primero analizamos cómo ayudarlo a aplicar para algunas becas, pensando en que eso resolvería las dos cosas a la vez: la continuidad en sus estudios y su colaboración en su casa. Pero con el tiempo entendimos que las becas académicas no siempre son el camino indicado para nuestros participantes: el alumno que quiere aplicar tiene que destacarse en la escuela y debe ser brillante; si no tiene las calificaciones más altas, aunque se esfuerce mucho, la beca no lo contempla. Por otra parte, las becas son implacables: si elegís Arquitectura, tenés que ser arquitecto. No existe la posibilidad de cambiar. La beca es una apuesta a la carrera, no a la persona.

Cambiar, equivocarse, tener idas y vueltas es parte de la vida real para la mayoría de los jóvenes que salen de la escuela secundaria. Pero muchos de los participantes del programa no tienen las posibilidades económicas para tomarse ese tiempo y si tienen urgencia por trabajar.

La respuesta a esta situación fue un diseño propio: **becas de la Fundación IRSA que apostaran más a un camino que a una meta**. Si un chico elige una carrera y después de un tiempo se da cuenta de que no es lo que le gusta, puede modificar su elección. Tiene ese derecho. Lo que importa es que no abandone: que continúe andando aunque cambie de camino.

Los participantes del programa accedieron a tres tipos de becas:



- **C2C.** Las otorga la red Clubhouse Network. El requisito es tener un recorrido en el programa y estudiar una carrera vinculada con lo aprendido en este espacio. No se aplica a partir de la excelencia académica sino con una presentación del proyecto personal. Puerta 18 acompaña a los aspirantes en aplicar: hasta el momento la recibieron 15 socios. La beca consiste en una ayuda monetaria mensual.
- **Fundación IRSA.** Dispuso dos tipos de becas. Por un lado, de apoyo a estudios superiores vinculados o no a lo aprendido en el espacio. Por el otro, de entrenamiento para estudiantes de carreras que pueden hacer un aporte a los proyectos de Puerta 18. La recibieron 6 socios.
- **Ministerio de Trabajo a través del programa Crédito Fiscal.** Financia capacitación paga en cursos complementarios de herramientas tecnológicas. La recibieron 2 socios.

Becas genuinas: hacen foco en apoyar el esfuerzo del joven en sostener la continuidad de sus estudios, esté o no vinculada su carrera a lo aprendido en el espacio de Puerta 18.

## La oportunidad de trabajar

El trabajo sistemático para conocer y estar actualizados acerca de los movimientos y necesidades del mercado laboral permite, además de elaborar propuestas de cursos y talleres, dialogar con él y hacer que Puerta 18 tenga un rol de intermediación con el fin de reducir las distancias que lo separan de los jóvenes:

- **La distancia objetiva:** falta de credenciales académicas, capacitación y competencias en relación a las demandas crecientes del mundo del trabajo.
- **La distancia subjetiva:** los miedos y prejuicios. Los de los jóvenes, que sienten que nunca van a tener posibilidades. Y los

de las empresas, que muchas veces se traducen en prácticas discriminatorias.

Para achicar estas distancias, en Puerta 18 se buscaron educadores que vinieran de la industria, que disfrutaran de enseñar y pudieran aplicar nuestra metodología, que tuvieran experiencia con jóvenes y habilidades en el manejo de grupos. No fue fácil encontrar todos esos requisitos en una sola persona. Entonces, el mayor aporte al trabajo de los coordinadores de cursos fue ayudarlos a fortalecer una pedagogía acorde con el modelo del programa. Como desde el inicio, el *cómo* (el proceso) fue tan importante como el *qué* (los contenidos).

Al mismo tiempo, se buscaron actores del mercado para generar un vínculo.

El Plan de Empleabilidad arrancó intentando contestar una pregunta clave: ¿Por qué un joven no consigue trabajo? Ninguna respuesta lo explica todo, pero se pueden definir algunas variables que se combinan de diferente manera: no tiene la formación necesaria, presenta debilidades en cuanto a sus competencias (sus actitudes y aptitudes en acción; por ejemplo, no se compromete), es sometido a criterios de selección en los que incide mucho y mal el prejuicio sobre su origen social, entre otras.

La propuesta de Puerta 18 combinó también diferentes variables:

- **Una necesidad expresada:** los socios planteaban sus problemas de empleabilidad. Sus urgencias económicas y los requerimientos del mercado laboral les recortaban sus opciones: solo accedían a empleos informales y/o no calificados (puestos en cadenas de comida rápida es un ejemplo clásico).
- **Una desventaja comparativa:** surge de una comparación del empleo juvenil en diferentes sectores del mercado y el rubro en el que forma Puerta 18, el de los oficios artístico-tecnológicos, nacidos de las crecientes industrias de la tecnología de la información, tanto del área del software como de la





cultural-creativa (audiovisual y gráfica). Es un sector que, si bien necesita cubrir sus recursos humanos e incluso se verifican búsquedas para cubrir puestos junior, presenta dificultades para el acceso, incluso más que otros. Además, las iniciativas estatales o privadas de empleabilidad juvenil no suelen incluirlo.

Existe una brecha entre las oportunidades de empleo que ofrece el sector y las posibilidades de formación y acceso para nuestros participantes.

Identificamos las principales barreras:

- **La dinámica del sector:** las nuevas profesiones y oficios exigen competencias que no son cubiertas por la oferta educativa vigente en universidades y terciarios gratuitos.
- **La modalidad de ingreso:** la figura del meritorio –habitual en el sector audiovisual– implica una práctica laboral de muchas horas sin remuneración, y –por otro lado– el régimen de pasantías frecuentemente asigna un monto que solo cubre viáticos. Muchos de los chicos de Puerta 18 ocupan roles clave en la organización familiar, aportando el dinero que ganan en un empleo o asumiendo tareas domésticas como cuidar a sus hermanos. Es por eso que se les hace imposible incorporarse al mercado en carácter de meritorios o pasantes.
- **Los entornos:** el ámbito de las productoras y agencias supone ambientes laborales con condiciones flexibles y espacios como salas de juegos, rampas de skate o una barra con bebidas. A jóvenes que en algunos casos son la tercera o cuarta generación de su familia sin empleo formal, muchas veces se les hace difícil adaptarse, encontrar un equilibrio, hacer un uso

Brecha o distancia: términos que hacen referencia a ese vacío entre lo que el mercado laboral exige a los jóvenes que quieren ingresar y la preparación que ellos han recibido. La brecha no solo está vinculada a los conocimientos técnicos sino también a las habilidades blandas.

adecuado de esos beneficios sin perder de vista los acuerdos intrínsecos de un ámbito de trabajo, porque no los conocen. En estas instancias es clave el proceso de inducción, un tiempo y espacio dedicados a transferirles un aprendizaje global sobre cómo es el trabajo y cuáles son las pautas de comportamiento que se esperan en ese lugar. También es importante trabajar en conjunto y que no solo el referente de la empresa en Puerta esté comprometido en esta integración, sino todo el equipo laboral. Muchas veces el choque cultural es grande: los nuevos compañeros de trabajo tienen hábitos y gustos diferentes. Las barreras simbólicas, a veces no tan visibles, tienen un gran peso a la hora de conseguir –y sostener– un empleo.

- **Requisitos excluyentes y no dichos:** conocer y consumir bienes culturales es uno de ellos; un joven que no contó con un entorno que lo haya estimulado llega sin ese capital. Manejar un buen nivel de inglés es otro requerimiento clave.
- **Nivel de ingresos:** se trata de un sector con un promedio salarial que muchas veces convierte al joven que llega desde nuestro programa en la persona que genera más ingresos en su casa. Esto, que a simple vista sería una solución a muchas dificultades, genera nuevos problemas. Los adultos pueden reaccionar negativamente a la novedad ya que el ingreso organiza el poder en un hogar. También se pueden generar problemas en sus finanzas: que el joven consuma sin ahorrar y hasta se endeude.
- **El canal de entrada:** en este sector de la industria, más que en otros, se accede a las búsquedas laborales por la red de contactos y recomendaciones. Un capital social con el que la mayoría de los jóvenes que llegan a Puerta 18 no cuenta.

Además de abordar la desconexión entre la educación y el trabajo, proponiendo cursos de especialización, se trabajó entonces





en la **intermediación laboral**. Este universo de desencuentros entre la educación formal y el mercado laboral fue una oportunidad. Se pensó en cada chico: ¿cuáles serían los potenciales empleadores? Y para cada empresa con la que se hizo contacto, imaginamos la mejor modalidad posible. Se exploraron todas las opciones: pasantías, contrataciones, programas de empleo estatal y de primeras oportunidades en empresas.

En el proceso habitual de “reclutamiento” es muy difícil detectar talentos y potencialidades y lo que Puerta 18 podía ofrecerles a las empresas era la presentación de candidatos destacados y hasta hacer un seguimiento *in company*, en algunos casos. En el periodo 2010-2012 se lograron algunas incorporaciones laborales, pero seguíamos detectando barreras de acceso.

El siguiente paso fue constituirse como semillero de talentos y empezar a ser referentes laborales para los participantes del programa. Se fortalecieron las alianzas con empresas proponiéndoles candidatos para sus búsquedas, formados técnicamente, entrenados en competencias blandas y con motivación para llegar a su primer empleo. La web de Puerta 18 incorporó la sección “Listos para trabajar”, con perfiles, reels y portfolios de los jóvenes.

## Algunos resultados

En siete años y medio, desde el comienzo de este plan de empleabilidad, se relevaron las trayectorias laborales de 75 participantes del programa. Entre los contactos que se hicieron, los trabajos *freelance* y el acceso a puestos estables se cuentan 126 vinculaciones laborales en empleo calificado.

Hoy volvemos a poner la vara más alta, **buscamos también promover el autoempleo**: propiciar, guiar y acelerar el proceso en el que un grupo de chicos que se hicieron amigos en Puerta 18

puedan convertirse en socios de su propia empresa. Se trata de incubar un nuevo emprendimiento, que a mediano plazo logre independencia total (ver Historias de vida: Meraki).

De la vinculación con empresas aprendimos que cada propuesta es singular y tiene su fórmula específica. Y también, a decir que no si las condiciones no se muestran claramente propicias para los chicos.

## El capital social

Una experiencia concreta sumó un objetivo más a la intermediación entre Puerta 18 y el mercado laboral: nos vimos en la necesidad de funcionar como el capital social de los chicos.

Un participante del programa recibió la beca que por un tiempo le permitió estudiar. Estaba cursando segundo año de Ingeniería cuando la necesidad de tener un trabajo fue impostergable. Empezó a tener entrevistas y su relato fue contundente: "Cuando les digo dónde vivo, les cambia la cara, ahí se pudre todo".

Nuestro socio se encontró con que la variable "de dónde venís" condicionaba su "hasta dónde podés llegar".

Además de trabajar con este joven en fortalecer su capacidad para transmitir con precisión los conocimientos que tenía y cómo los aplicaba, de contar los proyectos en los que participaba, hubo una reflexión sobre cómo todos los integrantes del staff de Puerta 18 habíamos conseguido el primer trabajo. En general, había sido por referencia de algún familiar, un conocido, el amigo de un amigo: o sea, por contactos. Y ese es un capital social que no todos tienen. Entonces decidimos asumir ese rol: empezamos a ser la referencia y el aval para los potenciales empleadores de los socios de Puerta 18.

**Capital social:** se trata de dar aval de los saberes, potencial y calidad humana de cada joven desde Puerta 18.



El final de la historia que aquí tomamos como ejemplo no podemos aún contarle, porque todavía se sigue escribiendo. Lo importante es convencer a nuestros jóvenes de que son ellos quienes deciden sobre su futuro si se animan a pensar que no hay techo para sus aspiraciones.

RO  
ER  
E  
Z  
O  
R  
HISTORIAS  
DE VIDA  
Z  
E  
E  
E  
B



## BELÉN ROMERO: DESARROLLAR UNA VOCACIÓN

“Yo pensaba que tener un empleo era ser abogado o contador”

**L**o que encontró Belén en Puerta 18 fue su vocación. A los 14, cuando llegó, creía que iba a ser psicóloga. Hoy tiene 23, estudia Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires y trabaja en el área de Publicidad del Banco Hipotecario.

La primera vez que vino se asustó un poco. Quería hacer un par de cursos y pensaba que se iba a encontrar con un aula donde pasar desapercibida, con profesores que hablaran desde lejos para que ella escuchara, tomara nota y aprendiera. Pero no.

“Si querías saber algo, tenías que moverte, hablar con otros, averiguar. Y yo soy un poco tímida. Esperaba que vinieran a preguntarme si necesitaba algo, o directamente a decirme ‘tenés que hacer esto’. Al principio me aburría un poco... hasta que le agarré

el ritmo y descubrí que mis inquietudes no eran una molestia para nadie; al contrario, era mejor andar preguntando y querer saber más”, cuenta Belén.

Es de las primeras. Llegó a fines de 2006. La llevó Talía, una amiga que había empezado a ir a Puerta 18 pocas semanas antes y ya era fan. Varios de los chicos que llegaron en esa época recuerdan a Talía como alguien “que traía gente”. Belén empezó a ser parte de ese grupo estable que pasó el primer verano, cuatro o cinco días a la semana, probando cosas en “una casa del Abasto”.

“Me metí en un montón de actividades cortas porque no entendía muy bien qué quería hacer. Hasta que decidí empezar un curso de Diseño 3D, para hacer edificios y cosas por el estilo... ¡complicadísimo!”

Ya se estaba dando cuenta de que se llevaba bien con “todo lo visual, el diseño, la estética, la gráfica”. Además, vivía dibujando. Le gustaba el animé (dibujos animados japoneses).

“Cuando podía, me compraba revistas de manga, para ver cómo se hacía, estudiar el estilo”, dice Belén, que ahora ahorra para comprar libros de diseño. Para ella dibujar era un hobby. No imaginaba que podía ser más que eso.

Caro, una de las coordinadoras, empezó a sugerirle que probara herramientas de diseño, de comunicación gráfica, que explorara ese campo.

“

Al principio me aburría un poco... hasta que le agarré el ritmo y descubrí que mis inquietudes no eran una molestia para nadie.”

## Un proyecto propio

Con el tiempo llegó el primer proyecto que Belén propuso en Puerta 18. Era un trabajo que le habían encargado en la escuela y que ella quería hacer muy bien, porque le había gustado la idea. Una historieta para divulgar un tema de salud. Podía dibujarla en papel, pero quiso llevar algo “mejor hecho”, así que investigó cómo hacerla en soporte digital. Y se armó un equipo.

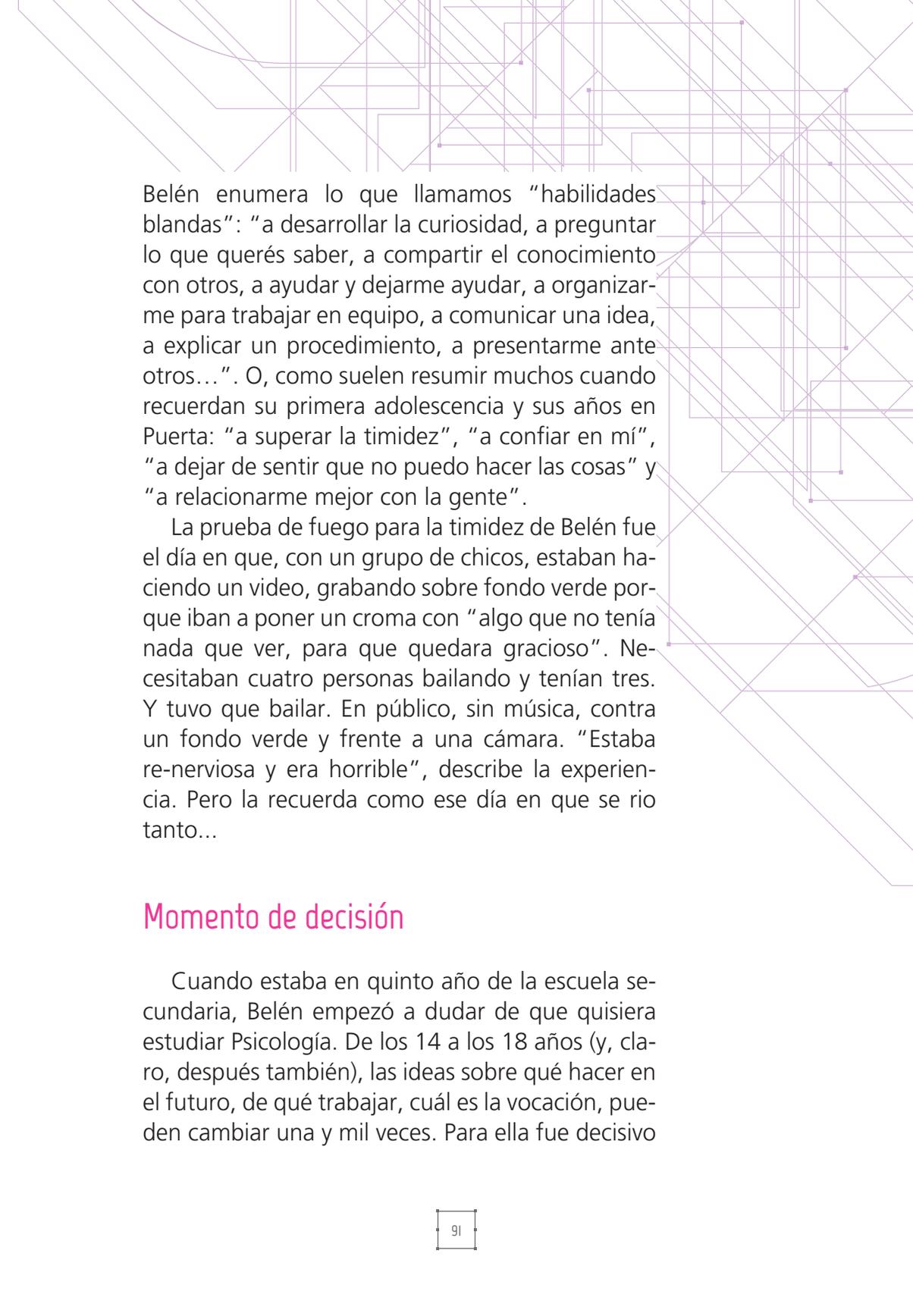
Ya no recuerda el tema de la historieta pero sí el impacto que generó: “Le empecé a tomar el gusto a esto de liderar algo. Porque era mío. Lo que estábamos haciendo era mío”.

Belén tenía uno de los mejores promedios en su escuela, no se llevaba materias, en la casa todo iba bien, aunque la mamá a veces se preocupaba porque no entendía adónde iba su hija casi todas las tardes. Hasta que ella empezó a llegar con las im-

presiones de lo que hacía y su mamá también se entusiasmó. “Yo quiero ir a ver”, le dijo varias veces, “cuando hagan una clase abierta, avisame. Quiero saber cómo es el lugar”. Y entonces se hizo la primera muestra de fin de año, y la mamá “quedó encantada”.

Cuando le preguntan qué se llevó del programa después de todo el proceso en el que participó, luego de un global y afectuoso “todo”,





Belén enumera lo que llamamos “habilidades blandas”: “a desarrollar la curiosidad, a preguntar lo que querés saber, a compartir el conocimiento con otros, a ayudar y dejarme ayudar, a organizarme para trabajar en equipo, a comunicar una idea, a explicar un procedimiento, a presentarme ante otros...”. O, como suelen resumir muchos cuando recuerdan su primera adolescencia y sus años en Puerta: “a superar la timidez”, “a confiar en mí”, “a dejar de sentir que no puedo hacer las cosas” y “a relacionarme mejor con la gente”.

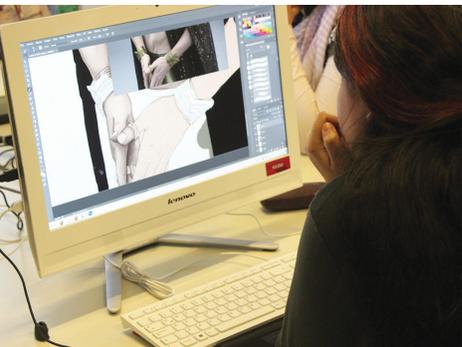
La prueba de fuego para la timidez de Belén fue el día en que, con un grupo de chicos, estaban haciendo un video, grabando sobre fondo verde porque iban a poner un croma con “algo que no tenía nada que ver, para que quedara gracioso”. Necesitaban cuatro personas bailando y tenían tres. Y tuvo que bailar. En público, sin música, contra un fondo verde y frente a una cámara. “Estaba re-nerviosa y era horrible”, describe la experiencia. Pero la recuerda como ese día en que se rio tanto...

## Momento de decisión

Cuando estaba en quinto año de la escuela secundaria, Belén empezó a dudar de que quisiera estudiar Psicología. De los 14 a los 18 años (y, claro, después también), las ideas sobre qué hacer en el futuro, de qué trabajar, cuál es la vocación, pueden cambiar una y mil veces. Para ella fue decisivo

un taller de orientación vocacional que hizo por esos tiempos, en el que le propusieron imaginarse cómo se veía una década después y... no pudo verse como psicóloga.

Empezó a pensar en el diseño gráfico. Y no es que Belén decidiera ser diseñadora porque tuvo a mano, durante su paso por Puerta 18, cursos, proyectos, herramientas e ideas muy vinculados con esa profesión. A lo que accedió –y a los 23 años ve con mucha claridad la sutileza– fue “a otra visión de lo que es un trabajo”.



“Yo pensaba que tener un empleo era ser abogado, o contador; que un trabajo no es algo divertido o un lugar donde la pasás tan bien. Lo que me mostraron fue que dibujar ya era una gran herramienta. Empecé a ver que podía hacer algo que me gustara, que me pagaran por eso y que encima fuera útil.”

Entonces tomó la decisión. Primero habló con su mamá, que es enfermera, y con su papá, empleado de comercio. Les dijo: “Voy a estudiar Diseño Gráfico”. Y ellos le preguntaron de qué se trataba, qué se hacía en esa profesión. “Todo lo que ves, básicamente”, dice Belén, reconstruyendo la escena que tuvo con sus padres, y empieza a señalar cosas: “Este vaso térmico con una impresión del que tomás café, este folleto que te dieron en la calle, ese cartel que te indica la salida...”. Después le contó a Carolina, una de las coordinadoras de Puerta 18, su decisión.

Para algunos de los chicos que pasan por el espacio de la calle Zelaya vincularse con las herramientas tecnológicas y la generación de contenidos fue decisivo en sus elecciones posteriores. Para otros, no necesariamente, y el saldo fue lo social, crear vínculos y probar formas de aprendizaje diferentes a las de la escuela, más allá de que sus vocaciones se alejaran mucho de lo que hicieron en Puerta. La hermana mayor de Belén, por ejemplo, que también participó del proyecto, hoy estudia Veterinaria. Otros chicos entienden que los trabajos que pueden surgir son puentes para mantenerse económicamente mientras estudian otras cosas. No todos los trabajos son "el trabajo". Y mientras hacés páginas web, apps o editás video, podés ganar lo suficiente para estudiar otra cosa.



## El mundo del trabajo

Mientras Belén hacía el Ciclo Básico Común de la UBA, siguió viniendo un tiempo más. En uno de los cursos de +18 había aprendido a hacer un *reel*, una especie de curriculum de sus trabajos en video. Con la ayuda de los coordinadores, también armó un CV formal. Un día la coordinadora le contó que existía la posibilidad de proponerse para hacer una pasantía en el Banco Hipotecario, en el área de Publicidad. Si ella quería, la incluían entre los postulantes.

“No sabía si anotarme. Pensaba que iba a haber gente muy buena y más grande que yo. Me intimidaba la entrevista y ni soñaba con que me eligieran, porque además nunca había trabajado antes.” Todo eso pensó, pero igual dijo que sí. Y fue a la entrevista. Equipada con todo lo que había aprendido, repasó la noche anterior lo que tenía que decir. Por ejemplo, cuáles eran sus fortalezas y cuáles sus debilidades. Si le preguntaban, quería responder rápido y segura. “No me quería quedar pensando”, recuerda. “Pero al final no hubo nada de eso, fue muy natural, mu-

“

Empecé a ver que podía hacer algo que me gustara, que me pagaran por eso y que encima fuera útil.”

cho menos formal de lo que me imaginaba... y al poco tiempo me llamaron. Yo todavía pensaba que era para pasar otra entrevista, pero no, era porque me habían seleccionado”, relata.

La pasantía era por tres meses y luego se extendió a seis. Belén aprendió todo sobre ese trabajo en particular: cómo se elabora la comunicación interna y la externa del banco, los distintos tipos de piezas que había que diseñar, los circuitos que recorrían, los plazos, los objetivos. Y también cómo es la vida cuando uno trabaja: cumplir horarios, organizarse para estudiar, para comer y para descansar. En fin, la vida adulta. En relación con el diseño, se sentía segura.

El equipo estaba formado por gente mayor de treinta años. La recibieron bien; dijeron que iba a “refrescar las ideas”. El primer trabajo que le encargaron fueron unas piezas de comunicación interna, para el Día del Niño. “Encargate de toda la gráfica”, le pidieron. Por supuesto que dudó de si les iba a gustar o no lo que hacía y si iba a llegar o no con los plazos. Después descubrió que esas son las dudas de cualquier persona en su trabajo. También la felicitaron y sintió “lo lindo que es hacer esto que te gusta, y que te lo reconozcan”.

Tres meses después de terminar la pasantía volvieron a llamarla. Pensó que era para otro período de aprendizaje. Pero no. Tenía un trabajo. Eso fue en 2012. Todavía trabaja ahí.

Sale a las cinco de la tarde y de siete a once de la noche va a la facultad, en la otra punta de la ciudad. Ya no le queda tiempo para ir a Puerta 18... “ni para saludar”. Lo dice sin nostalgia, con la seguridad de que siempre puede volver. A la salida del banco, a última hora de la tarde, entre la multitud de gente que se apura por abandonar el microcentro, Belén sonríe.



# Seis aprendizajes

**A** lo largo de casi una década, diversas situaciones nos hicieron repensar fórmulas, estrategias y métodos de trabajo. Aquí destacamos seis aprendizajes clave, experiencia acumulada para que quienes quieran tomar el modelo Puerta 18 y replicarlo puedan partir de un piso de certezas que al iniciarse este programa no teníamos:

## Aprendizaje #1: Las fórmulas infalibles fallan

Cuando Puerta 18 era todavía solo un proyecto teórico, confiábamos en que, creado el espacio, los chicos se iban a acercar con ganas de transmitir y concretar ideas que ya tenían: solo había que ofrecerles las herramientas para hacerlo. Pero en los comienzos de su implementación, esto no sucedió del modo esperado. El proyecto chocó con la realidad.

Un participante del programa, en su visita, puso en palabras lo que les pasaba a unos cuantos: "¿Saben qué? No me pregunten más *qué tengo ganas de hacer*. Díganme *lo que tengo que hacer*".

Al principio asistían al espacio cursos completos de chicos que venían de escuelas. Se les proponían diversas actividades: un poco de radio, de gráfica, de animación. Se divertían, preguntaban cosas, averiguaban horarios. Pero con el correr de los días, los que volvían eran apenas un puñado.

El equipo empezó a probar diferentes estrategias: proponer disciplinas específicas o algo más general, probar actividades con chicos avanzados en el manejo de herramientas tecnológicas o de nivel muy básico, consignas estructuradas o actividades libres.

Con cada nuevo socio se planteaban nuevos dilemas; uno de los desafíos era ofrecer un modelo diferente al de la educación formal, que no les pregunta a los chicos qué quieren hacer.

Con el ensayo y el error surgieron tres premisas que encaminaron la metodología de trabajo:

- No dar por sentado que todos los chicos vienen con un proyecto específico o una idea. Concentrar el trabajo en despertar el interés, para que el proyecto personal y las ideas vayan aflorando.
- No seguir una receta fija, sino darle respuesta a cada necesidad: cada participante del programa es diferente.
- El primer paso es crear vínculos sólidos y duraderos. El clima de contención hizo que la creatividad se pudiera desarrollar de forma natural. Y entonces, sí, las ideas brotaron y los planes empezaron a concretarse.

En un proyecto de este tipo, la principal habilidad del equipo es la de estar atento a lo que le pasa a cada chico. Hay que adquirir flexibilidad para disponerse a cambiar, sin empecinarse en el modelo proyectado en un papel y adaptarse para operar sobre las realidades.

Eso explica la necesidad de un equipo multidisciplinario, capaz de planificar actividades muy diversas para ofrecer opciones a los





distintos perfiles e intereses que se presentan. En el capítulo siguiente se describen las características del staff de Puerta 18.

Clasificar las necesidades de los chicos en tres grupos diferenciados y planear actividades y estímulos específicos (como se explica en el capítulo 4), también mejoró el abordaje:

- Con el primer grupo, el de los chicos que tenían un conocimiento muy básico o nulo de las herramientas y ningún interés específico –que en su mayoría llegaban derivados de alguna organización o de un programa social– se trabajó con la idea de que incorporaran paulatinamente habilidades sencillas como, por ejemplo, la función de “selección y pegado” de un programa de diseño, aplicada con diferentes consignas cada vez. Una vez que se incorporaba su uso, se pasaba a otra.
- Con el segundo grupo, el de los chicos que mostraban habilidad y predisposición pero ningún interés concreto, se trabajó con proyectos. Por ejemplo, si la propuesta era amplia, como desarrollar una animación, no lograban concretarla. Pero si la idea era que animaran los números de un reloj gigante para poner en la entrada, se interesaban. Se los incentivó con una enorme cantidad y variedad de consignas hasta que cada uno fue encontrando su camino.
- El tercer grupo era el de los que tenían buen manejo de las herramientas e ideas que querían concretar. Lo que necesitaban era acompañamiento y tiempo para realizarlas.

Para trabajar en estos tres perfiles no solo se observa la relación de los chicos con las herramientas tecnológicas, sino también las llamadas “habilidades blandas”: si alguno tenía dificultades para comunicar una idea o para trabajar en grupo, se intentaba que incorporara esa competencia, más allá de su pericia con las máquinas y los programas.

**No trabajar con fórmulas cerradas no significa improvisar.** La exploración y posterior definición de estrategias resultó decisiva para planificar actividades, propuestas y esquemas de trabajo eficaces. Planificar es clave. Detrás de ese espacio libre donde fluye la espontaneidad que se percibe al entrar a Puerta 18, hay horas de planificación.

## Aprendizaje #2: Trabajar en el apoyo escolar todo el año

Al principio, el trabajo de Tecnología para la Escuela –la propuesta de apoyo escolar– fue difícil. Los chicos lo vivían como un castigo: era el lugar donde los que tenían que estudiar se aburrían mientras, por medio de la pared, los demás se divertían.

El camino que transitamos para cambiar esa percepción fue el de elaborar una propuesta que resultara atractiva para que los chicos asistieran todo el año y no solamente cuando les estuviera yendo mal en una o más materias.

Actualmente estudian en grupo, con profesores y con *Padawans* que incluso ayudan en ingresos a universidades. En lugar del recreo, cuando suena una señal se plantean desafíos por puntos, competencias, actividades para relajar del estudio. Y se incorporaron contenidos transversales como Comprensión de textos, Programación para aprender a razonar, Videojuegos para ejercitar la lógica, Pensamiento lateral o Resolución de problemas.

Casi como un juego, se empezaron a pegar los exámenes aprobados en un vidrio. Y muy pronto esa idea fue tan aceptada que toda la pared terminó cubierta de papeles que muestran los progresos de los chicos en el ámbito de la educación formal.





## Aprendizaje #3: No crecer de golpe

Durante el primer año de funcionamiento del programa, una visita oficial abrió la posibilidad de extenderlo a los barrios vulnerables de la ciudad de Buenos Aires.

Ante ese escenario de crecer a gran escala, surgieron algunas preguntas: ¿se podría mantener el proyecto tal cual era? ¿Estaba el equipo en condiciones de ofrecer un trabajo tan personalizado y comprometido como el que se venía haciendo con cada chico? La respuesta era “no”. No se podía garantizar el mismo impacto a gran escala. No en esa etapa de consolidación del modelo de trabajo. El riesgo era no poder mantener el vínculo contenedor con cada uno de los socios, que es el punto de partida para lograr el crecimiento personal de cada uno de ellos.

Sin embargo, sí existía un enorme interés en llegar a chicos que no podían asistir a Puerta 18. Así fue como nació Puerta Móvil, que llevó la propuesta a barrios humildes, vinculándola con un programa social específico del Estado porteño.

Se trata de un equipo que trabaja en el Bajo Flores –empezó en ese barrio–, Villa Lugano y Barracas. Se instala en los Centros de Atención Familiar (CAF) y les ofrece una propuesta recreativa vinculada a la tecnología a los chicos que se acercan. Se los anima a que conozcan disciplinas y tengan la posibilidad de probar lo que les gusta.

Así surgieron experiencias como la de Claudia, que empezó yendo a las actividades en el barrio y luego se acercó al espacio de Puerta 18. El entusiasmo que transmitía le llegó a su hermana menor, que por entonces tenía 10 años. Tres años después, también ella llegó a la casa del Abasto; se presentó como “la hermana de Claudia”. Era el día de su cumpleaños número 13 y quería anotarse.

Hoy, la idea de Puerta 18 no solo es expandirse, sino ofrecer una visión sistematizada del modelo, para que pueda ser replicado.

## Aprendizaje #4: Tampoco el plan de empleabilidad es infalible

Abrir el espacio +18 fue organizar un programa nuevo. Buscamos fórmulas para los participantes que querían estudiar y/o trabajar. Pero no todas las estrategias de inserción laboral funcionaron. Ocurren situaciones como la de conseguir seis entrevistas de trabajo para alguien que no se presentó a ninguna, o gestionar una pasantía que terminó con una renuncia al segundo día.

La respuesta a estas situaciones, que en principio pueden generar frustración, fue la de trabajar más con los participantes del programa en la preparación previa a llegar a entrevistas laborales –no solo en las competencias específicas del puesto de trabajo requerido, sino a su vez en las habilidades blandas– y también con las empresas que reciben a estos chicos. El éxito de estos encuentros tiene mejores perspectivas cuando una organización completa se compromete a trabajar en la empleabilidad: no alcanza con que un gerente o la gente de Recursos Humanos lo considere una buena idea: hay que avanzar en equipo.

Pero aun trabajando en todas estas variables, hay que estar preparados para leer otras realidades a las imaginadas. Un ejemplo es el de un socio que logró ingresar a una gran empresa con una pasantía por seis meses. Vio, en esta oportunidad, la posibilidad de obtener cobertura médica por primera vez en su vida. Entonces, optó por practicarse una cirugía pendiente que requería de sesenta días de reposo. Así, se ausentó durante dos meses en su primera oportunidad de trabajo formal.

Antes de calificar esta experiencia y similares como un “fracaso”, hay que saber reconocer los límites: no hay una sola estrategia que pueda modificar al cien por ciento la vida de una persona; sí se puede estar atentos y utilizar cada dato de la experiencia concreta para mejorar esa estrategia.



## Aprendizaje #5: No avanzar de más en terrenos desconocidos

La historia de Antonio –cambiamos su nombre para preservarlo– nos enseñó mucho acerca de cómo abordar la situación en la que cada chico está inmerso. Puerta 18 tiene un requisito indispensable: ir a la escuela. Para integrarse en este proyecto es necesario entender encuadres y consignas y estar acostumbrado a tratar con pares y con adultos: todas cosas que se incorporan en el colegio. Además, un chico que no va a la escuela se encuentra en una situación de vulneración de derechos.

Y sin embargo, Antonio, que pasaba sus tardes solo en la calle, peloteando contra las paredes, un día tocó el timbre en Puerta 18. A pesar de que avanzaba muy rápido en las actividades, apenas sabía leer y escribir. Tenía 16 años. Los coordinadores lograron el diálogo: Antonio contó que había ido salteado a la escuela, y que le gustaría volver. Se le mostraron opciones: colegios que por horarios, por cercanía, por la modalidad con la que trabajaban, podían funcionar para él. Como mostró interés, se le ofreció hablar con su papá para que se volviera a inscribir en una institución escolar. Pero desde ese día, no volvió más a pesar de la insistencia del equipo.

Ante la consulta de los profesionales de Puerta 18, un psicólogo especialista en adolescencia sugirió: escuchar. Escuchar y proponer, de a poco, tratando de encontrar respuestas compatibles con la situación en la que cada chico se encuentra.

Muchos jóvenes llegan después de recorridos muy negativos. Y se sorprenden porque son recibidos con una sonrisa por adultos que recuerdan su nombre. Algunos están inmersos en situaciones que un equipo como el de Puerta 18 no puede abordar. Es parte del modelo de trabajo identificarlas, y aprender a contener y derivar situaciones que no se pueden resolver puertas adentro.

**Fracaso:** hace referencia a determinadas estrategias de abordaje o a proyectos de experimentación que no funcionaron. La palabra *fracaso* nunca refiere a proyectos de los participantes del programa.

¿Cómo enfrentar situaciones difíciles? ¿Qué hacer si a un chico en situación de calle lo está buscando el equipo de la línea 108 (Atención Social Inmediata) porque hace dos días que no aparece en el parador pero está en Puerta 18, en el estudio de grabación, en el horario que había reservado? Este espacio tiene sus límites, no puede solucionarlo todo, pero a veces genera una oportunidad única: cuando un chico vuelve porque le gusta, cuenta cosas que no confió en ningún lado y toma de referentes a los adultos que lo reciben y acompañan.

Por eso, y en la medida de las posibilidades, se interviene. Y se articula el trabajo con otras instituciones. Se busca hacia dónde derivar problemas. Pero hay un punto delicado: no es un equipo de especialistas que pueda abordar todo tipo de problemáticas y a veces no dispone de referentes para consultar sobre temas específicos.

Hacer un seguimiento de situaciones difíciles se transformó en parte del método de trabajo. No estábamos preparados para algunos casos, pero tampoco podíamos mirar para otro lado.

La omnipotencia puede llevar al error en el abordaje de un problema, al agotamiento y la frustración del equipo de trabajo. Buscar contención y orientación de especialistas y otras instituciones, articulando el trabajo con ellas, fue el camino elegido.

## Aprendizaje #6: El éxito tiene muchas formas

Como programa de educación en tecnología, lo que lo impulsaba particularmente era que las vocaciones relacionadas con el campo de la tecnología pudieran concretarse. Pero en el camino surgieron otros objetivos igualmente valiosos para muchos chicos: participar de una experiencia educativa diferente, crear y recrearse, formar parte de un espacio que se interesa por ellos y los acompaña, independientemente de sus elecciones vocacionales futuras.





Hay muchos participantes que han pasado por Puerta 18 y se lo llevan como una experiencia positiva más allá de que sus vidas de adultos y/o sus vocaciones los alejan de las herramientas tecnológicas que conocieron y aprendieron a manejar.

Entonces, ¿qué es un éxito en el proyecto Puerta 18? ¿La inserción creciente de los participantes en carreras universitarias y en puestos laborales vinculados a la tecnología, el diseño y el campo audiovisual? ¿O haber construido un espacio con una mística de trabajo, con gente contenta de estar aquí, que cuida a los chicos –que se sienten queridos y respetados, más allá de las elecciones y las vidas adultas que vengan después–? Respondamos con otra pregunta: ¿Habría ocurrido lo primero sin lo segundo?

Alexis –también aquí usamos un nombre ficticio– fue uno de los primeros socios. Trabajaba mucho aquí, le gustaba la música. Y dejó de venir. Estaba en una situación complicada, su novia estaba embarazada. Pasaron dos años y, un día, volvió con su bebé. Quería que lo conociéramos.

Puerta 18 no fue para él un camino hacia una carrera universitaria o hacia una inserción laboral calificada. Desde ese punto de vista, puede parecer que la intervención de un proyecto como este en su vida fracasó; pero en sus vínculos fue muy importante. Aquí hizo un grupo de amigos.

El equipo debió aprender a leer estos impactos como un logro. No uno tradicional: Alexis no consiguió un buen trabajo en una gran empresa. Pero se sintió querido, tomado en cuenta. Y quiso volver y hacérselo saber.

Éxito: se mide de distintas maneras. Puede ser conseguir el primer empleo, terminar un proyecto o mejorar las habilidades sociales. Se trata de los avances de cada chico de acuerdo a su punto de partida.



EVANGELINA FERREIRA:  
FORTALECER LA CARRERA

“Espero no perder el gusto de enseñar”

**//** Aprender en comunidad es algo que conocí en Puerta. Ser el único que sabe algo no es lo que hace que te paguen un sueldo. Se comparte el conocimiento, y entonces el trabajo viene. Lo que hace que hoy yo vaya a dar una charla a Noruega y otra a Colombia es la idea de que la información se comparte.” Evangelina Ferreira tiene 24 años y es una referente en el mundo del desarrollo web, una especialidad para la que no existe una carrera específica en el país. La trayectoria de su formación y sus rutas de aprendizaje tienen mucho que ver con lo que propone Puerta 18: el autodidactismo, construir trayectos personales y compartir conocimientos, como un camino que acompaña a la educación formal.

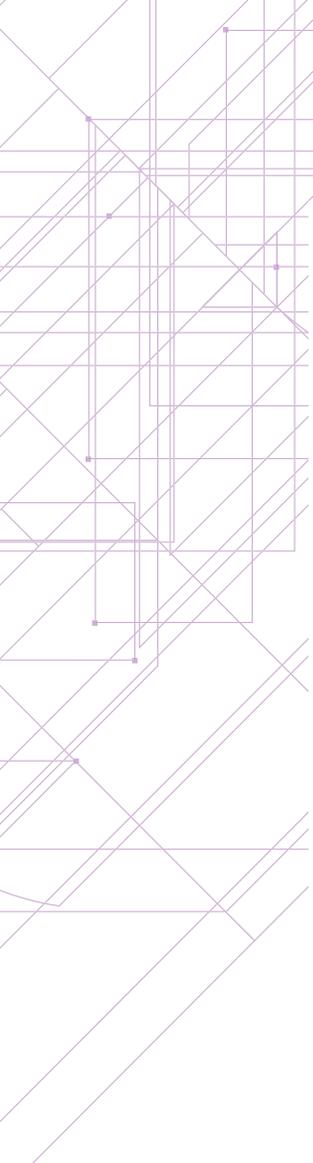
“Yo aprendo mucho enseñando, tratando de resolver problemas y en Twitter: la comunidad de desarrollo web participa mucho ahí, donde todos comparten información, cosas para leer, novedades”, cuenta Evan, como la llaman todos en Puerta.

Cuando llegó, a los 15 años, había hecho algunas experiencias cambiando fondos y tipografías en un blog que tenía en la secundaria. Y había logrado, buscando información y tutoriales, armar su primera web. “Era horrible –se ríe–. Todavía la tengo en un pendrive y se las muestro a mis alumnos para que vean que se puede empezar muy mal.” Hizo una página sobre la banda de metal canadiense Kittie y otra sobre la cantante Lily Allen; “cosas así”, recuerda.

En la escuela secundaria había aprendido programación en dos lenguajes que hoy son antiguos: Pascal y Visual Basic. Era buena, pero se aburría muchísimo. Encontró Puerta 18 un día que entró a la página del Shopping Abasto, vio un aviso y le interesó. Vino con su hermana.

En sus recuerdos hay pocos proyectos colectivos. “Venía, me metía en un curso y después me quedaba o volvía otro día para practicar lo que había aprendido en el curso.” Lo que más le llamaba la atención era que “un lugar como este fuera gratis”. Y, también, “que los chicos que venían estaban realmente interesados; podías encontrarte con





otros chicos de tu edad a los que les gustaba lo mismo que a vos". Era algo que no le sucedía en la escuela. De hecho, el que ella define como "mi mejor amigo" es un chico que conoció en Puerta, con quien hizo, en sociedad, sus primeros desarrollos de web para algunos clientes que consiguieron entre los dos.

La segunda web "horrible" de Evangelina fue producto de un curso de Flash. Hasta entonces, estos desarrollos eran para ella un hobby, mientras pensaba en qué estudiar cuando terminara el secundario. "Por un tiempo quise ser veterinaria... todos queremos estudiar Veterinaria en algún momento de la vida, ¿no? -ríe otra vez Evangelina-. Y también me interesaba el traductorado, aunque no me emocionaba."

Conversando con una profesora de un curso de HTML y CSS -lenguajes que hoy sí se siguen usando- y con coordinadores, empezó a pensar en otro futuro: "Era mi vocación, en el sentido de que me encantaba, pero no sabía si había trabajo. La profe me dijo que sí. Pero no hay una carrera específica de desarrollo web, y es difícil que la haya porque esto cambia todo el tiempo, los lenguajes, herramientas y recursos quedan viejos enseguida".

Evan se decidió por una tecnicatura en Diseño Web. "Fue difícil convencer a mis padres de ir a un terciario y no a una universidad, aunque estaban contentos de que eligiera algo y estudiara". El lugar era privado, pero durante el año en que terminó la escuela secundaria a Evangelina los coordinadores de Puerta 18 le sugirieron solicitar una

beca anual de Clubhouse Network y la ayudaron a aplicar: “Lo que me gustaba era que no tenía que demostrar que sabía un montón, sino explicar por qué era tan importante para vos estudiar lo que habías elegido, qué era lo que te apasionaba. La preparé en inglés y conseguí dos profesores de la escuela que hicieron cartas de recomendación. Básicamente, lo que escribí fue que quería crear sitios que me permitieran conectarme con gente. Porque internet era eso para mí: poder hablar de lo que sea con cualquier persona del mundo”.

La beca de 2.500 dólares anuales ayudó a Evangelina a cursar el primer año. Para el segundo, ya contaba con un trabajo de asistente en la Universidad Tecnológica Nacional, con la que también la conectó Puerta 18. Luego de esa tecnicatura de dos años y “un desvío” de unos meses en el traductorado, Evangelina comenzó la carrera de Diseño Multimedia en una universidad privada, a la que todavía asiste. Mientras, da cursos en la UTN y en tres terciarios: “No pensaba que podía dar clases, y hoy es lo que más me gusta hacer. Podría hacer más desarrollos como *freelance*, trabajo hay mucho, pero quiero que me quede tiempo para dar clases”.

Cuando Evangelina cumplió 18 años siguió en Puerta 18. “Venía a hacer mis cosas, trabajos de la facultad. Me sentaba en una computadora y



avanzaba con lo mío. No hice los cursos de +18, salvo uno de edición de fotografías cuando se hacían con certificación de la UTN. Pensaba que en algún momento iba a tener esa conversación: ‘Tenés 18 años, es hora de irse. Pero no... me salvé’, ríe Evangelina una vez más.

## Una ventana al mundo

En 2014 se transformó en una referente local del mundo de la programación. Descubrió, aquel año, que existían las conferencias abiertas de (y para) programadores, en las que se pueden proponer ponencias. Había una de CSS en Florida (Estados Unidos), y pensó en ir: era, además, un lugar muy lindo y cerca del parque temático de Harry Potter que ella quería conocer. Probó: propuso tres temas, pero no le aceptaron ninguno.

“  
“  
No hay una carrera específica de desarrollo web, y es difícil que la haya porque esto cambia todo el tiempo.”

Y decidió ir igual, solo como asistente, usando todos sus ahorros.

Una vez allí, se le presentó la oportunidad de acceder a un escenario secundario con su presentación y, después, una de las organizadoras le propuso reemplazar un espacio que había quedado vacante en el principal. Fue una charla –en inglés– sobre el manejo de la perspectiva. “Para mí salió pésimo, pero todos me felicitaron”, recuerda ella que,

dice, todavía hoy no soporta ver en You Tube el video de aquella conferencia suya. Tenía 21 años, era la más joven de los que subieron al escenario principal. Quince días después de volver a su casa recibió un pago por haber brindado una conferencia. El dinero cubrió gran parte del viaje, aunque no la visita al parque de Harry Potter.

Poco tiempo después, Evangelina dio otra charla, sobre JavaScript, en Buenos Aires. Y para 2015 propuso un tema para la CSS Conference en Australia con un título atractivo: “Newton meets CSS”. “Era sobre cómo aplicar conceptos de física a animaciones a través de CSS”, dice como si fuera fácil y confiesa que cuando le aprobaron el tema corrió “desesperada” a la casa de su hermano a pedirle libros de Física y se puso a estudiar. “Salió genial –dice– estoy orgullosa de esa charla”.

A partir de entonces, Evangelina no paró de crecer. Ella piensa que, fundamentalmente, la curiosidad la llevó a esa proyección internacional y a ser referente para otros: “No sé tanto como a veces piensan, tengo muchos baches, necesito formarme mucho más. Lo que pasa es que por ahí la gente no se entera de que existen estas conferencias. Y es cierto que sale caro viajar o pagar una entrada de 300 dólares, pero ver el video en YouTube es gratis”, explica ella.

“

No pensaba que podía dar clases, y hoy es lo que más me gusta hacer.”

Para la CSS Conference de Noruega en 2016, por ejemplo, solo hubo cinco propuestas provenientes de América Latina; tres son de ella y dos de una amiga. Luego de Noruega, Evangelina planea ir a Colombia y organizar la primera CSS Conference en Buenos Aires. Su preocupación: lograr que la entrada no cueste más de 40 dólares.

Si le preguntan cómo se ve dentro de diez años, la respuesta sorprende: "Espero no perder el gusto de enseñar". Compartir el aprendizaje es su objetivo, por encima de tener una empresa propia o continuar su carrera internacional. Y quiere seguir siendo parte de Puerta 18, en cursos y talleres, cuando el tiempo se lo permita. "¿Qué aprendí en Puerta? A compartir, a hacer lo que te gusta y no quedarte quieto; que la computadora es una herramienta para hacer cosas y no para perder el tiempo... Descubrí el uso real de la tecnología."



## CAPÍTULO 6

# El equipo

**A**firmar que un proyecto es la gente que lo lleva adelante suena a lugar común: se dice muchas veces, pero no siempre ocurre. En Puerta 18, gran parte del equipo original que moldeó la propuesta y la metodología de trabajo continúa adelante, mantiene la mística inicial y se plantea nuevos desafíos: mientras crecía el espacio, también evolucionó el staff.

Se trata de un grupo diverso en su formación académica, intereses y perfiles. Sin embargo, hay dos características comunes, que aparecen en todos en mayor o menor medida:

- **El perfil social**, que les permite liderar un grupo de educación no formal, constituirse en referente, tener cualidades para motivar y acompañar a los chicos y sensibilidad para comprender sus necesidades y problemas.
- **El perfil tecnológico**, que implica conocer las herramientas, actualizarse, innovar y poder traducir las grandes disciplinas en actividades sencillas, para luego orientarlas a proyectos ambiciosos.

Siempre es necesario articular el trabajo de todo el equipo para que cada proyecto tenga las dos improntas, la social y la tecnológica.

## Quiénes somos

El equipo está compuesto por personal fijo, que trabaja todos los días y por otro grupo que tiene tareas puntuales que requieren una carga horaria menor.

### **Equipo fijo**

- **Laura Benbenaste** comenzó a trabajar en este proyecto un año antes de que abriera sus puertas. Durante los primeros 8 años estuvo a cargo de la dirección; luego, de tareas estratégicas para potenciar el crecimiento del programa. Formó parte activa de Puerta 18 hasta la redacción de este libro y hoy sigue en contacto permanente mientras experimenta en otros proyectos sociales. Es licenciada en Organización y Dirección Institucional con Maestría en Política Social.
- **Federico Waisbaum** es el director actual. Licenciado en Organización y Dirección Institucional y también técnico en Computación, tiene experiencia en educación no formal y manejo de grupos y es un aficionado a la tecnología.
- **Carolina Morán** es licenciada en Trabajo Social. Conoce los distintos programas e instituciones con los cuales articular los proyectos de Puerta 18. Es la coordinadora general del espacio de 13 a 18 años y también del de Tecnología para la Escuela, además de hacer un seguimiento particular de los chicos que están en situaciones difíciles.
- **Susana Huarte** es licenciada en Trabajo Social y en Organización y Dirección Institucional. Es la coordinadora general del trabajo de +18 desde su creación en 2010. Lideró el plan de inserción laboral calificada y el proceso de certificación de la propuesta de cursos y talleres para articular esta formación con el Ministerio de Trabajo.
- **Brian Berengard** se sumó en 2015 para coordinar Clubhouse. Tiene formación audiovisual y experiencia en el trabajo con jóvenes.



- 
- **Andrés Díaz** llegó como socio y hoy es el coordinador de Tecnología. Siempre está al tanto de las novedades y es el que busca nuevos desafíos mientras hace que funcione la parte técnica de Puerta, investigando el camino para optimizar recursos y mejorar el espacio. Andrés, como otros que llegaron de chicos y siguen cerca, es lo que llamamos **un multiplicador de la cultura institucional** porque fue asumiendo roles de liderazgo, enseñando y coordinando actividades.
  - **Mauricio Maciel** es el encargado de la seguridad, la primera persona que ven los chicos cuando cruzan la puerta. El buen trato comienza por él.

## Equipo móvil

Cuando surgió la idea de replicar las actividades de Puerta 18 en otros espacios, se creó un equipo de cuatro personas que llevan el proyecto a los barrios de Villa Lugano, Barracas y el Bajo Flores:

- **Noelia Nuñez** es una estudiante avanzada de Trabajo Social, con experiencia en recreación y conocimiento sobre lo audiovisual. Participó de Puerta 18 en los comienzos.
- **Stephanie Morales** es estudiante avanzada de Ingeniería en Sistemas. Participó en el programa en los comienzos, viajó al *Teen Summit* 2008 y se integró al equipo de trabajo en 2013. De este modo se convirtió en **multiplicadora de la cultura institucional**. Se especializa en programación y diseño de videojuegos.
- **Nicolás Wainer** es estudiante avanzado de Psicología con experiencia en liderazgo comunitario y además estudió Diseño Gráfico. Se integró a Puerta 18 a mediados de 2014.

## Becarias

- **Camila Challapa:** tiene 21 años, es socia de Puerta 18 desde hace 7 y se destaca por su liderazgo, compromiso e iniciativa. Cursa la carrera de Relaciones del Trabajo en la UBA. En 2010 representó al programa en la Cumbre de Jóvenes y Tecnología en Boston. Es voluntaria en Tecnología para la Escuela, en el área de Ciencias Sociales.
- **Sofía Lugo:** tiene 20 años y es socia de Puerta 18 desde hace 7. Se destaca por sus buenas relaciones interpersonales, su disposición y capacidad de ayudar a sus pares. Viajó al *Teen Summit 2014* y representó a los socios del programa en el Congreso Conectados al Sur organizado por Unicef. Cursa Ciencias Políticas en la UBA y es voluntaria en Tecnología para la Escuela.

## Profesionales que nos acompañan

Para los cursos y talleres, el equipo de Puerta 18 cuenta con un listado de especialistas en distintas disciplinas. Todo el proyecto +18 funciona con profesores externos, y en la franja de 13 a 18 se convoca a gente con un perfil que complementa el trabajo del equipo fijo.

Los profesores llegan a Puerta 18 por distintas vías: algunos se acercan a contar lo que hacen porque quieren participar, y a otros los encuentran los coordinadores cuando están explorando un área de interés específica.

La incorporación de talleristas incluye un proceso en el que se comparte la metodología de trabajo, para que ellos puedan adaptar sus programas y comprender el espíritu de Puerta 18.

Se los acompaña durante y después de sus talleres. Y, por lo general, se van *contagados*: se llevan la metodología a otros espacios de enseñanza.





Suelen ser, más que profesores del sistema formal de educación, especialistas que vienen del mercado laboral, con experiencia y conocimientos profundos de los temas que van a desarrollar. El equipo de Puerta 18 los acompaña en el proceso de compartir el conocimiento.

## Amigos del proyecto

También se trabaja con voluntarios. Son pocos –hay dos fijos– y aportan conocimientos específicos, sobre todo a los chicos que ya definieron sus intereses y necesitan avanzar, especializarse y profundizar saberes.

Están los que vienen de manera regular y los que se acercan puntualmente a dedicarles unas horas a los chicos, a intercambiar experiencias y opiniones. Para los socios es un acercamiento interesante a un mundo del que esperan formar parte.

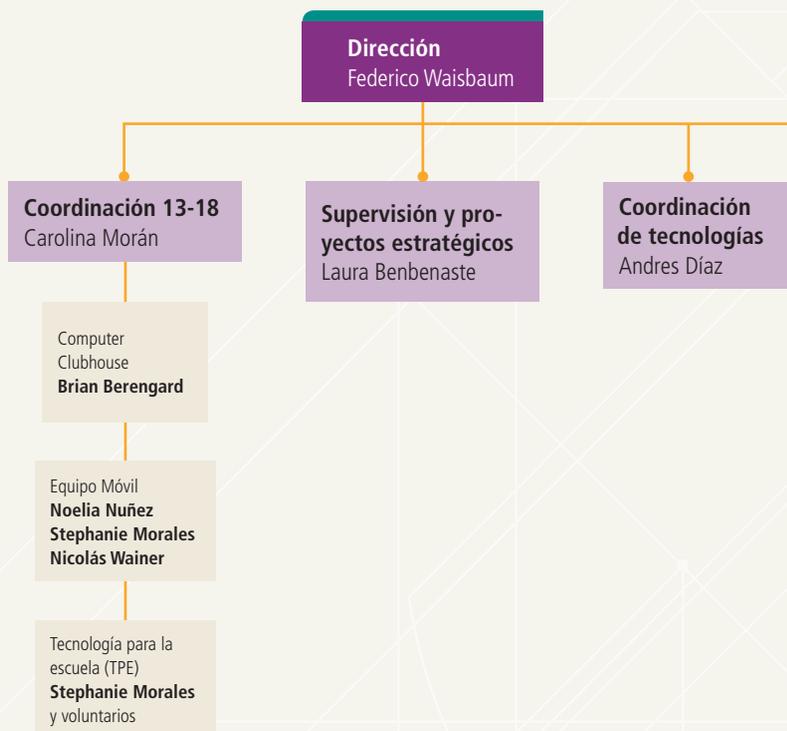
Además, Puerta 18 cuenta con el apoyo de una consultora que ayuda en la búsqueda de financiamiento para el espacio de 18 a 24 años.

Especialistas en distintos temas, referentes en tecnología, educadores, gerentes de empresas, comunicadores forman parte de la lista de *recursos*.

Algunos se acercan a dar charlas o facilitan nuevos contactos, propician oportunidades, recomiendan gente, asesoran sobre cómo cambia el mercado que conocen y lo que se podría hacer al respecto, comparten sus ideas, anticipan lo que se viene y recomiendan a los chicos de Puerta 18 en sus entornos.

Son *amigos del proyecto*. Una red que multiplica y potencia nuestro impacto.

## El organigrama actual





**Coordinación 18-24 (+18)**  
Susana Huarte

Seguridad Mauricio Maciel

Profesores de cursos  
eventuales y externos  
(Aproximadamente  
6 por mes)

Becarias P18  
**Camila Challapa**  
**Sofía Lugo**

Coordinación Productora-escuela  
(incubadora)  
**Iván "Maiván" Vignau y**  
**Federico Grunauer**

AUER



FEDERICO GRUNAUER:  
CONVERTIRSE EN MENTOR

“El desafío es que los chicos se pongan la camiseta de creadores”

HISTORIAS  
DE VIDA

**G**uionista, dibujante, fundador de un sello editorial especializado en historietas, Federico Grunauer se acercó a Puerta 18 en 2010 por medio de Iván Vignau, que ya tenía alguna experiencia de trabajo en el lugar. En aquel momento hicieron un taller con los chicos menores de 18 años que se llamó Teatro con efectos especiales. “Era un escenario con un fondo pintado de verde, que funcionaba como croma, con cambios de escenografía y cosas que pasaban sobre ese fondo. Fue parte de una fiesta de fin de año, y gustó mucho”, recuerda.

Luego siguieron otras actividades, como un taller de cine y uno de gráfica en el que se hizo un

suplemento literario en papel y “a los chicos les encantó, porque no todo lo que les interesa es digital”.

Y así Federico se fue quedando, liderando diferentes propuestas, hasta que con la formalización del espacio +18 empezó a dedicarse a los cursos de Producción Audiovisual.

“Para mí, el desafío es que los chicos se pongan la camiseta de creadores, más allá de sus destrezas técnicas. Los programas de edición cambian todo el tiempo y hay que conocer las herramientas, por supuesto, pero lo que va a hacer realmente la diferencia son las ideas que desplieguen, los conceptos que interioricen, los criterios que apliquen.” Lo que dice Federico marca la diferencia entre el trabajo técnico y el empleo calificado al que apunta la formación de Puerta 18.

Grunauer da algunos de los talleres del área, como Producción, Montaje, Guion, siempre con la idea de que, si bien a los chicos los entusiasma saber manejar los programas y hacer efectos especiales, el trabajo del equipo docente es ayudarlos a crear proyectos, desarrollar ideas y aprender a narrar.

“Me gusta el lugar, el universo que se crea aquí dentro, que coincide mucho con mi manera de ver las cosas, con mi interés por desarrollar la creatividad”, cuenta Grunauer, y agrega: “Aunque que-

“

Lo que va a hacer realmente la diferencia son las ideas que desplieguen.”

da claro que si alguien consigue trabajo de editor tiene que conocer los programas, no se va a poner a disertar sobre Eisenstein”, aclara, con humor, por las dudas.

## Enseñar e involucrarse

En los primeros encuentros de sus cursos de cine, tuvo la sensación de que estaba siendo demasiado teórico y “los pibes un poco se aburrían”. Con el tiempo fue incorporando el desafío que enfrentan todos los participantes de Puerta 18: “Encontrar el equilibrio entre tratar de subrayar conceptos, que los chicos se apropien de ellos y que también se entretengan”.

Hoy es uno de los profesores más experimentados, y de los que vienen más a menudo a dar cursos. “Es lindo el vínculo que se genera: que los

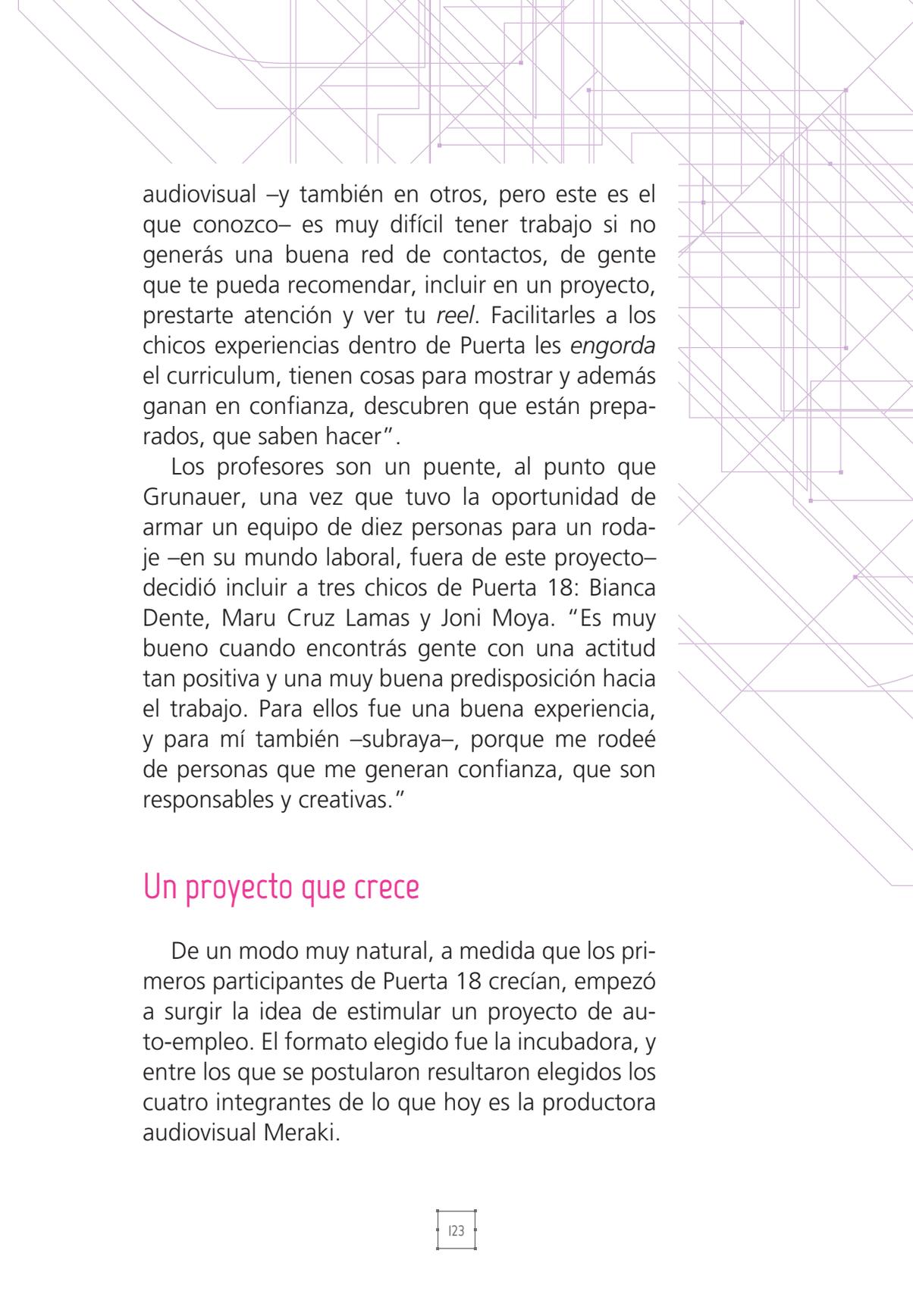
chicos te paren en el pasillo para mostrarte lo que están haciendo en la facultad o para contarte que consiguieron un trabajo”, dice.

Grunauer cree fuertemente en que los profesores pueden ser mentores y Puerta 18, el primer capital

social de los chicos: “Podemos acompañarlos en su formación y también la primera vez que tienen que ver a un cliente. Además, vincularlos con empresas cuando hacemos simulaciones. En el mercado

“  
Fue importante que pudieran  
sistematizar el trabajo al  
desarrollar una idea.”





audiovisual –y también en otros, pero este es el que conozco– es muy difícil tener trabajo si no generas una buena red de contactos, de gente que te pueda recomendar, incluir en un proyecto, prestarte atención y ver tu *real*. Facilitarles a los chicos experiencias dentro de Puerta les *engorda* el curriculum, tienen cosas para mostrar y además ganan en confianza, descubren que están preparados, que saben hacer”.

Los profesores son un puente, al punto que Grunauer, una vez que tuvo la oportunidad de armar un equipo de diez personas para un rodaje –en su mundo laboral, fuera de este proyecto– decidió incluir a tres chicos de Puerta 18: Bianca Dente, Maru Cruz Lamas y Joni Moya. “Es muy bueno cuando encontras gente con una actitud tan positiva y una muy buena predisposición hacia el trabajo. Para ellos fue una buena experiencia, y para mí también –subraya–, porque me rodeé de personas que me generan confianza, que son responsables y creativas.”

## Un proyecto que crece

De un modo muy natural, a medida que los primeros participantes de Puerta 18 crecían, empezó a surgir la idea de estimular un proyecto de auto-empleo. El formato elegido fue la incubadora, y entre los que se postularon resultaron elegidos los cuatro integrantes de lo que hoy es la productora audiovisual Meraki.

“La idea de incubar venía de una necesidad, de pensar ‘los pibes aprenden, se forman y llega una edad en la que se nos van y no los podemos acompañar más’.” A su formación profesional, Grunauer le podía agregar su experiencia como emprendedor, como fundador de un sello: “Había pasado por situaciones por las que pueden pasar ellos en el proceso de formar su productora”.

La incubación de seis meses, un plazo acordado entre todos, está llegando a su fin. “Es una distancia que se toma de a poco –explica–. Al principio los acompañé a reuniones con clientes, y ya no lo hago, por ejemplo.”

El proceso de acompañamiento de los cuatro chicos de Meraki y su resultado podría resumirse, en palabras de Grunauer, en guiar los pasos para convertirse en “sujetos creativos”. “Fuimos viendo qué era lo que instintivamente les salía y después tratamos de encuadrarlo en un proceso. También los invité a pensar qué los distingue, qué los puede hacer atractivos para un

cliente. Por ejemplo, sus modos de pensar, sus ideas, el hecho de pertenecer a una generación que comprende y sabe cómo circulan cosas que a otros se nos escapan. Y por último, fue importante que pudieran sistematizar el trabajo al desarrollar una idea: una vez que presentaste tres propuestas y el cliente elige un camino, comienza todo el proceso de pulirlo, mejorarlo, encontrarle variantes,



indagar. No es algo fácil de aprender, como no lo es sentirse seguros. O poder decidir cuáles trabajos aceptar, cuáles no y cuáles tercerizar, por ejemplo.”

Federico se detiene en un detalle: “Hace quince días los chicos de Meraki lograron cobrar un trabajo que hicieron hace tres meses” –sonríe– “y así el mundo real les da la bienvenida, al aprender eso también”.

A punto de entrar a una de sus reuniones con los chicos de la productora en proceso de incubación,



Grunauer vuelve sobre la idea central: “Consumimos mensajes audiovisuales todo el tiempo, aquí trabajamos para pasar de ser consumidores a ser productores. Y también para que los chicos entiendan que tienen un conocimiento, que afuera hay gente interesada en lo que ellos están pensando, en lo que ellos puedan crear”.



## CAPÍTULO 7

# En números

Llevar adelante un proyecto como Puerta 18 requiere de una gran inversión inicial y un sostén constante. El apoyo económico –requisito fundamental– debe garantizarse no solo a la hora del lanzamiento, sino a mediano y largo plazo.

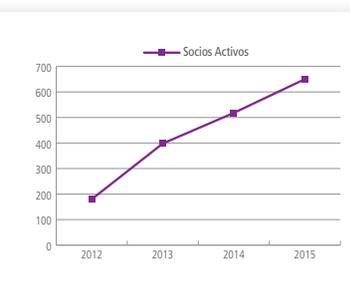
También es esencial hacer una evaluación permanente. Para analizar los resultados de un programa de esta envergadura, es necesario contar con información objetiva que permita comparar, año a año, los cambios que se produjeron, la fluctuación en el número de participantes, la efectividad de las propuestas (cursos, talleres, iniciativas) y la necesidad de nuevos recursos (renovación de equipos, actualización de programas, incorporación de docentes, ampliación del espacio, etc.).

Los datos se construyen con observaciones, encuestas, análisis cuantitativos y cualitativos. Reunir y unificar esa información forma parte de las actividades del equipo directivo.

## A. Datos correspondientes a Clubhouse (13 a 18 años)

1. La propuesta fue cambiando según las demandas e intereses de los chicos:

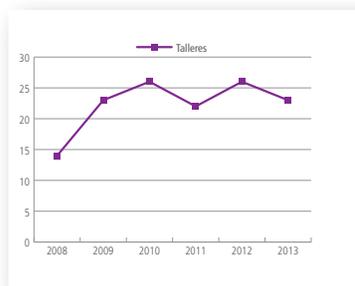
2008	2009	2010
Diseño de Indumentaria Diseño de Video Juegos FX 1 Animé DJ Diseño de Páginas Web Arte Urbano Dibujo inicial Nivelación Premiere Animación FX2 Diseño de Espacios en 3D Actuación frente a cámara Arquitectura	Producción Musical Robótica Diseño de personajes Video clip Ingeniería Radio Arte urbano 2 Bases Musicales Flash CS4 Cine avanzado Arquitectura y 3D Fotografía Periodismo Digital Flash inicial Diseño de páginas web Animación en flash Producción de Video Ficciones Diseño web Diseño de VideoJuegos Animación avanzada Design.Net Reparación de PC Redes	Arquitectura y 3D Diseño de Fanzines Diseño de páginas web Dreamweaver Dibujo de Monstruos After Effects Avanzado Historieta Digital Paper Toys Producción musical Firmas en After Effects 3D Diseño de página web flash Fotografía CyberActivismo Robótica Diseño de Indumentaria Teatro con efectos Comedia musical Videoclip Escenografía Arte urbano Motion Graphics Diseño de Relojes Motion Graphics II Taller de Producción para TV



2. Desde que Puerta 18 abrió, en 2008, la cantidad de chicos que se acercan al proyecto se multiplica año a año. Aquí, los datos disponibles desde 2012; los números son de "socios activos", es decir la cantidad de chicos que vinieron y se quedaron.

2011	2012	2013
Diseño de páginas web	Diseño y armado de móviles	Taller de videojuegos
Pintura Digital	Comedia Musical	Motion Graphics
Diseño de indumentaria	Dibujo para videojuegos	Introducción a la animación
3D studio	Animación en 3d	Curso dibujo de personajes
Ilustración y animación	Animación de personajes 3d	Taller Diseño de páginas web
Anime Studio	Potencia tu blog	Taller de Stencil
Taller Videojuegos	Robótica	Taller 3D Studio
Taller Páginas Web	Animación Stop Motion	Taller de Diseño de accesorios
MATTE PAINT	Libro de artista	Taller Diseño Publicitario
Ilustración de cuentos	Historia en diferentes perspectivas	Taller de Diseño para dispositivos
Periodismo Digital	Sculptrix	Clinica de Dibujo Estilo Animé
Animación Interactiva	Fotografía	Taller de Cine Documental
Robótica	Retoque Digital	Dibujo de zombies
FX	Taller Juegos Proyectados	Taller de poderes en After Effects
FX 2	Taller de Doblaje	Curso Matte Paint
Cuadros 3D	Mapping	Robótica
Marionetas con Tecnología	Historieta	Taller de Collage 3D
Hologramas	Video clip	Taller de Web
Pistas Musicales	Diseño Espacios 3D	Taller fondos para titeres digitales
Gigantografías	Ilustración con realidad aumentada	Curso Producción musical
Animación en varios monitores	Radioteatro	Taller Videoclip Plano Secuencia
Curso de Motion Capture	Cortos con cutout	Curso Video Historieta
	Arquitectura espacios 3D	Taller de fotografía estenopecica
	Arquitectura y perspectivas	
	Animación en 180°	
	Dibujo de personajes	

3. Habitualmente en el Clubhouse –el espacio para chicos de 13 a 18 años– se desarrollan cada mes 3 talleres, 20 actividades de un día y 3 proyectos más complejos en equipo. La cantidad de talleres creció del primer año al segundo y a partir de allí fluctuó minimamente.



## B. Datos correspondientes a +18

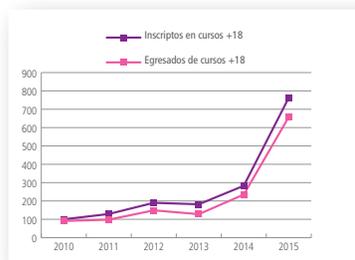
1. En seis años (2010-2015) se pasó de una oferta de 5 cursos el primer año a 14 durante el último. El salto hacia la diversificación y especialización de la propuesta fue en 2014. Por eso, se observa que la cantidad de cursos se duplicó de un año a otro, creciendo en una proporción mayor al número de horas cursadas:



2. La propuesta de cursos se fue ampliando y especializando:

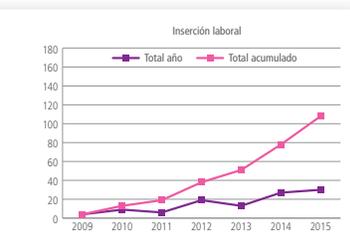
2010	2011	2012
Diseño Gráfico, Web y Multimedia Producción Audiovisual y Animación 3D Ilustración y Animación 2D Curso Práctico de Armado y Reparación de PC Curso Práctico de Redes Cableadas + Wi-Fi	Diseño Gráfico, Web y Multimedia Curso Práctico de Armado y Reparación de PC Curso Práctico de Redes Cableadas + Wi-Fi - Producción Audiovisual y Motion Graphics Cine Diseño y programación web Ilustración y animación 2d Diseño y Animación 3D	Diseño Gráfico publicitario Web marketing y redes sociales Programación PHP/my SQ Game Artist Tester SAP

3. En los seis años analizados, el número de participantes creció de 100 inscriptos y 91 egresados en 2010 a 763 anotados y 658 que terminaron sus cursadas en 2015. El promedio de permanencia en los cursos es del 73%.



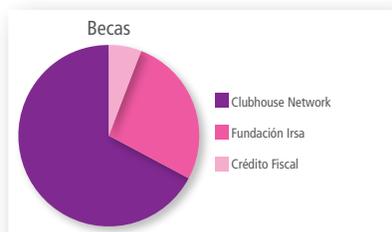
4. Durante los seis años aquí analizados, 80 expertos voluntarios compartieron sus saberes y se concretaron 31 experiencias de simulación, en las que los jóvenes tuvieron contacto con empresas vinculadas al programa Puerta 18 para resolver desafíos concretos que completaron su formación.

2013	2014	2015
Comunicación Gráfica Publicidad Institucional Intro Aplicaciones Android Postproducción Teatro Java juegos Producción de videos institucionales	Fotografía publicitaria Ilustración y diseño gráfico publicitario Arquitectura 3d Introducción a la fotografía Producción audiovisual con especialización en montaje Introducción a la programación en .net Introducción a la computación ubicua Introducción a la realización en ficción Motion graphics Diseño editorial Arquitectura 3d 2 Reels 1 Html5 Porfolios	Fotografía publicitaria Ilustración y diseño gráfico publicitario Arquitectura 3d Introducción a la fotografía Producción audiovisual con especialización en montaje Introducción a la programación en .net Introducción a la computación ubicua Introducción a la realización en ficción Motion graphics Diseño editorial Arquitectura 3d 2 Reels 1 Html5 Porfolios



5. Y así evolucionaron la gestión de contactos y las acciones para lograr inserción laboral, con un pico en 2014, cuando se dio impulso al plan de empleabilidad y se concretaron todas las incorporaciones posibles en empresas ya contactadas previamente y amigas del proyecto.

6. De 23 becas de formación, 15 fueron otorgadas por Clubhouse Network, 6 por la Fundación Irsa y 2 por Crédito Fiscal.



### C. Financiamiento

Uno de los objetivos del programa para sostenerse en el tiempo es lograr ingresos genuinos. Por ejemplo, los cursos de +18, luego de pasar por el proceso de aprobación, son financiados por distintos programas del Estado. Lo mismo con el equipo de Puerta Móvil.

### D. Equipo móvil

Las propuestas móviles son la forma de llegar a jóvenes que por distintos motivos no se acercan al programa. Es una modalidad que permite llevar los contenidos y la metodología Puerta 18 a espacios pre-existentes. Los costos a considerar son los siguientes:

- Una pareja pedagógica de coordinadores.

- Una computadora por joven (provista por el espacio donde se hagan las actividades)
- Seguros: tanto de los coordinadores como de los equipos que se llevan desde la sede central (cámaras, robots, trípodes, discos externos, etc.)
- Viáticos para los coordinadores
- Es recomendable que el equipo móvil se reúna habitualmente en la sede central para que las actividades estén integradas.

### **Conclusión: ¿Qué se necesita para armar un proyecto como Puerta 18?**

*A-Inversión inicial sugerida (una sola vez):*

Para hasta 55 jóvenes en simultáneo	
Hardware	Cantidad
Lenovo C40-05 22" full HD A4 6gb 1 Tera Geforce 820 2GB A230 BT 4.0 W8 o similar	30
Notebooks Lenovo C20-00 Pentium N3700 4GB HD 1Tera Windows 10 o similar	30
Impresora Laser Color Hp 400 M475dw Multifunción o similar	1
Cámaras réflex	2
Trípode con funda	2
Luces de estudio	2
Proyector	1
Pantalla Proyector	1
Cámara tipo GO PRO (portátil HD)	1
Memoria Kingston SD - 64gb	3
Tabletas Wacom Bamboo pen	10
Gadgets (little bits, leds, arduinos, blasberry Pi), al menos 1 de cada uno	1
Kit de Robótica Lego Mindstorm o similar	3
Auriculares con micrófono Noga SK916	10
Disco externo 1 TB	1
Pendrive 16GB	1
Parlantes Microlab B-70 20W Madera 220V 2.0 o similar	1
Mouse USB	45
Micrófono Mini Clip corbatero	2

Impresora 3D tipo Rep-Rap	1
Sala de Audio	
Micrófono Behringer B1	1
Interface de audio M-Audio Fast Track Pro	1
Pie de micrófono genérico	1
Filtro anti-pop genérico	1
Auriculares Sennheiser Hd205	1
Controlador MIDI USB Areal Keystation	1
Monitores de audio Edifier R1900 Tiii	1
Cables de micrófono XLR-XLR	2
Guitarra eléctrica o electroacústica + Cable	1
Server	
Switch HP 24 Port 10/100 +2 Giga 10/100/1000 V1905-24 Jd990a	1
Servidor HP Proliant ML110G7	1
Disco de backup Iomega NAS 2TB	1
UPS APC Smart-ups 1000va	1
Rack AMP de 20	1
Software	
Licencias educativas Adobe CC	60
Windows Server	1
Muebles	
Sillas ergonómicas y duraderas	40
Mesas	7
Escritorio (algún cajón con llave)	1
Cortinas blackout	12
Living	1
Sillas living	4
Mesa alta taller	1
Banquetas altas	6
Mesa grande verde	1
Placard con llave de guardado de equipos (notebooks + cámaras)	1
Obra	
Cableado de redes	1
Instalación de equipos y puesta en marcha server (aire acondicionado)	1
Cerramientos y construcción en seco Durlock (oficina, estudio, deposito)	1
Paneles acústicos para estudio de música	1





Otros	
Difusión inicial del programa	1
Equipamiento de cocina	1
Vajilla	1
Teléfono	1
Decoración	

Nota: Las marcas son solo a modo de ejemplo y responden al equipamiento actual de Puerta 18. En todos los casos pueden ser reemplazados por otros de similares prestaciones.

## *B-Costos operativos*

Costos operativos mensuales a contemplar
<b>Recursos Humanos</b>
1 Coordinador General (full time)
1 Coordinador Asistente (full time)
1 Tallerista externo freelance
<b>Viajes</b>
Convenciones anuales, conferencias regionales y viáticos internos
<b>Otros</b>
Insumos PC
Insumos librería
Otros insumos (galletitas, café, etc.)
Alquiler y expensas
Internet alta velocidad
Teléfono
Seguros
Difusión
Fondo fijo
<b>Actividades especiales</b>
Actividades especiales de invierno y verano
Muestra de proyectos de fin de año



DANIEL COMESANA: ENSEÑAR Y APRENDER

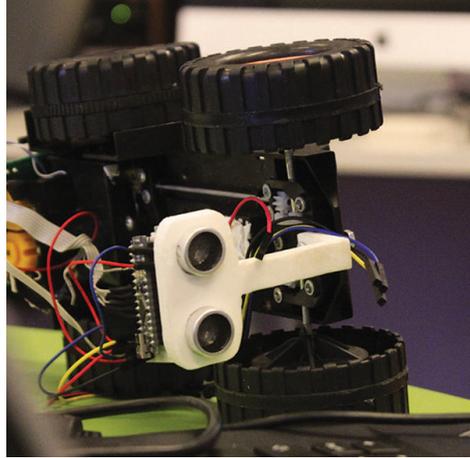
## “La tecnología está y llegó para quedarse”

**//** Un robot es una computadora. Toma datos del exterior que recibe por un estímulo, que puede ser una luz. En base a ellos, y a cómo está programado, toma decisiones y genera algún tipo de actividad. Un robot puede caminar y detectar, por un sensor, que tiene un objeto de frente y, a su derecha, ninguno. Entonces dobla. Y puede girar hacia donde hay una fuente de luz, por ejemplo, para buscar un objeto. Y acercarse a ese objeto, cerrar un ‘brazo’, agarrarlo y llevarlo hacia otro lugar.”

Daniel Comesana hace fácil lo difícil. Tiene habilidad para explicar las cosas. Es algo que siempre le dijeron sus clientes, sus amigos, sus jefes, sus compañeros de trabajo: “Sos didáctico”.

Tiene 56 años. Es técnico en computación, con estudios de posgrado en telecomunicaciones. No terminó la facultad. Sabe mucho de tecnología y pasó largo tiempo “enojado”, dice, con la educación formal.

“La secundaria y la universidad enseñan muchas cosas que están mal, o no enseñan a aprender, a pensar. Yo estaba muy enojado con eso y tenía muchas ganas de hacer algo para modificarlo. Durante un tiempo tomé notas sobre cosas simples que se podrían hacer en una escuela secundaria técnica: por ejemplo, que los chicos aprendieran a conectar en red las computadoras que tenían”, dice.



## Una oportunidad casual

Un día vio por televisión un informe sobre Puerta 18 y sintió que era un lugar en el que podría aportar sus ideas: “Yo quería ayudar a los chicos a pensar, a aprender a pensar”. Mandó un mail, tuvo una charla con los coordinadores y empezó a venir como voluntario a un taller que ya existía, el de Robótica, pero que desde su inclusión comenzó a contar con una persona con dedicación exclusiva. Todos los viernes, durante tres horas, construyen y programan robots.

Varias cosas le llamaron la atención a Daniel al llegar. La primera: “No eran todos tecno-nerds como yo. Había música, diseño, cine, mucho arte,

y la tecnología estaba incorporada a todo, porque así es en la vida: la tecnología está y llegó para quedarse”.

La segunda impresión sobre el lugar se la llevó con una pequeña escena: “Se acercó un chico con una cámara carísima, una que yo no le prestaría a nadie. Dijo ‘se quedó sin batería’. Le respondieron ‘ah, bueno’ y le dieron otra igual”. En seguida Daniel notó que el bienpreciado era el muchacho y no la cámara. Algo con lo que él también estaba de acuerdo en teoría pero que, poner en práctica día a día, fue toda una prueba.



“Yo sabía mucho de mi disciplina. Y estaba convencido de que podía enseñar. Y puedo. Pero la experien-

cia me bajó del caballo varias veces. Aprendí. Por ejemplo, si venía un chico muy inquieto, que complicaba mucho la dinámica del taller, que incluso sus compañeros preferían que no estuviera... yo tenía que trabajar para que él fuera incluido. Eso era lo principal, y no que salieran bien los robots.”

El primer día de Daniel en Puerta, algún viernes de 2010 (no recuerda cuál), dos o tres grupos estaban tratando de resolver un desafío. Tenían unos robots armados con kits Lego Mindstorm NXT, que son los que se usan en el taller (las piezas vienen con un “cerebro” programable). El robot tenía que moverse dentro de un círculo, encontrar un objeto, agarrarlo y trasladarlo hasta un lugar señalado con un punto de color en el piso. Ganaba el grupo

que lograba hacerlo en menos tiempo sin que el objeto se cayera ni el robot se saliera del círculo.

## El taller de los viernes

Daniel avanzó en un proceso que ya había empezado previamente, y planteó nuevos desafíos. “Todas las actividades son diferentes, nunca repito algo, porque los chicos se aburren y yo también”, explica. La más compleja hasta ahora fue lograr que un robot saliera al patio, diera la vuelta alrededor de una maceta y volviera.

“Cuando menos se lo esperan, les cuento que estas mismas cosas que hacemos en el taller, pero con muchos más años de desarrollo, se implementan en los galpones de Amazon para trasladar objetos, o en la cosecha de frutillas”, dice Daniel. Porque además de enseñarles a mover un robot, a Daniel le importa que los chicos registren cómo se aplican los conocimientos que ellos están generando en el mundo laboral, fuera del taller. Que sepan que hay muchos trabajos que están automatizados les permite anticipar qué saberes y habilidades tienen mejor futuro.

Daniel no cree que los “millenials” –nacidos en los 2000– tengan una posición ventajosa con respecto a la tecnología solo porque se hayan criado



Yo quería ayudar a los chicos a pensar, a aprender a pensar.”

manejando dispositivos: saben usarla, pero muchas veces no la comprenden. “Cuando se dice ‘los chicos hoy saben mucho de tecnología’ me parece un lugar común con el que no estoy de acuerdo: no saben, tienen una relación intuitiva y superficial, pero no pasan de ser usuarios. Por eso a mí me gusta mostrarles qué es lo que tiene más valor hoy. Por ejemplo, no es lo mismo codificar que programar: hoy un codificador tiene un trabajo que ya no es calificado, es alguien que entra a una empresa con un buen sueldo y queda ahí, no progresa ni gana mejor.”

El taller de los viernes, dice, “es un grupo especial; el de los más fanáticos de la tecnología”. A veces son dos, otras son diez. Algunos ya saben mucho de programación, otros recién empiezan. Hay chicos de 13 y de 20. Y están aquellos a los

que les gusta más programar y otros, que prefieren la electrónica, y entonces, por ejemplo, aprenden a soldar y a armar las partes. Todos se ven a sí mismos, y así los ve también el profesor-voluntario, como “los más nerds de Puerta”.

Con distintos intereses y saberes, lo importante es resolver problemas y desafíos. Que siempre se resumen, según Daniel, en una frase: “Aprender a pensar. Algo que para mí es el gran déficit de la escuela secundaria”.

En sus recuerdos de infancia, él y su hermano salían disparados en cuanto escuchaban el timbre.

“

Se hace la hora de cerrar y te piden quedarse un ratito más.”

“Nos queríamos ir lo antes posible. En Puerta 18, en cambio, a los chicos los tenés que echar. Se hace la hora de cerrar y te piden quedarse un ratito más.”

Daniel disfruta de los momentos en que la pasión por resolver un problema hace que no importe el tiempo o el esfuerzo que eso lleve. “Una vez le dije a un chico: ‘Te voy a pedir que tu robot vaya hasta esa pared y vuelva. Pero vos tenés que encontrar la manera de medir la distancia sin ir hasta allá. Imaginate que si vas a mandar un robot a la Luna, no podés ir hasta la Luna.’ Con un láser y una escuadra, se puso con sus compañeros a buscar en internet fórmulas para medir ángulos y calcular esa distancia... y no le salía, no le salía. Ya nos teníamos que ir pero vino y me dijo: ‘¿No me puedo quedar un rato más? Porque ya casi lo tengo y quiero terminar... a pesar de que me estás haciendo hacer lo que más odio en el colegio’. Era matemáticas, claro. Me pedían quedarse para resolver una ecuación. Esas son las pequeñas cosas que sorprenden”, termina Daniel.





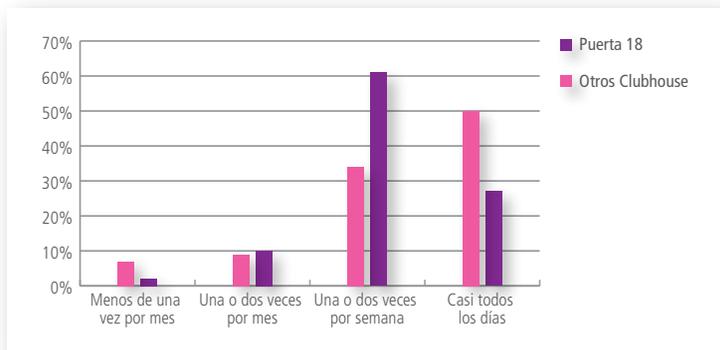
# La percepción de los chicos

Los resultados 2015 de la encuesta que anualmente realiza Clubhouse Network entre sus participantes en todo el mundo permiten conocer el perfil de los chicos que vienen a Puerta 18 y compararlo con el del resto de los Clubhouse del mundo, así como su relación con el lugar.

Aquí compartimos algunos de los resultados:

- Los chicos de Puerta 18 asisten al espacio menos seguido que los de otros Clubhouse, pero se quedan más tiempo.

## A. ¿Con qué frecuencia venís?

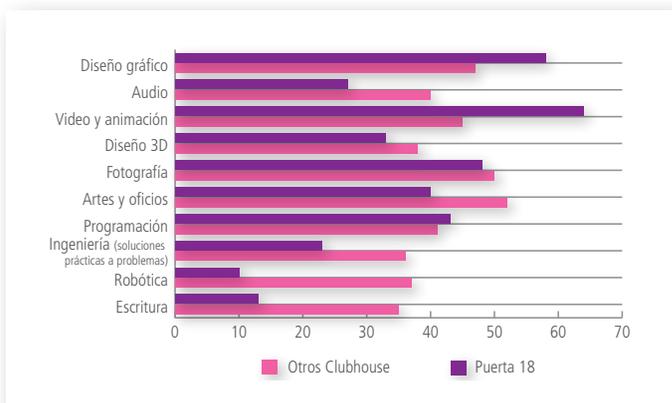


## B. Cuando venís, ¿cuánto tiempo te quedás?

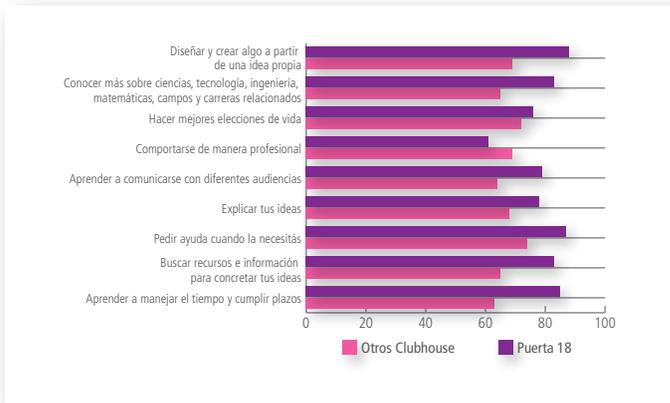


- Los chicos de Puerta 18 perciben una mejora en sus habilidades blandas, su capacidad de concretar proyectos y su creatividad, más allá de manejar adecuadamente herramientas tecnológicas.

## A. ¿En cuánto tu experiencia en el Clubhouse contribuyó a tus talentos y conocimientos en...? (% de respuestas "me ayudó a ser bueno en..." y "me ayudó a ser muy bueno en...")

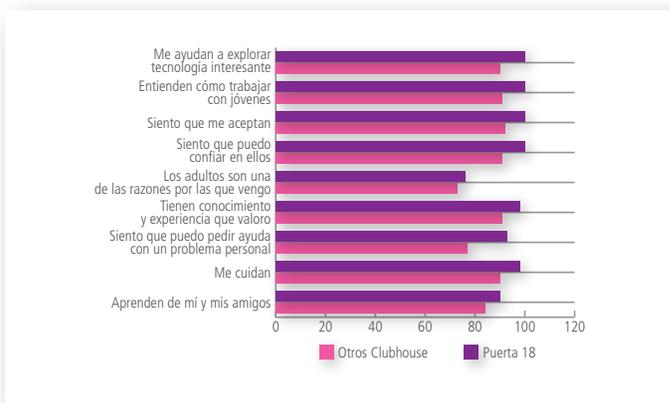


**B. ¿En cuánto contribuyó tu experiencia en el Clubhouse en tus habilidades para...? (% de respuestas "algo" y "mucho")**



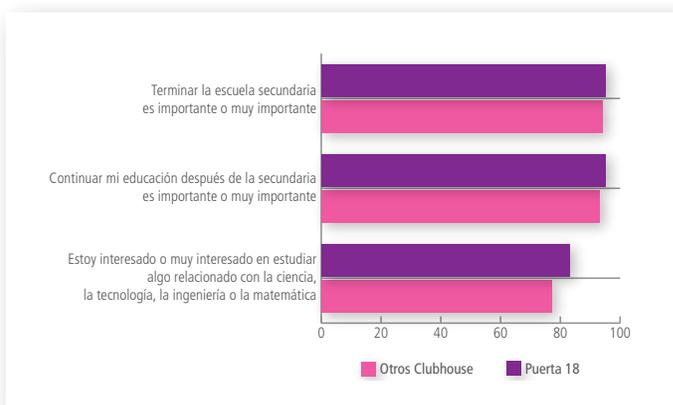
■ Para los chicos de Puerta 18 el vínculo con los adultos que los acompañan dentro del espacio es particularmente relevante.

**A. Sobre los adultos de tu Clubhouse, ¿en cuánto estás de acuerdo con estas afirmaciones? (% de respuestas "de acuerdo" o "muy de acuerdo")**

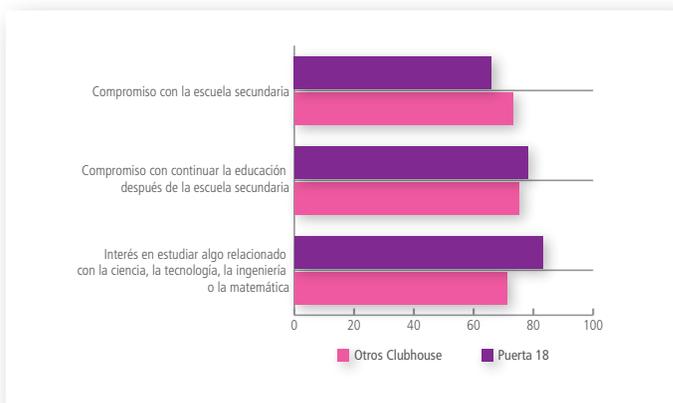


## ■ El impacto de Puerta 18 en sus planes futuros.

### A. Pensando en el futuro:



### B. Influencia del Clubhouse en tus planes futuros (% de respuestas "algo" y "mucho"):







## MERAKI: INCUBAR UN PROYECTO

“En Puerta se fijan en el tipo de relaciones que generamos”

**M**eraki es una palabra griega. No existe otra, en español, que reproduzca con exactitud su significado: hacer algo con el alma, la creatividad, el amor; hacer lo que te gusta; dejar algo de vos mismo en lo que hacés.

Es el nombre que eligieron Mariana Cruz Lamas, Maikhol Meneces, Jonathan Moya e Iván Villasmil para la productora audiovisual que está terminando su proceso de incubación en Puerta 18. Con una oficina en la planta alta de la casa del Abasto, los integrantes de Meraki se preparan para pegar el salto: conseguir sus clientes y mudarse a un sitio propio.

La idea de incubar esta productora surge en el camino del plan de empleabilidad del área +18 de

Puerta: el propósito es, además de generar contactos e inserción en el mercado laboral, promover emprendimientos artístico-tecnológicos independientes.

El primer sueño fue crear una productora-escuela, generando trabajo genuino y pago para los participantes del programa. Pero la realidad se impuso: no existe una figura que legitime el formato. De modo que en 2015 se decidió encarar otro plan: el de la incubación.

Tras una convocatoria a los jóvenes que participaran o hubieran participado en Puerta 18, quedaron seleccionados cuatro, con diferentes perfiles. Mari, Maik, Joni e Iván –como se llaman entre ellos–, acompañados por el staff de Puerta 18 y en particular por dos profesores-mentores, Federico Grunauer e Iván Vignau iniciaron el proceso en dos etapas:

- **Dos meses de preincubación:** fue un tiempo de trabajo y capacitación sin clientes, para montar la estructura y formar el equipo; definir roles, aprender a organizar el tiempo y el trabajo y constituirse legalmente.
- **Seis meses de incubación:** en esta etapa se empezó a trabajar con una cartera de clientes, al tiempo que se recibía capacitación, asistencia técnica y entrenamiento en habilidades blandas, además de acompañamiento a, por ejemplo, entrevistas para presentar ideas.



## Números para explicar el proceso

Durante los seis meses de incubación, estos jóvenes dedicaron 50 horas semanales a la productora: 30 de trabajo específico y 20 de capacitación. En el tercer y el cuarto mes del proceso de incubación lograron un ingreso de 15.000 pesos para repartir entre los cuatro; el quinto y el sexto, 16.000 pesos.



Hubo 17 capacitaciones en temas específicos con 8 expertos voluntarios. Los temas: **organización** (metodologías de trabajo ágiles, manejo de los tiempos, reparto de roles y tareas), **administración** (monotributo, alta de la sociedad, análisis de formatos legales), **comercial** (definir la identidad, hacer

un plan de negocios, armar la comunicación, tender redes de contactos, tratar con clientes, presupuestar y negociar), **equipo** (individualismo vs. colaboración, comunicación entre pares, acuerdos y toma de decisiones) y **técnico** (redacción de guiones y propuestas, creatividad).

Entre los aprendizajes de este proceso surgió que:

- Es importante equiparar los tiempos de trabajo y los de incubación.
- Los objetivos de entrenamiento en competencias blandas no deben ser iguales para todos los miembros de la incubación, sino que deben diferenciarse por roles.

Mari, Maik, Joni e Iván completaron un testeo sobre su evolución antes y al final de la incubación: los cuatro registraron crecimiento en la adaptación, la aceptación de opiniones y marcaciones ajenas al grupo, la búsqueda de alternativas ante dificultades, las habilidades comunicacionales, la organización del tiempo y la planificación, la forma de comunicar ideas, de compartir información en el equipo, de consensuar decisiones y de seguir los acuerdos. Todos esos aprendizajes ya habían comenzado en su pasaje por Puerta 18, pero fue necesario profundizarlos y sistematizarlos, más allá de sus talentos específicos, para llevar adelante el emprendimiento que los unió: la conformación de una productora de contenidos audiovisuales.

“

Meraki... hacer algo con el alma, la creatividad, el amor; hacer lo que te gusta; dejar algo de vos mismo en lo que hacés.”

## Caminos que se intersectan

Mariana es la primera en hablar. Su rol en el equipo está en la producción y la organización. Es la que siente más comodidad para, por ejemplo, llevar adelante una reunión con un cliente y presentarle ideas.

Joni, animador y modelador en 2D y 3D, en cambio, reconoce que lo suyo es otra cosa: “Soy tímido y prefiero mi lado creativo, quedarme en la computadora produciendo”.

El fuerte de Maik es la postproducción. Es, por definición propia y de sus compañeros, el detallista.

Iván es ilustrador; dibuja desde siempre y profundizó en Puerta 18 el trabajo digital. Es también el que suele elegir la música cuando se juntan a trabajar.

¿Cabezas creativas? Todas. “Hace poco estábamos trabados con una idea, nos fuimos al bar de la radio La Tribu, en Almagro, y vimos juntos una obra de teatro. Al salir, empezamos a encontrarle la vuelta. Otras veces buscamos cosas específicas en YouTube o Vimeo. El cine es demasiado general, pero a veces cuando nos gustó algo, por ejemplo los efectos de una película, buscamos al responsable en los títulos y miramos más trabajos de esa persona”, cuenta Mariana.



Ya habían trabajado a la par durante 2014, junto con muchos más chicos, en la producción de siete videos para la fiesta de fin de año de Puerta 18. Ellos recuerdan esa experiencia como el germen del equipo que forman hoy.

Maik tiene 26 años. Llegó a Puerta a los 18. Se había cruzado con un volante tirado en el piso que decía, entre otras cosas, que podía aprender a diseñar videojuegos. Y decidió probar. “Pasé por muchas herramientas para tener un conocimiento básico de todo: After Effects, Premiere, Audition, Photoshop, Illustrator... me quedé con

lo audiovisual, la animación, la edición de sonido”, cuenta. Maik vive en Lomas de Zamora, y viaja todos los días hasta Puerta 18: “La primera vez que entré, me parecía que podía ser otra institución formal donde aprender cosas, pero con el tiempo me di cuenta de que acá te enseñaban de otra manera. Y había muchos chicos que querían aprender y no estar perdiendo el tiempo en el cyber”, recuerda y se ríe, porque él mismo era uno de esos chicos que pasaban muchas horas en el cyber.

Al principio, alrededor de Maik no sabían de qué se trataba Puerta 18: “Mi madre pensaba que estaba jugando a los videojuegos, y yo le decía que no, que estaba *haciendo* videojuegos. Creándolos. Después, cuando se hizo la primera fiesta de fin de año, la invité para que viera qué era lo que hacíamos, las actividades que había, y le gustó, no se esperaba lo que encontró.”

Maik trajo a Joni, que es uno de sus hermanos. Y los dos empezaron a llevar a su casa certificaciones de los cursos que la Universidad Tecnológica Nacional dio en Puerta 18. “Ahora, mamá les dice a mis hermanitos que tienen que venir –cuenta Maik–. Esta fue una formación aparte de la escuela, que no fue decidida por ella, como la secundaria, sino por nosotros. Y le gustó.”

Para Joni la primera impresión, más allá de lo que ya le había contado su hermano, fue que



IVÁN

“aquí te tratan como si te conocieran de toda la vida; te llaman por tu nombre”.

Joni tiene 23 años, estudia en el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda y, aunque se define como tímido, es un activo *Padawan* en Puerta 18. Como él y Maik son expertos en el manejo de varias herramientas de animación, “se da naturalmente que los más chicos, y también algunos grandes, te busquen para resolver algunas cosas”. Incluso, en los últimos cursos de +18 en los que se anotó, su interés ya no fue técnico: “Fui para ver cómo daba clases el profesor, para poder darlas también yo”.

Joni supo pronto que podía empujar su formación hacia adelante y pedir lo que quería: “Si buscábamos cosas específicas, por ejemplo no un taller de edición de fotos en general, sino de montajes y uso de filtros, o del color, se resolvía trayendo gente de afuera o también a otros chicos que sabían más de ese tema que nosotros. Aquí, si vos querés saber algo, lo pedís”.

Ambos hermanos han coordinado grupos de chicos de 13 a 18 años, en talleres, e hicieron cursos de nivelación para jóvenes que se acercaron a +18. En Puerta 18 son vistos por sus pares como referentes que “saben mucho” en lo suyo.

Mariana tiene 23 años. Supo de Puerta 18 en los comienzos, cuando visitó el lugar con un grupo de su escuela secundaria, Fernando Fader. Quiso venir pero fue postergando la decisión hasta que se dio cuenta de que tenía 18 años y “ya no podía”. Tiempo después, cursaba un cuatrimestre de Diseño Gráfico con una beca del Gobierno de la

Ciudad de Buenos Aires y un compañero le comentó que estaba haciendo cursos aquí, en el espacio +18. “Vine corriendo –cuenta Mariana–. Me anoté en un taller de teatro interactivo: una obra que utilizaba herramientas tecnológicas. Hicimos funciones en el Museo de los Niños, la gente que fue estaba enamoradísima del proyecto.”

Al tiempo, conoció a Maikhol: en el Banco Hipotecario querían hacer una presentación original de sus acciones de Responsabilidad Social Empresarial, ambos se propusieron participar y trabajaron juntos. “Hicimos algo bastante polémico –cuenta entre risas Mariana– porque era un videojuego y al principio mucho no convencía, en el banco no querían que fuera algo muy aniñado. Pero logramos hacer un juego muy funcional, que mostraba cómo se podía avanzar de nivel a medida que la sociedad cooperaba. Al final, lo aceptaron.”

Iván es el socio de Meraki que más recientemente llegó a Puerta 18. Se sumó en 2014, dos meses después de llegar desde Venezuela. Estaba tomando clases en el Centro Metropolitano de Diseño y encontró información sobre el programa. “Vi que estaban todas las cosas que yo buscaba hacer, y que eran gratuitas, y dije ‘wow’”, cuenta. Arrancó con robótica y diseño editorial. “Llegué y me atreví a hablar con Joni poco a poco”, recuerda Iván, que venía de estudiar artes plásticas en su país y hoy, con 24 años, cursa Artes Multimediales en la Universidad Nacional de las Artes.

Dice Iván: “Hubo un tiempo, en estos seis meses, en que me preguntaba por qué nosotros cuatro.

Maik y Joni están hace muchos años en Puerta, tienen conocimientos, eso era claro. Pero Mari me explicó que más allá de conocer a fondo las herramientas, aquí también se fijan en el tipo de relaciones que generamos, en el compañerismo”.

Otra respuesta posible a la pregunta que se hacía Iván es que había experiencia laboral previa en los integrantes del grupo: Joni, por ejemplo, tuvo un contrato temporario en el Banco Hipotecario generando contenidos para las redes sociales. Y Mariana fue parte de una producción audiovisual para el portal Educ.ar, como entrevistadora.

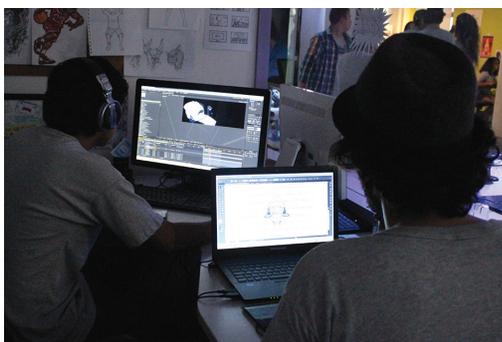
## Aprendiendo a trabajar

Educ.ar fue justamente su primer cliente: prepararon, para su plataforma virtual de talleres gratuitos –el proyecto Conectados– un spot de 45 segundos y 11 gifts para viralizar en redes sociales como memes.

Fue todo un aprendizaje: no solo presentar ideas y convencer, sino entender cómo seguir trabajando una vez que un cliente opta por una de esas ideas y hay que profundizarla y ampliarla; diversificarla pero siempre dentro de una misma línea. Y avanzar en el desafío de alcanzar un perfil propio que distinga a Meraki como productora.

Algo que cuenta Federico Grunauer, profesor en +18 y acompañante en esta incubación, es que en las primeras experiencias “los chicos tendían a pensar en lo que creían que el cliente estaba

buscando, lo que suponían que le iba a gustar a él, en lugar de jugársela y proponer algo que les pareciera bien a ellos y convencer". Con el tiempo lograron diseñar propuestas que tuvieran que ver con lo que un cliente puede buscar en Meraki: lo que ellos son, la generación a la que pertenecen, su universo propio. Valorar ese universo, el de lo que ellos tienen para dar, es el aprendizaje más arduo. Y el más feliz.





## CAPÍTULO 9

# En imágenes

### Galería



En pleno proceso de realización del mural que hoy puede verse en el frente de Puerta 18.



Primero hay que blanquear la pared para poder plasmar la idea en una imagen.



El equipo de Puerta 18: Brian, Andrés, Federico, Susana, Carolina y Mauricio.



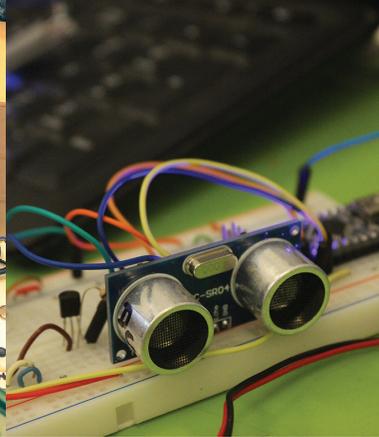
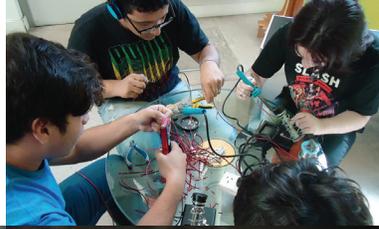
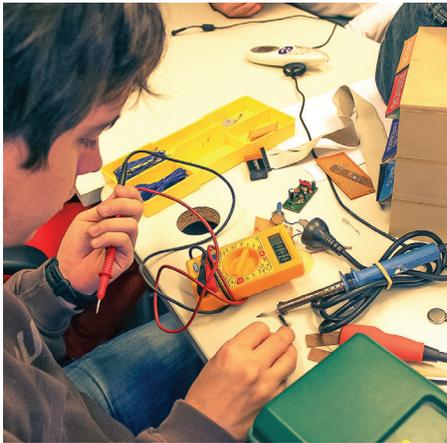
El espacio de trabajo alrededor de la mesa verde en Clubhouse.



Burbujero automático exhibido en la muestra de fin de año de 2015.



Una burbuja gigante lograda a partir de un burbujero tecnológico.



Trabajos de electrónica.



Varios grupos en actividades propuestas desde Clubhouse.



Taller de diseño gráfico.



Cubo iluminado en la muestra de fin de año de 2015.



Dibujo con herramientas digitales.



Trabajo con programas de generación de efectos especiales.



Juego colectivo con teléfonos celulares durante la muestra de cierre del año 2015.

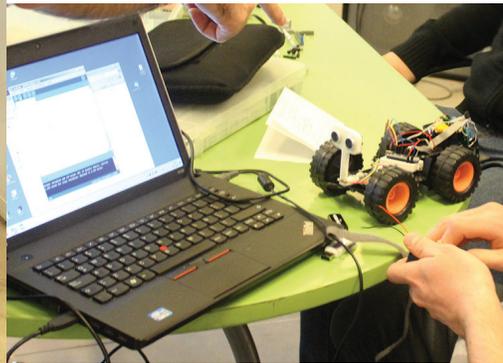


Efectos especiales, trabajo en proyectos individuales y colectivos.





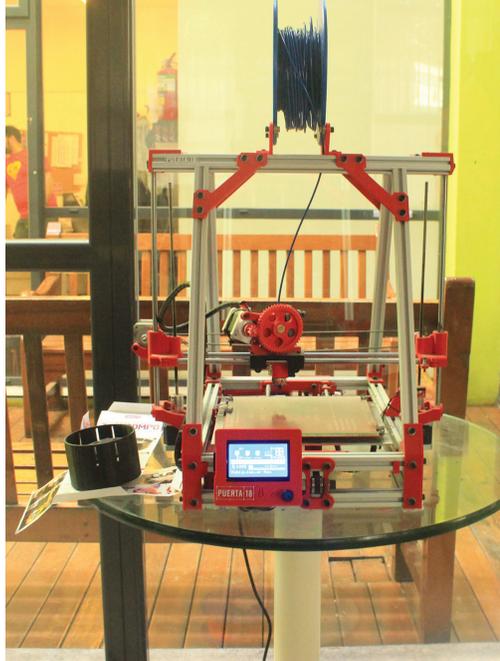
Propuesta de trabajo con Stop Motion.



El taller de robótica a pleno exhibe sus robots.



Mapeo barrial: un mapa interactivo para recorrer durante la muestra de cierre de 2015.



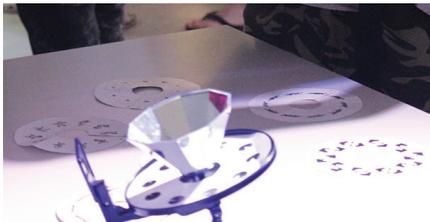
Impresora 3D a disposición de los socios de Puerta 18.



El equipo de grabación completamente equipado permite musicalizar y grabar.



En el pasaje Zelaya, el DJ del evento de cierre del año 2015.



Exhibición de zootropos durante la muestra 2015.



El evento de cierre del año se realiza en la calle, frente a la casa de Puerta 18. Allí coordinadores, voluntarios, colaboradores, jóvenes y familias comparten la fiesta.





## En acción

Una lista de videos recientes para conocer más sobre Puerta 18.

- Puerta 18 en YouTube

<https://www.youtube.com/user/puertadieciocho>

- Institucional

<https://www.youtube.com/watch?v=g6cHmLngwQQ>

- Scratch day 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=kgNLLsgsMyY>

- Muestra de proyectos 2015 – Cubo puzzle (hecho con impresora 3D)

<https://www.youtube.com/watch?v=afQM8gfuS8s>

- Muestra de proyectos 2015 – Discursos

[https://www.youtube.com/watch?v=MRuovTDQ\\_oQ](https://www.youtube.com/watch?v=MRuovTDQ_oQ)

- Destacados 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=jOPQUv74DNs>

- Incubadora de emprendimientos

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_cqlog8DvsA](https://www.youtube.com/watch?v=_cqlog8DvsA)

- Tu pasión, tu trabajo

<https://www.youtube.com/watch?v=iDwcohdmGfQ>



# A modo de cierre

**E**scribir un libro, tomar la decisión de dejar plasmada una experiencia tan fuerte como la de Puerta 18, llevó su tiempo. Y llegó en el momento justo para hacernos revivir y repasar en detalle un sinfín de historias que vivimos durante estos casi 10 años.

Este proyecto significa, para todos los que formamos parte, mucho más que un trabajo. Es una idea que vimos nacer, que soñamos durante largo tiempo. Tiene la particularidad de ser también una plataforma de expresión ideológica: creemos en las formas de hacer, en la idea de justicia, de acceso y de igualdad que plantea.

Crecimos, aprendimos y cambiamos en Puerta 18. Eso nos genera un vínculo muy especial entre nosotros y con todos los jóvenes que participan del proyecto. Nos gusta pensar que ese vínculo es parte de la magia que se transmite cuando alguien nos visita y sentimos que se va esperanzado, con la sensación de que encuentra en Puerta algo genuino, algo hecho con amor.

Aunque hoy parece muy lejano, siempre recordamos aquel invierno de 2007: estábamos parados en medio de la casa en obra, sin luz todavía y con bastante frío, y nos juntábamos a pensar, a planificar. Salíamos a recorrer el barrio, a investigar dónde estaban los

chicos. Entonces teníamos muchas palabras escritas, demasiadas ideas y muchísimas ganas. Pero era imposible abarcar la complejidad de todo lo que vendría después. Creemos que gran parte del presente de Puerta 18 tiene que ver con habernos dejado sorprender. Cambiamos nosotros en lugar de ajustar realidades a lo que teníamos en mente para ofrecer.

El paso del tiempo se vio reflejado en el cambio tecnológico y en los jóvenes, en la relación entre ambos; en el acceso, en las expectativas y en el uso. Como programa fuimos parte de ese cambio, y tuvimos que adaptarnos muy rápido.

Hoy en día es imposible no pensar en la tecnología a la hora de hablar o diseñar programas de educación. Pero hace 9 años estábamos casi solos, y el método prueba-error tuvo más que ver con una necesidad que con una decisión. Nunca olvidaremos la sensación de desolación que nos rondaba una y otra vez con cada desajuste. Por ejemplo, cuando planteábamos una actividad para hacer animación 3D y nos encontrábamos con chicos que no tenían desarrollada la motricidad fina, que no sabían hacer doble click. Hace tiempo que esto no pasa. Difícilmente se acerque hoy alguien que no maneje más de una red social. Sin embargo, el 3D sigue siendo algo extraño y novedoso, no tanto de ver, pero sí de desarrollar.

Algo sí cambió, pero algo no. Todavía existen muchas disciplinas que son de difícil acceso. Nosotros queríamos **que los chicos pasasen de ser consumidores a ser creadores de tecnología**. Era una de las premisas que nos guiaban. Pero la verdad verdadera es que muchos de ellos ni siquiera eran consumidores.

La modernidad hoy nos pone frente a "policonsumidores" de tecnología. Hoy competimos –de alguna manera– contra esas herramientas para lograr que sean medios para expresarse, para decir cosas con sentido y no un fin en sí mismas. El desafío ya no es solamente ser creadores, sino llenar de contenidos esas creaciones,





trabajar en el uso con sentido y en reconocer las consecuencias de su abuso o su mal uso.

Puerta 18 es algo vivo, sustancialmente diferente a lo que escribimos hace 10 años y muy diferente a lo que será el año próximo. Nuestro mejor hallazgo es aprender de lo que sucede, a cambiar todo el tiempo poniendo a los jóvenes en primer lugar, y a entender que el resto es secundario.

**El respeto hacia los demás nos representa.** Y este respeto se traduce en haber convertido el programa en un espacio de referencia para los chicos. Ellos no vienen solo a viabilizar sus proyectos, a conocer nuevas herramientas o a divertirse. Vienen a compartir momentos de sus vidas, festejos, tristezas, logros, y así nos ofrecen el enorme privilegio de ser testigos de su crecimiento. Es lo que sentimos, como profesionales y como personas.

Gestar un proyecto desde cero es un premio a las convicciones, a la insistencia, a la apuesta en el mejor de los sentidos. Por supuesto que los problemas que tenemos hoy son profundos, complejos y urgentes porque trabajamos con jóvenes y el tiempo que tenemos para ayudar a resolverlos es siempre muy poco. Pero cuando logramos aportar, el fruto de ese esfuerzo es así de enorme, el impacto es así de profundo.

Hay algo que pasa con la gente que nos visita, los que vienen por primera vez. Es algo difícil de explicar, es una sensación, una energía que circula. Por eso, si estás leyendo este libro, si te surgieron dudas, preguntas, si te dio curiosidad o necesitás un poco de esa energía, te invitamos a que nos escribas, nos llames o nos toques el timbre.

Nosotros fuimos entendiendo que este es un espacio que genera cosas buenas, positivas. Nos sentimos tentados a recomendar que todos deberíamos pasar por Puerta 18 (o espacios similares)

todas las semanas, al menos un rato, como para recargar las pilas, recuperar el optimismo y el compromiso.

Las ganas se contagian en Puerta al charlar con los chicos, que te cuentan y muestran sus proyectos. Instantáneamente, te dan ganas de salir a hacer cosas. Nadie que pasa por Puerta sale igual que como entró. Nadie. Especialmente nosotros.

Por eso queremos agradecer infinitamente a dos personas increíbles: Eduardo y Mariana, por su confianza, compromiso y generosidad fuera de lo común.

A Paula Solsona, por su profesionalismo y su calidad humana. A Andrea Sciorra y a Anabel Díaz, iun equipo imbatible!

¡Gracias, gracias!

Federico y Laura





# Agradecimientos

Diego Del Río  
Florencia Huberman  
Germán Etcheverría  
Alejandro Gabriel  
Daniel Comesana  
Florencia Wagmaister  
Emiliano Chamorro  
Karina Pincever  
Nicolás Garbaz  
Sebastián Altmark  
Alejandro Peral  
Nicolás Avruj  
Juliana Monsalvo

Y a todos los que se acercaron a aportar su tiempo, proponer un taller, mentorear un equipo o hacer algún aporte al proyecto.

■  
Este libro se terminó de imprimir en octubre de 2016  
en Gráfica Pinter S.A., Diógenes Taborda 48,  
CABA, Argentina.