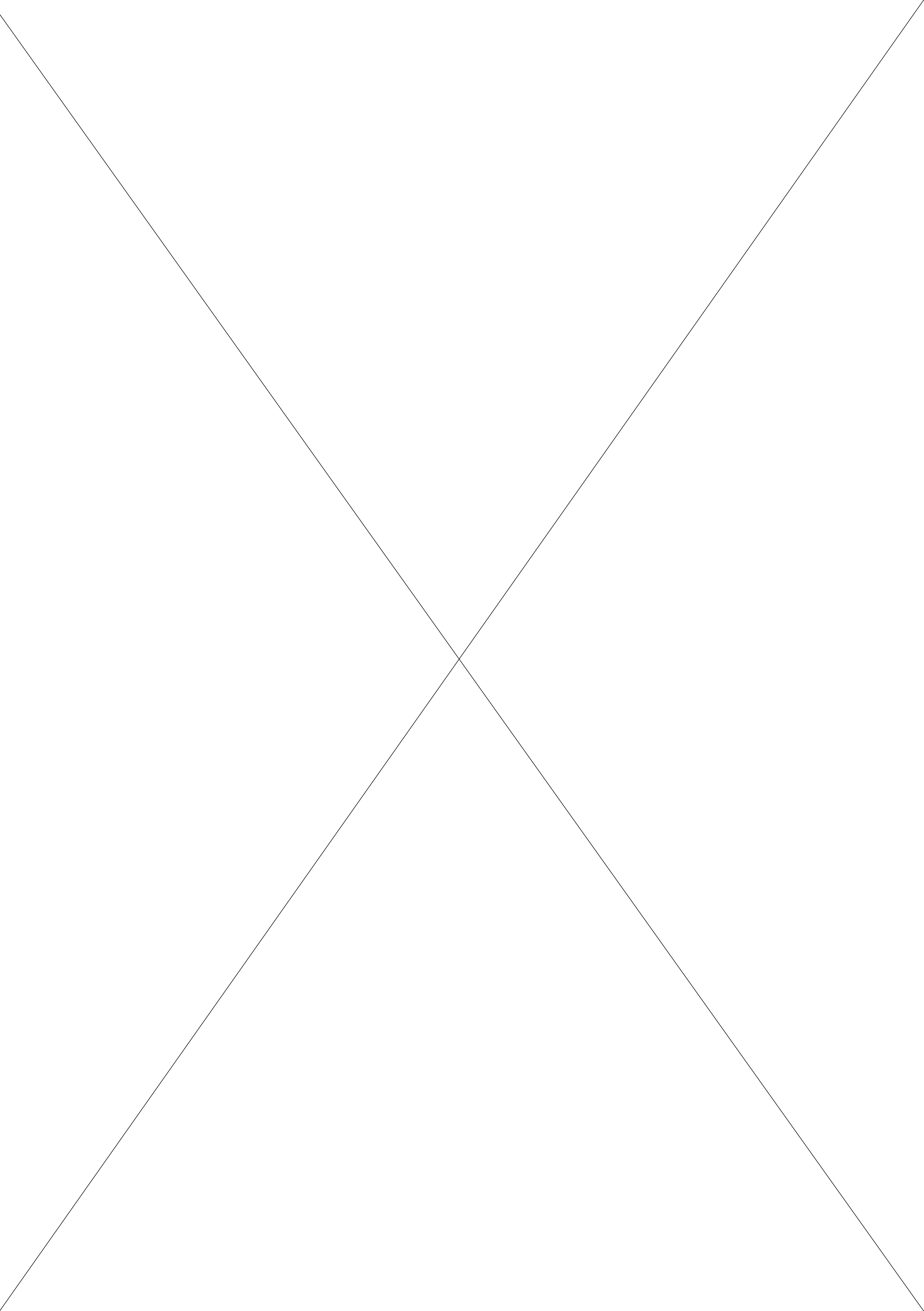






LA PE RRE RA

2024-2025



INDICE

INTRO. 3
EL EDIFICIO. 4

ESTRATEGIA STEAM

TECNOLOGÍA. 7

CREACIÓN DIGITAL CON IA. 10
DRONES FPV. 10
GAZTE GAME. 10
FRAME HUNTERS. 11
PCBUILDING. 11
DEL PROMPT A LA PANTALLA. 12
SOINU GELA. 12
SANDBOX: IA GENERATIVA. 12
CAN-SAT. 13
FIRST LEGO LEAGUE. 14
WORLD ROBOT OLYMPIAD. 16
AI&ROBOTICS LAB. 18
THE PINK FORCE. 20

CREATIVIDAD. 23

CERAMITEK. 24
FIGMA. 24
CLO3D. 24
DISEÑO CREATIVO. 25
SOLARPUNK. 25
REPAIR SILLAS. 26

FILOSOF-IA. 29

ENTREVISTA. 32

SOSTENIBILIDAD. 35

UPCYCLING. 36
PLASTIKART. 36
EXPLORACIÓN Y APLICACIÓN DE BIOMATERIALES. 36
SENSORICA PARA HUERTO. 37
COMPOSTAJE EN CASA. 37
AGRICULTURA VERTICAL. 37
GREENPOWER. 38
3D REPAIR. 40
REPAIR BIZIKLETAK. 41

SEMANA EUROPEA DE LA ROBÓTICA. 42

BILBAO GAZTE STEAM EGUNA. 43

PARTICIPACIÓN

KONEKTA IDEIAK. 45

GREEN GLAM. 46
GREEN JAN. 48
GREEN SORMENA. 50

BILBOKO GAZTE PANELA. 53

EMANCIPACIÓN

GAZ: SERVICIO DE EMANCIPACIÓN JUVENIL 54

EQUIPAMIENTO. 59

MAQUINARIA. 60
TALLERES HABILITADORES. 61
ESPACIOS. 62

VISITAS GUIADAS. 65



ITXASO ERROTETA

La Perrera nació en noviembre de 2022 con una idea clara: crear un espacio de oportunidades para las personas jóvenes de Bilbao, un lugar abierto donde aprender, experimentar, compartir y desarrollar proyectos propios. Concebida como un lab de innovación juvenil, La Perrera es un espacio para explorar nuevas ideas, ponerlas en práctica y conectar con otras personas, entidades y recursos que impulsan su desarrollo.

Un equipamiento pensado para la juventud, pero sobre todo construido junto a ella, escuchando sus intereses, inquietudes y aspiraciones. Tras los primeros pasos dados en 2023, durante 2024 y 2025, hemos continuado consolidando y adaptando el proyecto gracias a la experiencia acumulada y a la participación activa de cientos de jóvenes, entidades y personas colaboradoras. Este anuario recoge una parte de ese camino compartido: las iniciativas, y experiencias que han dado vida a La Perrera durante este último año.

La Perrera es uno de los espacios de referencia de las estrategias municipales Bilbao Hiri Gaztea y Bilbao Gazte STEAM. Desde este equipamiento se impulsan políticas y proyectos dirigidos a promover la participación juvenil, favorecer la autonomía y la emancipación de las personas jóvenes y fomentar las vocaciones y competencias STEAM, ofreciendo recursos, servicios y espacios adaptados a sus necesidades, intereses y proyectos de vida.

Este anuario es el reflejo de una comunidad joven activa, diversa y comprometida. Pero, sobre todo, es la muestra de que cuando encuentran espacios de confianza, escucha y oportunidad, las personas jóvenes se convierten en protagonistas de la transformación de nuestra ciudad.

EL EDIFICIO



1922. ADOLFO GIL LEZAMA y PEDRO ISPIZUA

La Perrera es un emblemático edificio de Basurto de 1922, obra de Adolfo Gil Lezama y Pedro Ispizua Susunaga. Su construcción fue diseñada para albergar materiales peligrosos e inflamables.

El Depósito de Materias Inflamables se concibió como respuesta al crecimiento industrial de la ciudad y la consiguiente expansión poblacional. Cuando se construyó, se pretendió que el almacenamiento de este tipo de material estuviera prohibido en otros lugares, debido a su peligrosidad. Esta funcionalidad influyó tanto en el diseño interior del edificio, que constaba de celdas con puertas metálicas alrededor de un pasillo, como en la elección del material del edificio, el hormigón armado. Se trataba de áreas segregadas con pesadas puertas de acero que podían evitar que cualquier posible incidente se extendiera a otras partes del edificio.

A lo largo del tiempo, ha tenido usos como perrera municipal, centro de infecciones y almacén.





TECNOLOGÍA

TECNOLOGÍA

Creemos que la tecnología no es solo un recurso, sino un entorno de aprendizaje dinámico, flexible y en constante transformación.

El eje de Tecnología es una de las principales líneas de programación de La Perrera, con el objetivo de ofrecer a las personas jóvenes un espacio para aprender, experimentar y desarrollar habilidades técnicas vinculadas al ámbito digital. A través de talleres y actividades prácticas, acercamos herramientas como la programación, el diseño de videojuegos, la robótica o la inteligencia artificial a jóvenes de entre 12 y 30 años.

El propósito es que las personas participantes adquieran competencias actuales y útiles que puedan aplicar en distintos contextos, ya sean creativos, formativos o profesionales. Además de familiarizarse con los lenguajes tecnológicos, se fomenta la autonomía, la curiosidad y la capacidad de llevar a cabo proyectos propios.

Creemos que la tecnología no es solo un recurso, sino un entorno de aprendizaje dinámico, flexible y en constante transformación. Por ello, tenemos en marcha dos proyectos estables: Greenpower Iberia y First Lego League. Este último, en su desarrollo, prepara a los y las jóvenes para la competición WRO (World Robot Olympiad), que se ha celebrado en La Perrera durante los dos últimos años. En estos espacios, el trabajo en equipo es fundamental, y la comunicación entre jóvenes con distintos niveles de conocimiento crea un recorrido compartido en el que se intercambian saberes y experiencias.

CREACIÓN DIGITAL CON IA



Jóvenes de Bilbao recibieron formaciones monográficas intensivas de IA generativa aplicada al diseño y la postproducción digital, orientadas a creadores visuales.

PETRA MUGURUZA
MERCEDES HAUSSMAN
FEDERICO GUARDABRAZO

DRONES FPV



Aprendimos los secretos del mundo de los drones: desde cómo montarlos y programarlos hasta cómo hacer pequeñas maniobras.

Las y los jóvenes participantes se pusieron en la piel de un equipo de desarrollo de videojuegos, lo que les permitió comprender y experimentar desde cerca las distintas etapas del proceso creativo. Empezando desde las primeras ideas, aprendieron a modelar, programar y desarrollar sus propios proyectos, llevando esas ideas imaginadas al mundo virtual.

GAZTE GAME



FRAME HUNTERS



Jóvenes de entre 12 y 30 años, aprendieron y pusieron en práctica los conceptos audiovisuales básicos para la creación de contenido digital.



OIER GARCIA
SODATIME

Desde cero, montamos dos equipos completos aprendiendo de forma práctica cómo se estructura y ensambla un PC. Identificamos los distintos componentes, comprendimos cómo se conectan entre sí y trabajamos la detección y resolución de errores habituales de montaje y configuración. Esta experiencia nos permitió adquirir conocimientos técnicos de hardware y desarrollar habilidades prácticas de análisis y resolución de problemas.

PC BUILDING

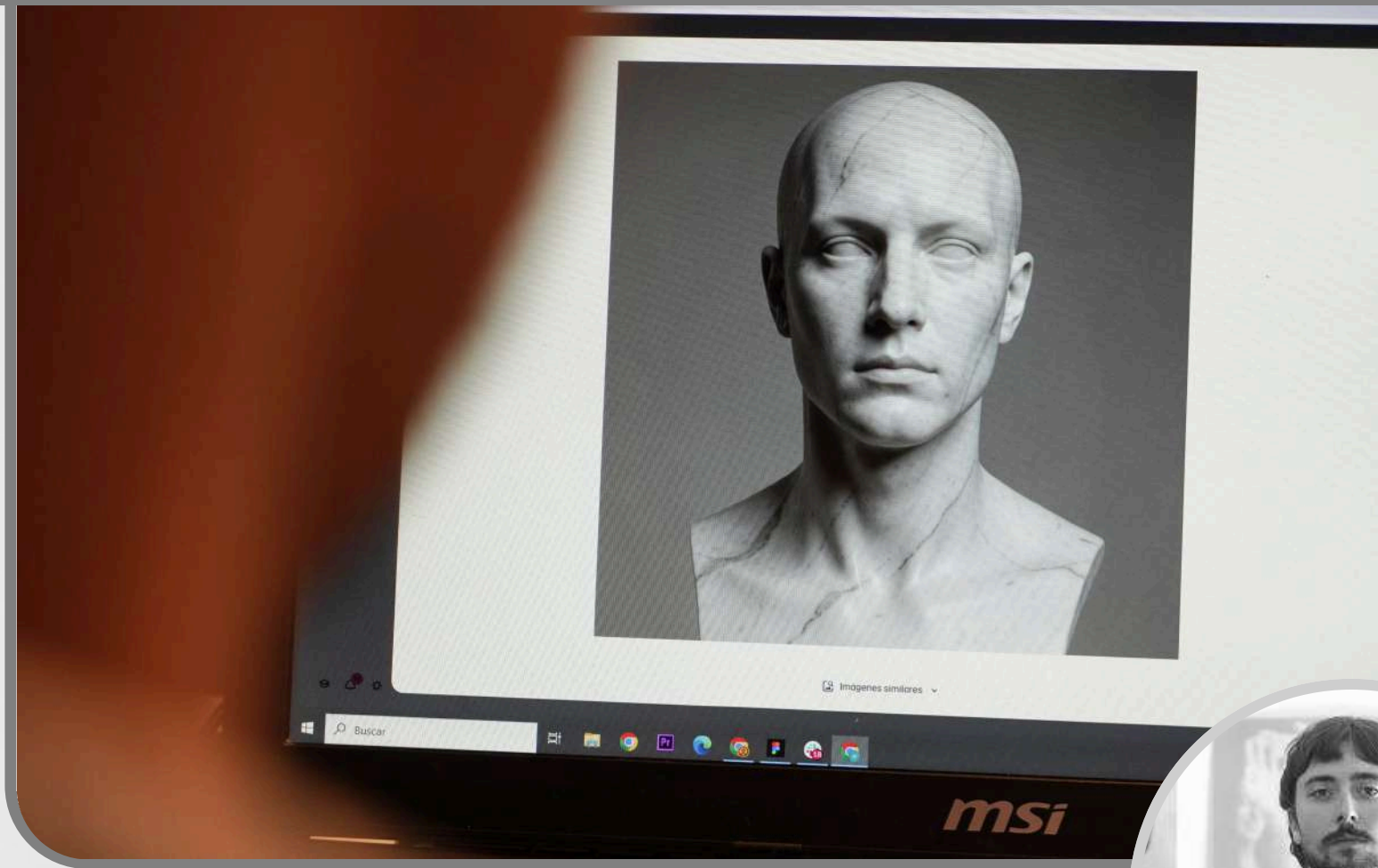


BLOKT

Taller de PC BUILDING en nuestro espacio MAKER GUNEA



DEL PROMPT A LA PANTALLA

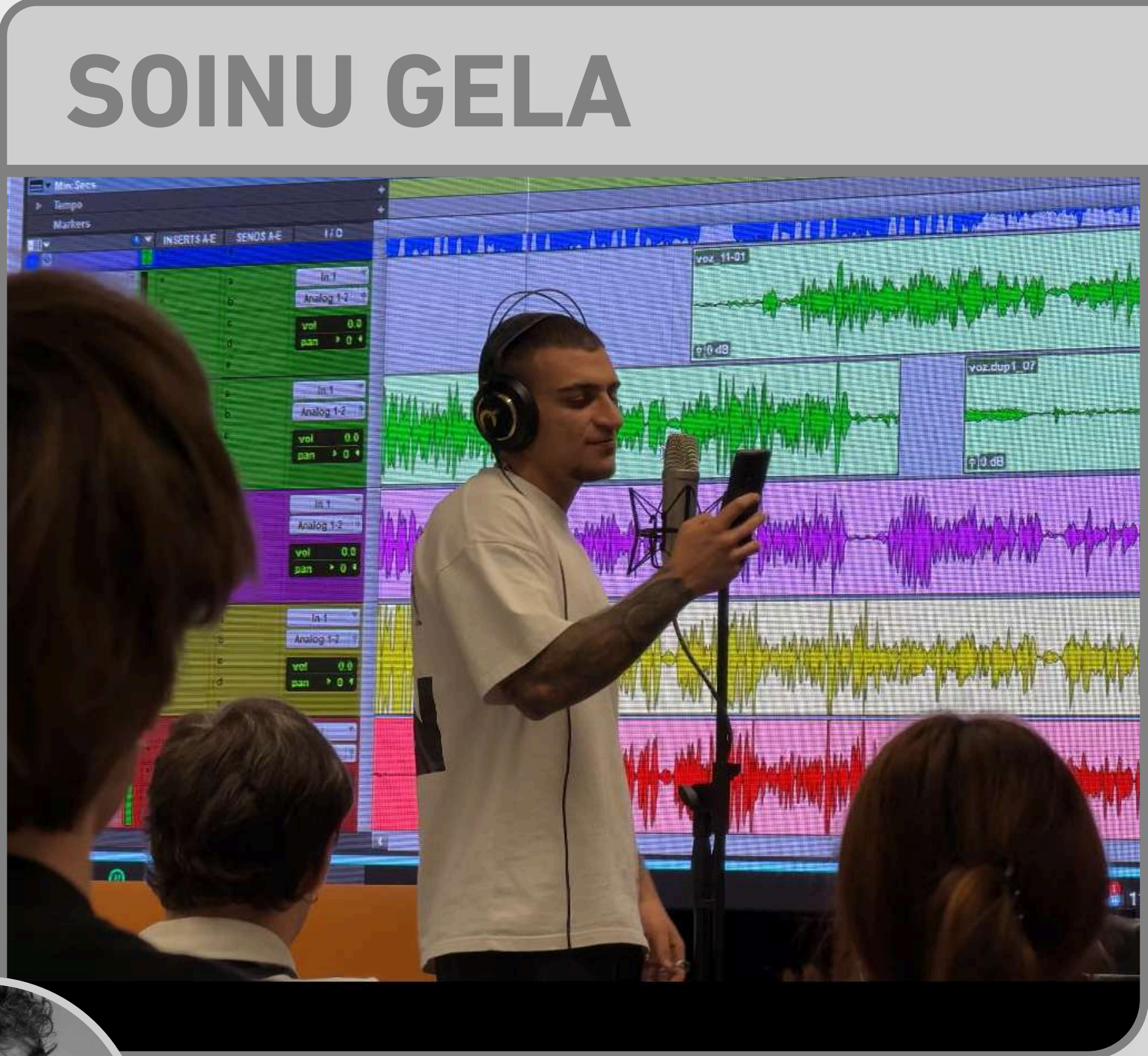


DANEL GARAY

Un taller práctico para trabajar desde cero la creación audiovisual con IA: generar imágenes, animarlas y darle forma final a la pieza audiovisual. Han aprendido a controlar el proceso creativo mediante keyframes, a crear moodboards, a generar imágenes coherentes y a animarlas con modelos como Sora, Runway o Freepik.

Varios jóvenes de Bilbao, con la mentorización de SodaTime, han creado sus primeras producciones musicales, grabando a artistas urbanos de la zona como Cris Orube, Lova Lois, Lil West...

“La experiencia en el curso de producción estuvo genial, la verdad que aprendimos mucho e Iker nos facilitó el trabajo amoldándose a los conocimientos y proyectos de cada persona. Como experiencia la verdad que un 10, ¡volvería a repetir!”
Helena



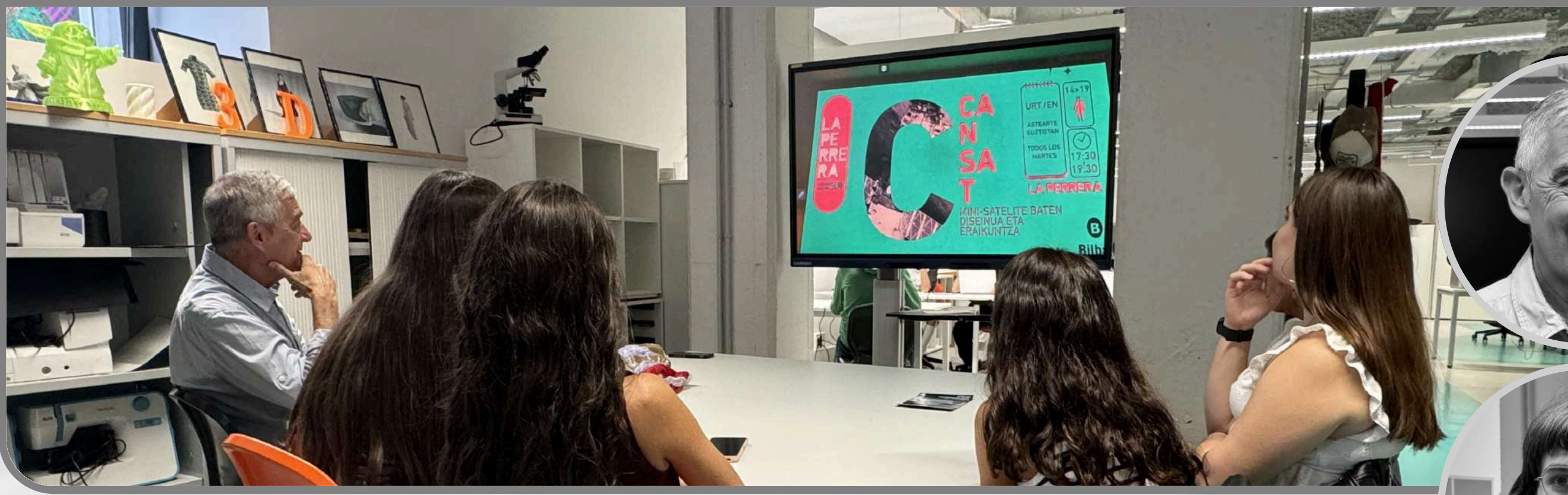
IKER FERNANDEZ
SODATIME

SANDBOX: IA GENERATIVA



DAVID BARAHONA
INTERAKTELL

Se exploraron procesos de selección y ajuste de distintos modelos de IA: desde la configuración de parámetros básicos hasta la orquestación de flujos que generan animaciones de personajes con rasgos coherentes y escenarios realistas. Se afinó la redacción de prompts y se verificó cómo pequeñas modificaciones en el código influían en el resultado final.



JOSÉ MARÍA FERNÁNDEZ



SARA ESPAÑA
CAMP TECNOLÓGICO

Un acercamiento educativo al espacio.

El proyecto CanSat es una iniciativa impulsada por la Agencia Espacial Europea (ESA) y coordinada en España por ESERO, que tiene como objetivo acercar al alumnado de secundaria a la ciencia y la tecnología espacial a través de una experiencia práctica e interdisciplinar.

Un CanSat es una simulación de satélite real, integrada en el volumen de una lata de refresco. A pesar de su pequeño tamaño, debe incorporar los principales subsistemas de una misión espacial: alimentación eléctrica, sensores, sistema de comunicación, y ejecutar una misión científica durante su descenso desde una altitud aproximada de un kilómetro. Esta misión incluye la recogida y análisis de datos, así como lograr un aterrizaje seguro.

El equipo del Maker Gunea trabajó para diseñar, construir y programar su propio “MaGuSat” (Maker Gunea Sat). Además de superar los retos técnicos y manuales, han desarrollado habilidades clave como la planificación, la toma de decisiones conjuntas y la presentación de resultados. Esta actividad ha tenido un impacto muy positivo, despertando vocaciones científicas y fortaleciendo la motivación por el aprendizaje activo y significativo.



FIRST LEGO LEAGUE

La First Lego League (FLL) surgió de la colaboración entre FIRST (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) y el Grupo LEGO en 1998. El objetivo era inspirar a las personas jóvenes a interesarse por la ciencia y la tecnología a través de una experiencia de aprendizaje práctica y divertida, centrada en la resolución de problemas del mundo real con robots LEGO

LEGO, conocido por sus ladrillos de construcción, se unió a FIRST para crear un programa que combinara la creatividad de sus productos con el enfoque educativo de FIRST.

Hoy en día, FIRST LEGO League es un programa global que se ofrece en más de 100 países y cuenta con miles de participantes. El programa ha crecido en tres divisiones, adaptándose a diferentes edades y niveles de habilidad: Discover, Explore y Challenge, cada una con sus propios desafíos y actividades.





IRUNE OLIVARES
ENTRENADORA FLL



“Cuando aprendemos en equipo, no hay límites para lo que podemos construir.”

Ser entrenadora en la First Lego League ha sido una experiencia muy especial. Los niños y niñas no solo han aprendido sobre robótica, programación, diseño o cómo desarrollar un proyecto de innovación a través de la investigación... también han crecido mucho como personas.

De forma natural, han aprendido a comunicarse entre ellos/as, a expresar cuándo algo no salía bien, a ser independientes dentro del grupo, a gestionar el estrés y a buscar soluciones juntos/as. Cada día asumían un rol distinto y al final lo compartían todo, lo que les ayudaba a entender que todos/as podían aportar algo valioso.

Uno de los momentos más bonitos fue recibir el premio a la mejor entrenadora. Más allá del reconocimiento personal, para ellos/as fue un chute de energía y motivación que les ayudó a confiar en el trabajo que habían hecho y les dejó con muchísimas ganas de volver a participar el próximo año.



WRO

WORLD ROBOT OLYMPIAD



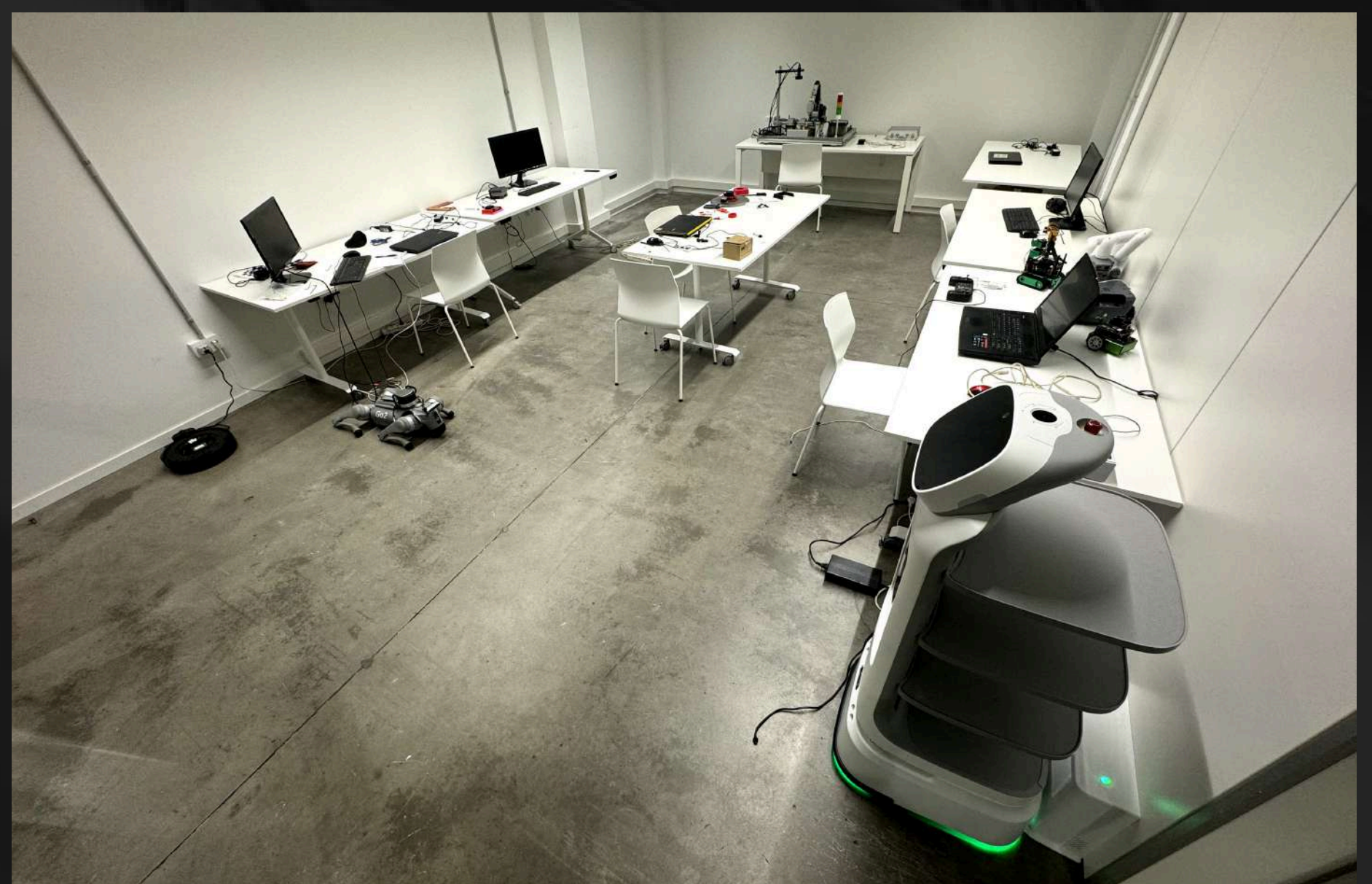
Desde 2024, y vamos por la segunda edición, se celebra en La Perrera cada mes de junio la semifinal de la olimpiada mundial de robótica, la World Robot Olympiad. Los equipos aquí clasificados pasaron a la final nacional, que se celebró en septiembre en Cáceres. Año tras año hemos podido apreciar cómo el nivel ha subido, pero no solamente el competitivo, sino el nivel de deportividad y trabajo en equipo también.

AI&ROBOTICS LAB

En el laboratorio, que comenzó su andadura en 2024, estudiantes de Ingeniería Electrónica, Física y Matemáticas investigan en entornos de la IA y su aplicación con sistemas robóticos con el framework ROS2 y están iniciando sus proyectos Fin de Grado en el laboratorio, equipado con distintos sistemas de robótica industrial y robótica de servicios, con plataformas para el procesamiento de algoritmos con inteligencia artificial aplicando la tecnología de NVIDIA y su framework de desarrollo.

Entre los equipos disponibles, el robot Unitree Go2 Plus, equipado con un sensor láser tridimensional. Este robot cuadrúpedo, uno de los más avanzados del mercado, destaca por su capacidad de procesamiento de 100 Tops gracias a su NVIDIA Orin, permitiéndole una navegación autónoma de vanguardia.

Se convierte en un punto de encuentro abierto para todas aquellas personas interesadas en el desarrollo de la IA y la robótica, ofreciendo un espacio donde aprender, experimentar y lanzar nuevas iniciativas. Invita a la participación en debates, seminarios, talleres y proyectos de investigación, promoviendo un entorno colaborativo para la resolución de retos propuestos por entidades o empresas.





AI & ROBOTICS LAB LA PERRERA



THE PINK FORCE



La Pink Force Factory es un proyecto educativo y solidario que invita a estudiantes de colegios, institutos y universidades a crear réplicas del robot R2-KT en distintos tamaños. Con el objetivo de entregar estos robots a niños y niñas hospitalizados con cáncer y acompañarlos durante sus tratamientos, esta iniciativa busca unir tecnología y solidaridad. Las réplicas pequeñas serán obsequiadas a los niños y niñas, mientras que las más grandes se utilizarán en visitas de acompañamiento en hospitales, creando momentos llenos de magia.





THE **PINK** FORCE
the foundation





CREATIVIDAD

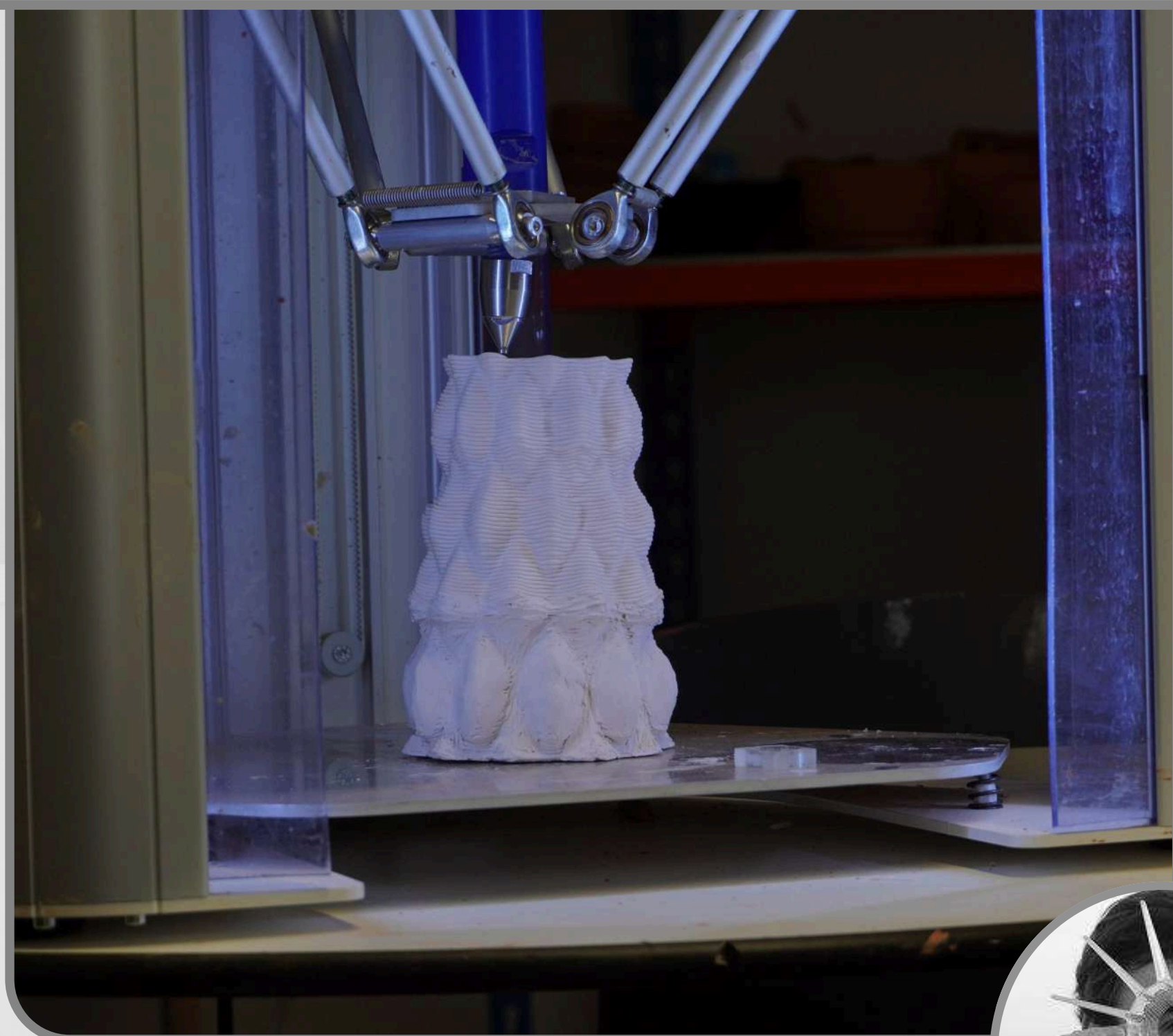
Talleres y proyectos que combinan técnicas tradicionales con herramientas contemporáneas como medio de expresión, con un enfoque abierto y flexible.

El eje de la creatividad en La Perrera se plantea como un lugar donde lo visual, lo material y lo digital se cruzan para explorar distintas técnicas, herramientas y lenguajes desde una perspectiva práctica y experimental.

Hemos desarrollado talleres que combinan técnicas tradicionales con herramientas contemporáneas para pasar por distintas disciplinas como la cerámica, el diseño manual y digital en moda, o los procesos imaginativos para pensar futuros sostenibles. Todo ello dirigido a jóvenes de entre 12 y 30 años, con distintos niveles de experiencia y perfiles diversos.

El enfoque es abierto y flexible: se parte de la curiosidad y se prioriza el proceso sobre el resultado. Los talleres están pensados para fomentar la autonomía, el pensamiento visual y el cruce de disciplinas. Se trata de activar la imaginación y generar contextos donde lo artesanal, lo digital y todo lo que está en medio puedan dialogar sin jerarquías.

CERAMITEK



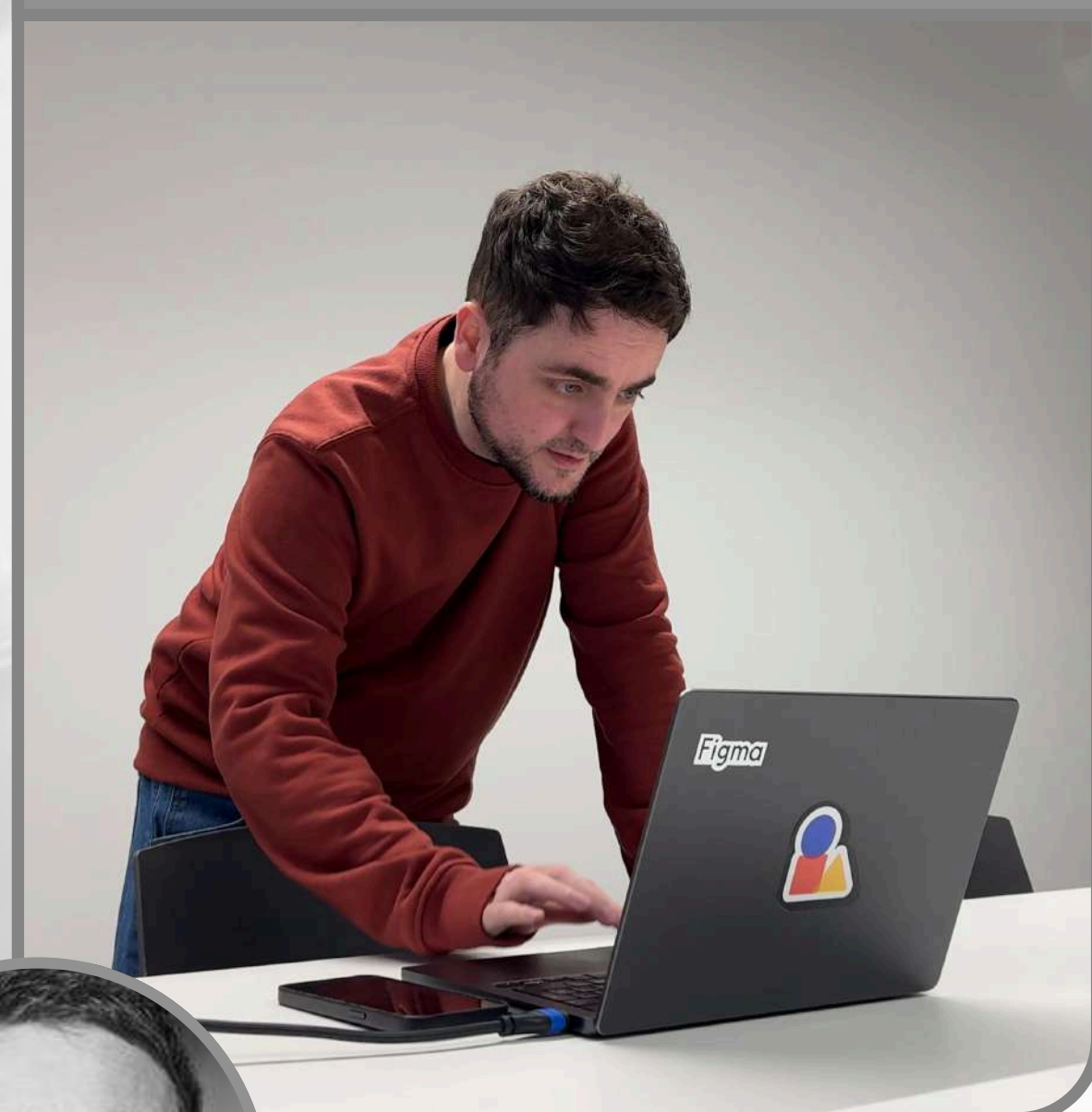
Las personas participantes han explorado la **Impresión 3D en Cerámica**, una técnica innovadora en la que la artesanía y la tecnología se unen para dar lugar a la creatividad, permitiendo crear piezas con detalle y complejidad media. En este taller han aprendido a modelar a través de programas en línea y con herramientas paramétricas, preparar y amasar la arcilla para imprimir y acabar el proyecto con el horneado de las piezas cerámicas personalizadas.



JOSE REAL
THE REAL STUDIO

Se mostró el potencial de la herramienta **Figma como espacio colaborativo para el diseño de interfaces y flujos de usuario**. Se realizaron bocetos rápidos, se crearon prototipos interactivos y se gestionaron bibliotecas de componentes para optimizar el trabajo. La colaboración en tiempo real facilitó la revisión inmediata de comentarios y la corrección de versiones sin solapamientos. Al finalizar, cada equipo contaba con un prototipo navegable preparado para pruebas de usuario.

FIGMA



DAVID BARAHONA
INTERAKTELL

CLO3D



CLO3D es un software de **diseño de moda en 3D** que permite crear y visualizar prendas de forma virtual, simulando tejidos y patrones para obtener representaciones realistas de los diseños antes de la producción física.



VICTOR GÓMEZ
virtually_trendy

DISEÑO CREATIVO



MARTA REPÁRAZ
BIAAF

Las personas participantes aprendieron a transformar **residuos textiles en creaciones innovadoras**. Empezaron con la creación de bocetos para activar la imaginación y el diseño libre, y acabaron con la combinación de materiales, colores y formas, crearon una pieza final a través de técnicas básicas de diseño, costura y moda.

En el taller se juntó un **grupo variado**: por un lado, personas que tenían especial **interés en el género solarpunk**, y por otro, personas que querían trabajar el **área del dibujo y la ilustración**.

Entre ambos intereses conseguimos una bonita integración, trabajando a través de debates los ámbitos estéticos y sociales del solarpunk. En el grupo había tanto ilustradores experimentados como principiantes, todos pudieron expresar y compartir su creatividad. Al final del taller se creó un grupo de WhatsApp/chat para seguir comentando los intereses comunes.

"El debate sobre la temática solarpunk, que era lo que más me interesaba a priori, resultó muy enriquecedor, puesto que hubo gente con perspectivas bastante diferentes a la mía. Pero además, el curso me sirvió para tomar confianza en mis ilustraciones. Ilustrar no es una actividad para la que suele sacar el tiempo que se merece, y estar en una sala con más gente trabajando en las mismas premisas fue la excusa perfecta para redescubrir mis capacidades."

- Iñigo (participante en el taller)-

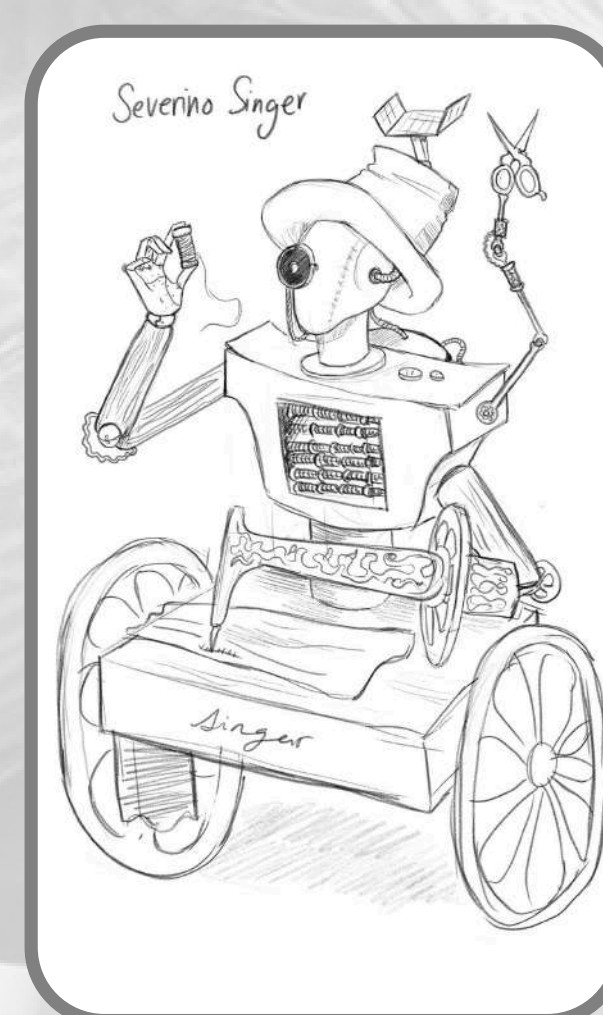
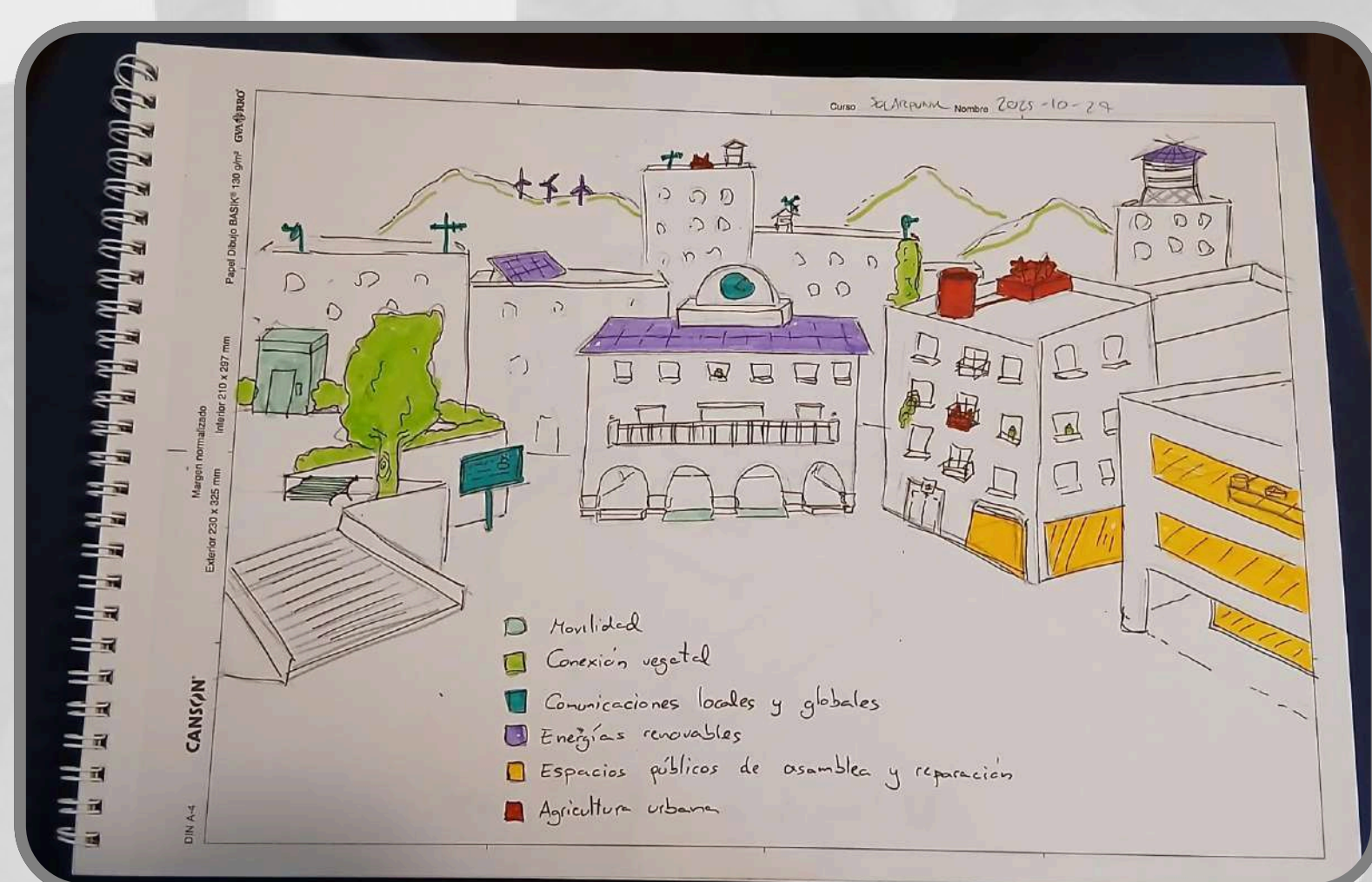


BEA MARKAIDA
ILUSTRADORA @bemark.ilustracion

SOLARPUNK



Procesos del taller
de ILUSTRACIÓN
SOLAR PUNK en
nuestro espacio
MAKER GUNEA



REPAIR SILLAS

DISEÑO CREATIVO



Este año hemos llevado a cabo un taller de diseño y fabricación de mobiliario en impresión 3D, centrado en la creación de una silla como objeto de experimentación para entender la importancia de definir estructuras y parámetros específicos en el desarrollo de proyectos. A lo largo de ocho sesiones, las personas participantes exploraron el proceso completo de diseño: desde el boceto inicial y el modelado digital en Rhinoceros, hasta la fabricación de prototipos impresos en 3D. La actividad combinó creatividad, tecnología y trabajo en equipo, permitiendo a los y las jóvenes descubrir el potencial de la fabricación digital aplicada al diseño de mobiliario.

Durante el desarrollo del taller, aprendieron a analizar referentes, entender la ergonomía y traducir ideas conceptuales en modelos tridimensionales funcionales. Además, aprendieron a utilizar el software Rhinoceros para modelado básico en 3D desde cero. Este proceso no sólo reforzó sus habilidades técnicas, sino también su capacidad para reflexionar sobre la relación entre diseño, material y función.

El taller culminó con una exposición de los proyectos finales, en la que cada participante presentó su silla junto con el proceso creativo que la acompañó. Más que un simple ejercicio de diseño, el taller se convirtió en una oportunidad para entender cómo las nuevas tecnologías pueden transformar nuestra manera de crear, pensar y fabricar objetos cotidianos.



**MIKEL MARTÍNEZ
SEOANE**







FILOSOF-IA

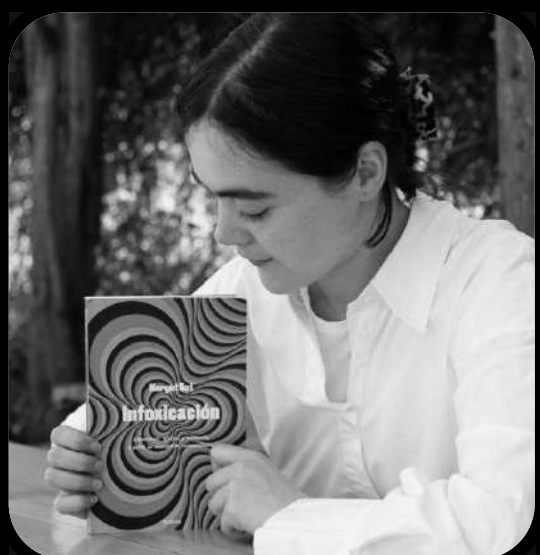
El proyecto Filosof-IA se establece como uno de los ejes de la programación de La Perrera, concretamente con la intención de crear un espacio para dialogar, reflexionar y poner en práctica el pensamiento crítico. En esta línea, se ha tratado de aunar la filosofía con otras disciplinas como la tecnología, la arquitectura o las relaciones interpersonales en cada una de las convocatorias que se han venido realizando, utilizando para ello el trabajo de dinamización de Jakinmin Elkartea y las ideas de partida de los y las diferentes personas invitadas.

La iniciativa partió de la necesidad de una reflexión sobre el impacto de la inteligencia artificial (IA) en nuestros entornos, de ahí el nombre del programa. Tras el desarrollo de la técnica y la tecnología es imprescindible construir espacios para cuestionar el conocimiento y activar la reflexión en espacios compartidos. Mientras intentamos dar respuesta a preguntas como por qué, para qué, cómo o para quién, aparecen nuevas preguntas que dan lugar al diálogo y al desarrollo del pensamiento crítico. Por tanto,

en estas sesiones tratamos de poner en cuestión el conocimiento mismo.

Se trata de crear un espacio dirigido a jóvenes de entre 18 y 30 años, abriendo la posibilidad de compartir ideas y repensar sobre diferentes temas en un ambiente entre amigos/as. Los miembros de Jakinmin Elkartea tienen como punto de partida la “Filosofía para niños/as” que se extiende a las sesiones que ofrecemos para los jóvenes. Por estas sesiones de dos horas han pasado invitadas como Margot Rot, Leo Espluga, Simona Levi o Iñigo Martínez Peña que comparten con las personas participantes las ideas desarrolladas en sus trayectorias para después poner en marcha un diálogo filosófico común.

FILOSOF-IA



Margot Rot

Filósofa y escritora que explora la narrativa digital y la autoficción en internet, abordando temas como la identidad y la intimidad en la era digital a través de su ensayo Infoxicación.



Leo Espluga

Trabaja la intersección entre la teoría y la experiencia vital utilizando plataformas como YouTube y podcasts para acercar el pensamiento filosófico a la "Generación Z", mediada por pantallas pero que sigue demostrando un interés por el pensamiento crítico.



Simona Levi

Dramaturga y activista tecnopolítica, fundadora de Xnet y promotora de iniciativas en defensa de los derechos digitales, la transparencia institucional y la cultura libre.



Marta G. Franco

Periodista y activista digital, ha trabajado en medios, tecnología y movimientos sociales. Es autora de Las redes son nuestras (Consonni, 2024), donde defiende una internet más habitable y común.



Iñigo Martínez Peña

Filósofo y escritor que aborda temas contemporáneos desde una perspectiva crítica, explorando las tensiones de la modernidad.



Beñat Erezuma

Profesor de Tecnología en el Instituto Miguel de Unamuno de Bilbao y creador del canal de YouTube Euskara Satorra. Reflexiona sobre el uso de la IA en entornos educativos.



Irantzu Ibañez

Arquitecta especializada en el diseño de viviendas sociales y en la participación y el desarrollo comunitario. Desde 2015, pertenece a Halo arquitectura, una pequeña cooperativa que funciona entre la arquitectura e investigación.



Ibai Etkezarraga

Arquitecto y fotógrafo vasco que combina su formación en arquitectura con la fotografía, explorando temas de identidad y territorio.



Isabel Martín

Es arquitecta y poeta. Ha cofundado la cooperativa Cotidiana, centrada en la construcción de entornos sensibles desde una perspectiva de género. Su obra literaria aborda temas como el feminismo, la memoria histórica y la crítica al turismo deshumanizado.



Gorka Rodríguez Olea (Urbanbat)

Periodista e investigador cultural especializado en urbanismo y ciudad. Socio fundador de Urbanbat, cooperativa de iniciativa social dedicada a la arquitectura y el urbanismo participativo.



Aníbal M. Astobiza

Escribe en la intersección de las ciencias cognitivas, biológicas y sociales. En su ensayo "Tecnofilosofía" nos lleva a pensar sobre nuestra relación con las máquinas.



Myriam Rodríguez del Real y Javier Correa Roman

Doctorandos en Filosofía nos presentan una reflexión sobre cómo replicamos las lógicas del capitalismo y del patriarcado en nuestras relaciones a través de su ensayo Micropolítica del Amor.

FILOSOF-IA



Gosia Juszcak

Directora de cine, periodista (El Salto, Le Monde diplomatique) y traductora. Graduada en creación de cine documental por la Escuela de Cine Andrzej Wajda de Varsovia, su trabajo documental se centra en temas de importancia social, migración y fronteras.



Asier Criado Bañuelos

Doctorando en Filosofía. La preocupación por la sostenibilidad, entendida no sólo como un aspecto ambiental si no también social, ha sido el hilo conductor de su carrera profesional.



Asier Martínez Seoane

Fundador de Filosofarte. Un espacio de reflexión con el objetivo de fomentar el pensamiento crítico en el que divulga filosofía mientras realiza efectos de magia.



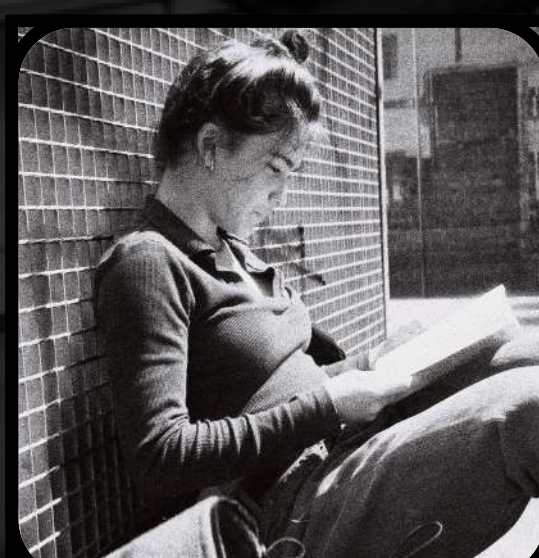
Imanol Álvarez Varela

Es profesor de Filosofía en secundaria y miembro fundador y presidente de la asociación de prácticas filosóficas del País Vasco (Jakinmin). En 2024 publicó su primera novela Huevogallinismo donde acerca la filosofía a estudiantes de bachillerato.



Leonor Cervantes Vargas

En 2024 ganó el Premio a Mejor Trabajo de Fin de grado con Perspectiva de Género de la UCM por su trabajo "¿Qué es envejecer? Pensando el envejecimiento desde la gerontología crítica feminista." Desde entonces estudia y lee sobre el envejecimiento, en búsqueda de miradas amables y plurales para comprender este fenómeno.



Carla Alcario

Apasionada por la filosofía y la poesía empezó la búsqueda por el conocimiento que posteriormente compartiría en su canal de Youtube, tejiendo reflexiones de forma cercana.



Dinamiza Jakinmin Elkarte

Asociación dedicada a la práctica filosófica. Promueve talleres de Filosofía para Niños y formación para adultos, buscando acercar la filosofía al entorno cotidiano y fomentar el pensamiento crítico.

Entrevista a Imanol Álvarez Varela, fundador y presidente de Jakinmin Elkartea y dinamizador en las sesiones de Filosof-IA en La Perrera.

ENTREVISTA

Y aunque la falta de respuestas objetivas pueda hacernos pensar que filosofar es una pérdida de tiempo, debemos recordar que estas grandes cuestiones, ligadas al ser humano y a la vida, no desaparecerán y son fundamentales para nuestra existencia.

¿Qué es la filosofía?

La filosofía es un ámbito del conocimiento que se relaciona con todas las dimensiones de la vida. También se conoce como la madre de todos los saberes, porque cuando el conocimiento aún no estaba clasificado, a esa totalidad se le llamaba filosofía, y de ella fueron naciendo las diferentes disciplinas. Así, a la filosofía le han quedado aquellas preguntas que no tienen una única respuesta, pero que abordamos a través de la razón. Y aunque la falta de respuestas objetivas pueda hacernos pensar que filosofar es una pérdida de tiempo, debemos recordar que estas grandes cuestiones, ligadas al ser humano y a la vida, no desaparecerán y son fundamentales para nuestra existencia. La ausencia de una sola respuesta no elimina la existencia de las preguntas ni la necesidad de buscar respuestas.

Dicho esto, la filosofía suele asociarse con el pensamiento crítico y racional: plantear preguntas, cuestionar las cosas... pero siempre

mediante argumentos, ofreciendo nuevos razonamientos si queremos sustituir unas ideas por otras. El discurso filosófico debe basarse en razones y ser coherente. Es importante recordar que filosofar no es solo ser crítico, ni tampoco limitarse a divagar.

¿Podemos todas/os formular preguntas filosóficas?

Todas/os podemos y hacemos preguntas filosóficas. Es una tendencia innata en el ser humano. Desde que somos niñas/os comenzamos a formular este tipo de preguntas y a buscar respuestas posibles con lo que sabemos. Es cierto que muchas de las preguntas que hacen las/os niñas/os tienen respuesta y eso las sitúa en el ámbito científico; pero mientras ellas/os no conozcan la respuesta, la pregunta y la búsqueda siguen siendo filosóficas. En última instancia, el desarrollo intelectual de cada persona es una pequeña síntesis de la historia del conocimiento. Además, tanto niñas/os como

adultas/os planteamos otras muchas preguntas que son, y seguirán siendo, cien por cien filosóficas. Las ciencias nunca podrán decirnos si debemos perdonar a alguien, cuál es el mejor sistema político, cuál es la diferencia entre el amor y la amistad o si todas las culturas son aceptables. Estas son cuestiones sobre las que todas las personas, a lo largo de la vida, nos interrogamos a nosotras/os mismas/os y a las/os demás.

¿Cuáles son los fundamentos y límites del conocimiento científico?

Al tratar de entender qué es la filosofía, suele compararse con la religión y con la ciencia. Con la primera comparte la búsqueda de una visión total, aunque se diferencian por el método: la religión se basa en la fe, mientras que la filosofía recurre a la razón. Con la ciencia comparte el enfoque racional, pero, dado que la ciencia se centra en preguntas que admiten respuestas verificables, se ha ido separando de la filosofía y organizando en áreas específicas, desarrollando un método basado en la experimentación.

Aristóteles estableció el primer método científico, que estuvo vigente durante muchos siglos. En la modernidad, gracias a la experimentación y a la cuantificación, este método dio un salto enorme hacia la objetividad. En el método aristotélico, las afirmaciones derivadas de la observación se convirtieron en hipótesis, ideas que había que comprobar.

La ciencia es fundamental para comprender la evolución de la humanidad y también en nuestra vida cotidiana. Pero esto no significa que sea más importante que la filosofía ni que pueda sustituirla. Como hemos dicho, se ocupan de diferentes tipos de preguntas, y ambas son necesarias.

¿Es la filosofía impulsada por el cuestionamiento constante o por la búsqueda de una respuesta?

Asier Criado: *“Cuando me preguntan por la filosofía, suelo decir que empecé a interesarme por ella por necesidad, por cosas que te pasan en la vida y no entiendes. Entrás buscando respuestas, pero si algo te enseña es que no las necesitas, con su preguntarse continuamente es suficiente para quitarse prejuicios y modelos de pensamiento, y volviendo al mundo para disfrutar de los demás.”*

Telmo Ruiz: *“Creo que la filosofía busca ambas cosas. En el colegio me dijeron que los primeros filósofos se hacían preguntas de las cuales no sabían la respuesta. Y creo que la filosofía, precisamente, empieza con eso, con el asombro y la pregunta. Pero, también creo que, la constante búsqueda de la respuesta es la que te lleva al conocimiento. Entonces, diría que la filosofía es circular: busca formular preguntas para conocer su respuesta, y a través de esa búsqueda “encontrar” el conocimiento, que puede llevarnos a nuevas preguntas.”*

Federico Parralejo: *“Desde mi punto de vista, el motor de la filosofía reside en el uso de las ideas y la generación de debates sobre ellas, ya sean debates colectivos o debates con uno mismo. Pero quienes realmente impulsan esos diálogos son aquellas personas que están dispuestas a compartir, escuchar y reflexionar sobre lo que se está exponiendo. Si compartes pero no reflexionas, son los demás los que con tu argumento impulsan. Si escuchas pero no compartes, dejas que sea el otro el que impulse. Y si reflexionas pero no compartes ni escuchas, entonces tu impulso es invisible para los demás.”*



A person is working on a bicycle wheel in a workshop. The person is wearing a dark shirt and is focused on the task. The workshop has a high ceiling with exposed pipes and a large window in the background. The overall atmosphere is one of a creative and sustainable workspace.

SOSTENIBILIDAD

Se busca integrar prácticas responsables en los procesos creativos, tecnológicos y cotidianos que tienen lugar en el equipamiento.

El eje de la sostenibilidad en La Perrera se plantea como una línea transversal que atraviesa el conjunto de la programación, entendiendo la sostenibilidad no solo como un contenido específico, sino como una forma de hacer, pensar y habitar el espacio. Desde esta perspectiva, se busca integrar prácticas responsables en los procesos creativos, tecnológicos y cotidianos que tienen lugar en el equipamiento.

En este marco, se han desarrollado talleres y actividades que abordan cuestiones como el consumo, la reutilización y la gestión de recursos desde un enfoque práctico. En el ámbito de la moda, por ejemplo, se han impulsado propuestas orientadas al reciclaje textil y a la reducción del consumo, fomentando una relación más consciente con los materiales y los procesos de producción.

Asimismo, en el Maker Gunea, donde las impresoras 3D ocupan un lugar central, se han planteado dos líneas de trabajo: por un lado, promover un uso responsable de estas herramientas, orientado a la creación de piezas destinadas a la reparación y al alargamiento de la vida útil de objetos; y por otro, explorar estrategias para reutilizar el filamento desechado durante su uso.

Proyectos específicos como el de Greenpower Iberia también son líneas de trabajo estratégicas que ayudan a la sensibilización en este ámbito.

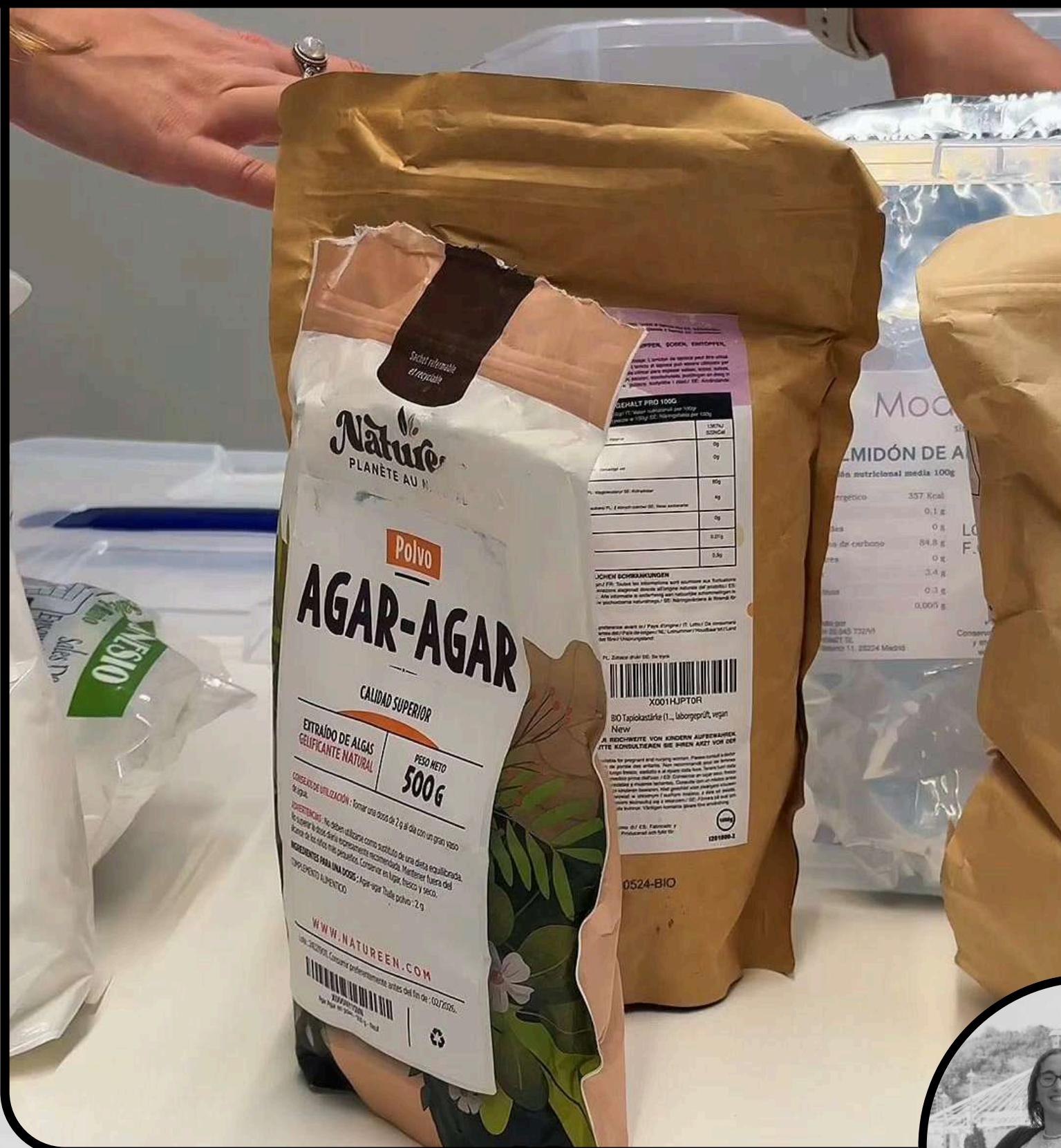
Más allá de los contenidos específicos, se trata de generar conciencia y activar prácticas que permitan repensar nuestra relación con el entorno desde lo cotidiano.



Diseñaron y crearon disfraces originales utilizando materiales reutilizados. La actividad, además de permitir conocer técnicas de costura manual y a máquina, sirvió para fomentar la creatividad y la conciencia medioambiental, animando a las y los jóvenes a incorporar la sostenibilidad en su día a día.

AINHOA AMANTEGI

La impresión 3D ofrece la oportunidad de reparar piezas rotas o incluso diseñar elementos concretos que encajen a la perfección con nuestras necesidades, pero **los procesos de impresión también están acompañados de errores e impresiones fallidas**. Esta actividad ha permitido a las personas participantes aprender el proceso para poder **dar una segunda vida a los desechos plásticos producidos por las máquinas de impresión 3D**; bien creando filamento reciclado con herramientas concretas o bien modelando el material para crear objetos decorativos creativos y artísticos.



Una inmersión práctica y experimental en el universo de los biomateriales. A lo largo de cuatro sesiones, pudimos explorar distintas familias de materiales de origen natural y sus posibilidades de transformación. Desde el cultivo de materia viva hasta la cocción de bioplásticos y la producción de materiales con celulosa vegetal. Cada etapa nos acercó a formas de creación respetuosas con el medioambiente, con el objetivo de generar resultados tangibles.

ANNE ETA OLATZ
DUARA LAB

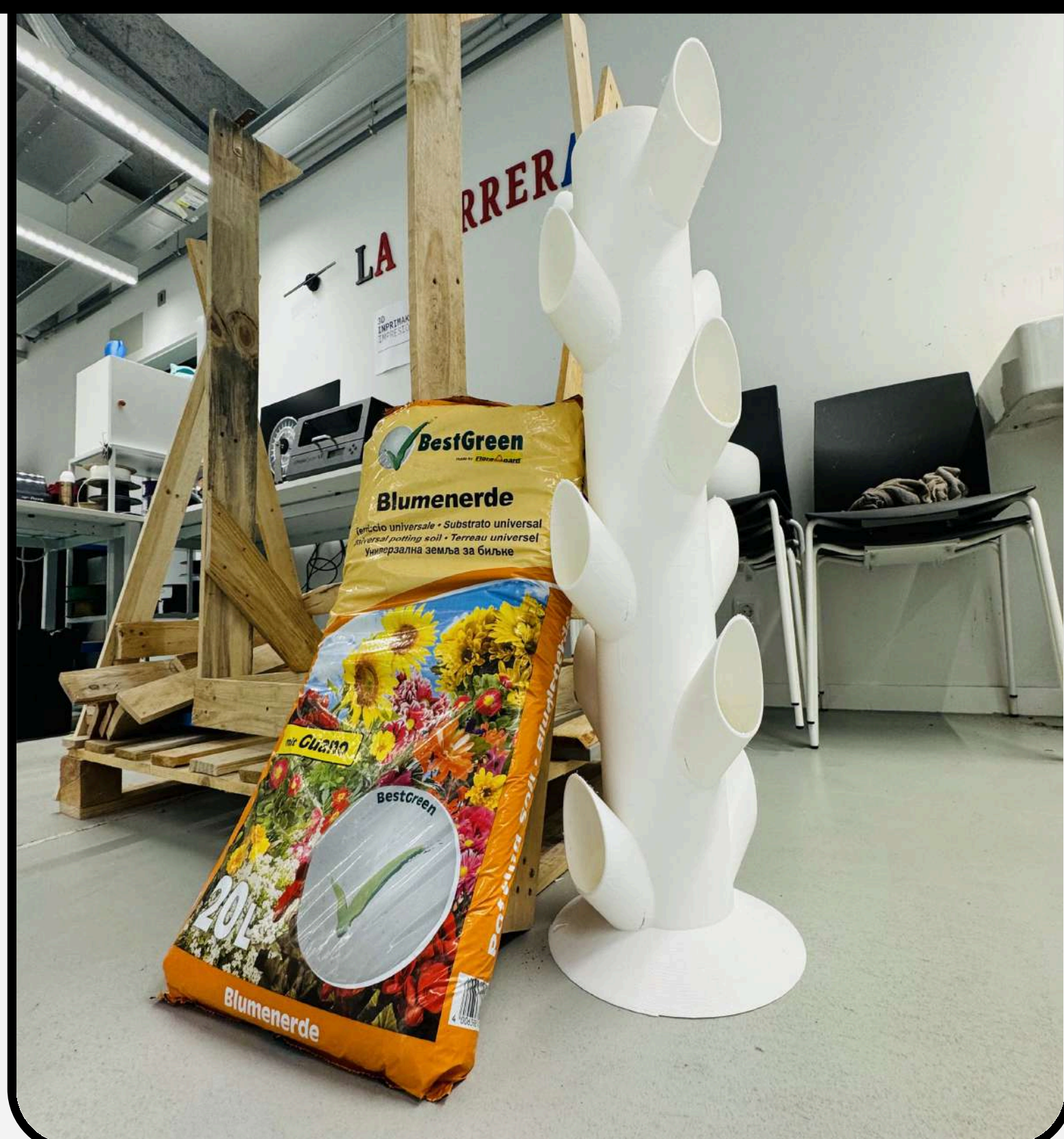


EDU JACOB
LA PERRERA



En esta actividad se presentó la facilidad que nos aporta la tecnología a la hora de cuidar de nuestros cultivos, en concreto, se aprendió sobre las **ventajas de la sensórica para automatizar el riego** de las plantas en base a sus necesidades específicas y los factores ambientales. El taller se desarrolló bajo el reto: ¡Por fin podrás irte de vacaciones sin temor de que se te seque tu planta favorita!

¡Los desperdicios de una persona pueden ser abono para sus plantas! Bajo este lema, las personas participantes aprendieron a **generar compost en casa de una manera higiénica y natural**. Además de entender cómo aprovechar los residuos orgánicos que se generan en el día a día, también pudieron adquirir nociones sobre cómo garantizar nutrientes de calidad a sus plantas.



Una formación para aprender a **transformar los rincones de nuestro hogar en un pequeño huerto vertical**, aprovechando el espacio y los recursos de los que disponemos. Las personas participantes aprendieron bajo el reto: ¡Podrás disfrutar de esos tomates de huerta, que sabes que son los mejores! Pudieron aprender desde nociones básicas de la agricultura ecológica para cultivar desde un lugar más sostenible, hasta los pasos a seguir para poder desarrollar el proyecto y cosechar los frutos de su trabajo en sus espacios propios.

Greenpower Iberia es una iniciativa educativa y de competición que promueve la construcción y carrera de coches eléctricos por parte de jóvenes de entre 9 y 25 años, fomentando el interés por la ingeniería y la sostenibilidad. Las personas participantes construyen sus propios vehículos eléctricos y participan en eventos donde compiten para ver cuál recorre más distancia. Además, es un proyecto que engloba otras disciplinas donde la colaboración y el trabajo en equipo son esenciales, ya que la difusión, el desarrollo y la financiación para mejorar el vehículo corren a cargo de los recursos económicos adquiridos por el equipo.

OSCAR
GARCIA



MIKEL
BAYO



SANDRA
GARCIA



XABIER
CHERINO



JON
GAMBOA



YANA
VETTER



ASIER
GARCIA



ELAIA
MARTÍN



AINHOA
FERNÁNDEZ



HUGO
ONAINDIA





**GREENPOWER
IBERIA**

“Hemos vivido una experiencia increíble. Participar en San Mamés, Navarra y Vitoria nos ha enseñado mucho y nos ha permitido demostrar todo nuestro esfuerzo. ¡Estamos muy orgullosos de lo que hemos conseguido como equipo!”



Este año hemos participado en varias competiciones de la categoría F24 y F24+ de Greenpower Iberia, un taller en el que diseñamos y construimos nuestro propio coche eléctrico. Comprometidos con la sostenibilidad y la innovación, competimos en San Mamés, donde fuimos galardonados con el premio a la Mejor Carrocería; en el Circuito de Los Arcos (Navarra), donde tuvimos la oportunidad de rodar en un circuito profesional y aprender muchísimo sobre aerodinámica, conducción y trabajo en equipo; y en Vitoria, donde nuestro esfuerzo fue reconocido con el premio a la Mejor Estructura de Coche.

Este año también hemos mejorado notablemente nuestro vehículo: reconstruimos completamente el chasis delantero, cambiamos la carrocería y optimizamos el sistema de ventilación del motor, lo que nos permitió mejorar tanto en eficiencia como en rendimiento.

Además, nuestro equipo ya cuenta con experiencia en ediciones anteriores, en las que también hemos conseguido distintos premios que reflejan nuestro crecimiento constante. Greenpower es para nosotros mucho más que una competición: es un espacio para aprender, colaborar y construir futuro.

IRATXE BANGO
ENTRENADORA GP

MAKER GUNEA RACING TEAM



3D REPAIR



En este taller contamos con la participación de entusiastas que aprendieron a reparar sus objetos rotos y descubrieron el potencial de la impresión 3D para dar una segunda vida a los artículos del hogar rotos o incompletos.



AITOR FOURNIER
IRUDIMEN

REPAIR BIZIKLETAK

Este taller de bicicletas ha reunido a personas de distintas generaciones con un objetivo común: reparar y recuperar bicicletas en desuso. Jóvenes y mayores han trabajado de forma colaborativa, compartiendo conocimientos y habilidades en un entorno práctico y participativo.

Durante el taller, se desmontaron por completo dos bicicletas y se trabajó en su reparación utilizando piezas reutilizadas, aplicando principios de reciclaje y sostenibilidad. El proceso se centró en darles una segunda vida, promoviendo la reutilización en lugar de desechar.

Además de la parte técnica, la actividad sirvió para fomentar el intercambio de saberes entre personas de diferentes edades, creando un espacio de aprendizaje mutuo, colaboración y trabajo en equipo.

IRATXE BANGO
LA PERRERA

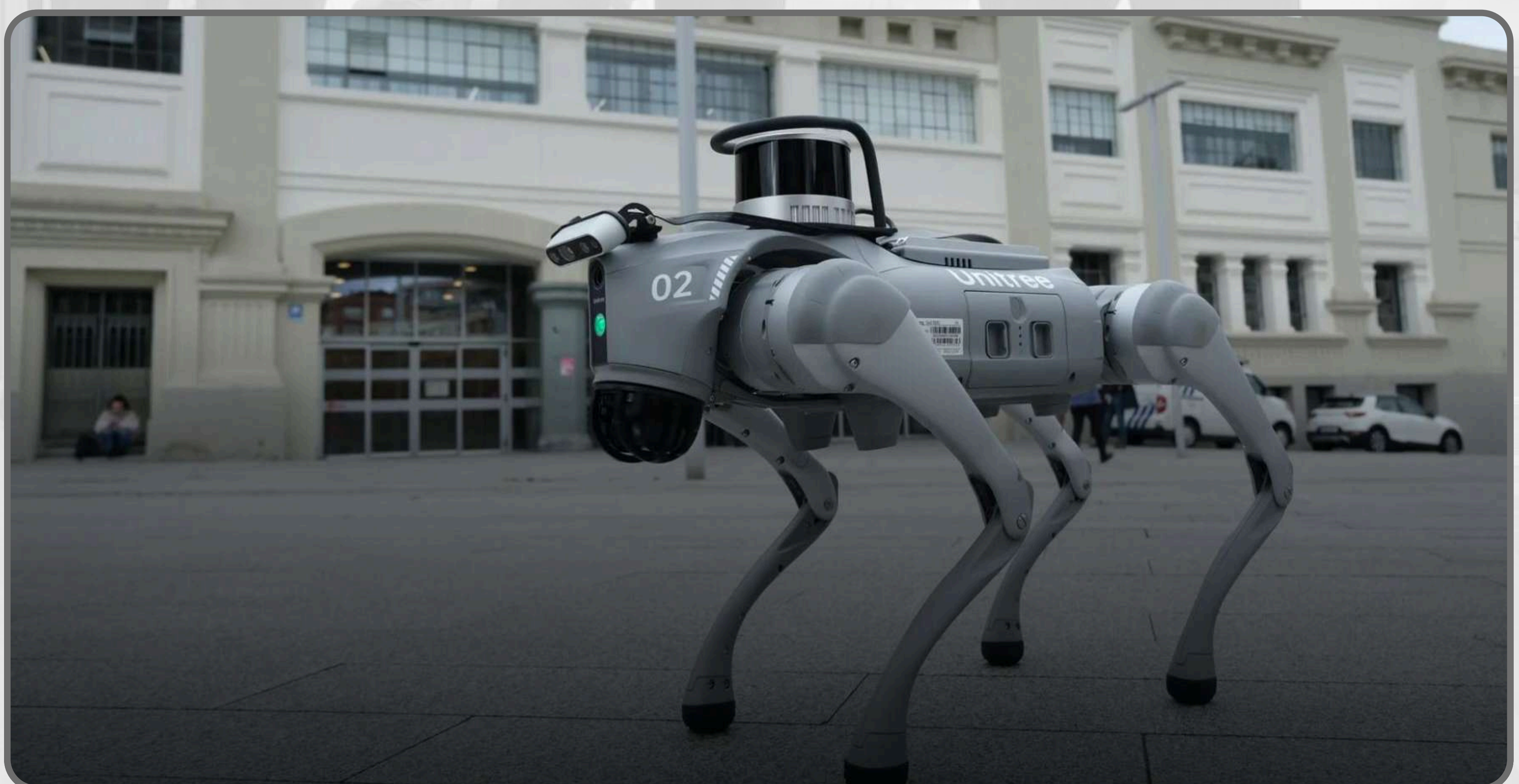


SEMANA EUROPEA DE LA ROBÓTICA

La Perrera acogió, en el marco de la Semana Europea de la Robótica, el único hackathon a nivel europeo que se desarrolló durante 48 horas ininterrumpidas, en concreto del viernes 21 hasta el domingo 23 de noviembre.

Durante el mismo, un amplio grupo de estudiantes resolvió retos a través de tecnologías de Le Robot e NVIDIA y se desarrolló una variada oferta de actividades como conferencias, debates, exhibiciones o talleres.

Las actividades se desarrollaron paralelamente en diversas ciudades europeas con el propósito de acercar la robótica y sus beneficios a las personas jóvenes y a la ciudadanía en general.

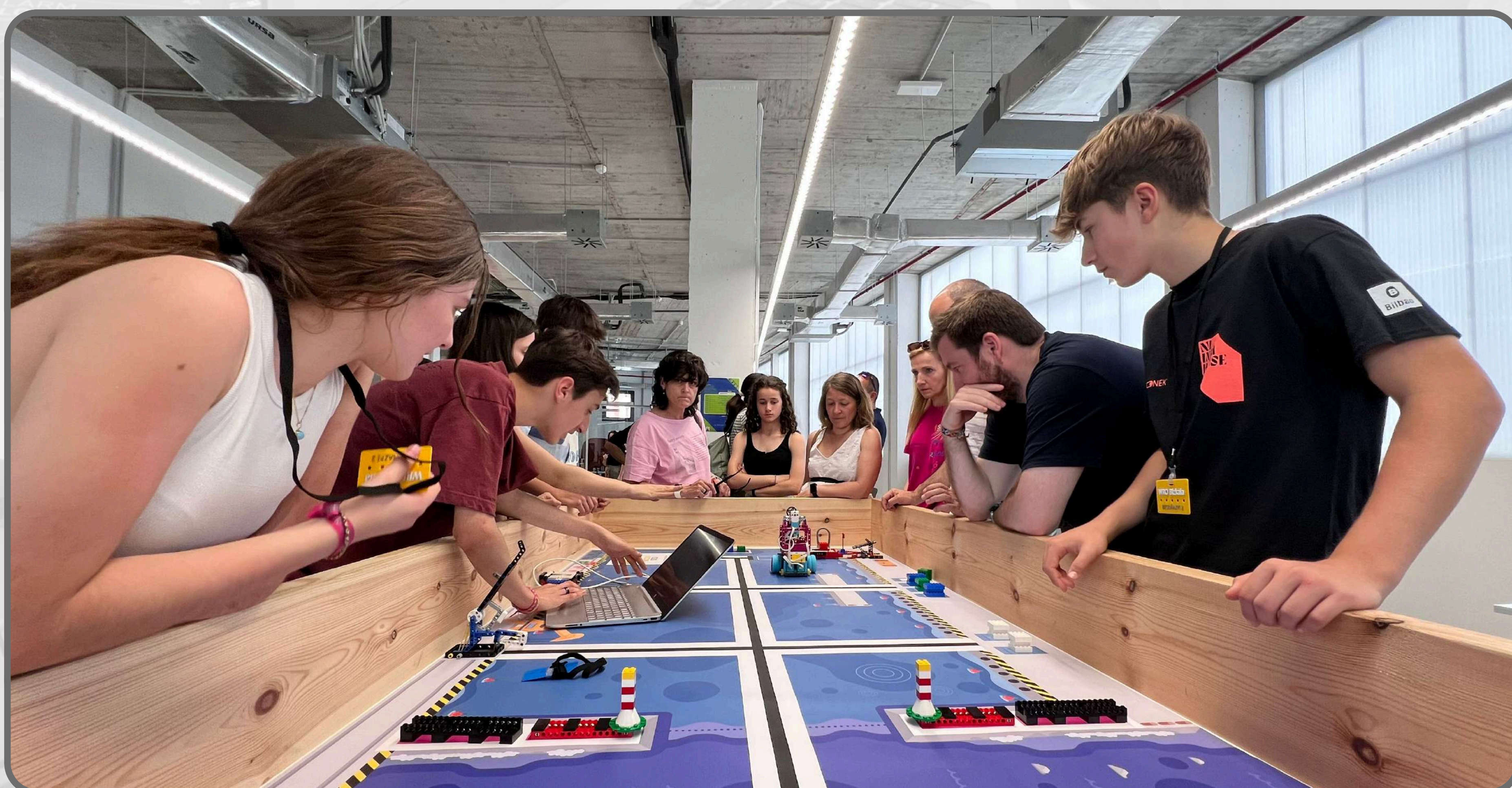


BILBAO GAZTE STEAM EGUNA

Talleres, demos, stands tecnológicos o pitching de proyectos defendidos por estudiantes fueron algunas de las actividades de esta primera feria municipal STEAM, celebrada el 14 de marzo, cuyo objetivo fue acercar a los y las jóvenes las oportunidades que les ofrecen las nuevas tecnologías, tanto para sus opciones formativas, como para su tiempo de ocio.

Participaron universidades, centros de formación profesional, empresas del sector, así como una amplia representación de los equipos de Bilbao Gazte participantes en diferentes competiciones del ámbito tecnológico como First Lego League, Green Power o la World Robot Olympiad.

En la jornada se hizo entrega a La Cuadri del Hospi de una réplica funcional del robot R2-KT fabricada por jóvenes tecnólogos y tecnólogas en el Maker Gune de La Perrera.







KONEKTA IDEIAK

Es una iniciativa que promueve la creatividad, la cultura del emprendimiento y la participación juvenil.

Dirigido a jóvenes de entre 18 y 35 años, ofrece un espacio para explorar ideas, compartir inquietudes y convertirlas en proyectos con impacto social, cultural o tecnológico.

A través de formación, experimentación y mentoría personalizada, las personas participantes adquieren herramientas y recursos para hacer realidad sus iniciativas.

GREEN GLAM

Green Glam Moda + Sostenibilidad

Programa, impulsado por el Área de Juventud del Ayuntamiento de Bilbao y comisariado, diseñado y producido por Estudio Bokashi.

Estudio Bokashi es un espacio en Bilbao dedicado a investigar y divulgar prácticas sostenibles para el futuro de la moda. Trabajamos desde la artesanía y la experimentación con biomateriales, tintes naturales y autosuficiencia textil, acercando alternativas y prácticas regenerativas vinculadas al biodiseño y la economía circular para impulsar espacios culturales comprometidos con la sostenibilidad.

Llevamos dos años colaborando con el Área de Juventud y Deporte del Ayuntamiento de Bilbao en el programa **Konekta Ideiak: Green Glam moda sostenible**, un programa de formación y apoyo al emprendimiento en torno a la moda y la sostenibilidad dirigido a jóvenes de entre 18 y 35 años de Bilbao.

El objetivo es sensibilizar a los y las jóvenes sobre el impacto medioambiental, social y económico de la «moda rápida», acercarles al sector vasco de la «moda sostenible» y respaldar iniciativas que propicien un futuro textil más ético y equilibrado.



1ª convocatoria

Evento Inaugural enero

2024 Mesa redonda “Moda sostenible: retos y oportunidades en la escena local” con Mara Montiel (Pura Madre), Adele Orcajada (Material Driven) y María Otega y Andrea Martínez (Sister Sister Brand).

Inauguración de la exposición de fotografía “OBJETIVO MODA” de 4 artistas locales: Nerea Garro, Aitor Laspiur, Lander Ibarretxe y Myriam Ariana.

Labs febrero - marzo 2024

- **Inspiración y activismo** - Estudio Bokashi, Outsiders Division y Fridays for Future.
- **Reciclaje textil creativo** - Pura Madre.
- **Tintes Naturales** - Estudio Bokashi.
- **Biotextiles** - Adela Orcajada.
- **Vestir las artes escénicas** - Betitxe Saitua.
- **Fotografía de moda** - Aitor Laspiur.
- **Emprender en Moda** - Sister Sister Brand.

Proyectos seleccionados

Guzedido. Proyecto colaborativo entre la diseñadora de moda Marta Reparaz y el fotógrafo Martín Del Busto con el objetivo de representar nuestro pasado industrial a través de una exposición de piezas de carácter escultórico y performativo realizadas con materiales ecológicos y/o biodegradables.



Sastrería. “Investigación, documentación y registro del proceso de elaboración” de la diseñadora Arantxa Esparza tiene como objetivo visualizar el arte de la sastrería mediante técnicas artesanales aunadas con herramientas tecnológicas. Ha desarrollado cuatro trajes de manera tradicional junto a su mentor, el sastre Juan Antonio Andrade.



2ªconvocatoria

Evento Inaugural feb 2025

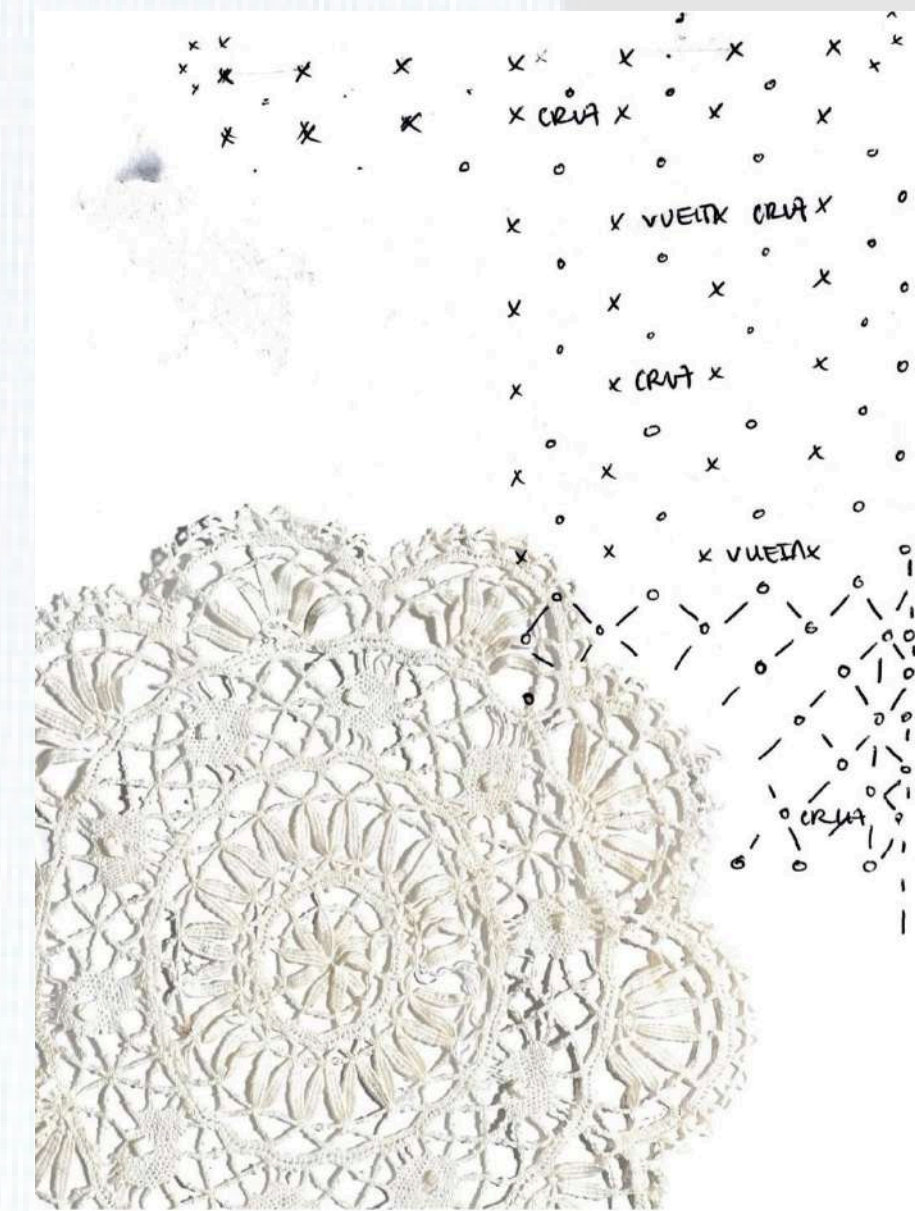
Coloquio con Miriam Ocariz, creadora y diseñadora de la firma Miriam Ocariz y Estela de Miguel, co-creadora de la marca textil H05 y el proyecto de divulgación y conocimiento Espacio Hemen. También contamos con Arantxa Esparza, diseñadora y ganadora de la primera edición de Green Glam. La jornada la dinamizó Libe Kerroum de Estudio Bokashi.

Labs febrero - marzo 2024

- **Encuentros y desencuentros. Un camino en la moda** - Miriam Ocariz.
- **Reciclaje creativo WANNABE** - H05.
- **Bio-Materialidades vibrantes** - Betiana Pavón.

Proyectos seleccionados

“Vuelta, cruz, vuelta”. El proyecto de la diseñadora Jaione Anzola tiene como objetivo poner en valor la importancia de las técnicas textiles tradicionales, como el encaje de bolillos, y su relevancia en el contexto contemporáneo de la moda, invitando a la reflexión sobre la innovación textil, la sostenibilidad y la importancia de preservar los oficios tradicionales.



Merkatruke. Proyecto de intercambio de ropa con el objetivo es la apuesta por el consumo responsable mientras se desarrollan vínculos vecinales creando comunidad y coordinado por un equipo de personas voluntarias. Durante el proceso de mentorización de Green Glam, el objetivo ha sido fortalecer y dar a conocer Merkatruke, conectar con otras iniciativas y enriquecer la propuesta con nuevas ideas. Como cierre, se ha celebrado la inauguración del nuevo espacio Merkatruke en el barrio de Rekalde.



GREEN JAN

Green Jan Sostenibilidad Alimentaria

Programa impulsado por el Área de Juventud del Ayuntamiento de Bilbao y comisariado, diseñado y producido por BC3.

El programa Green Jan ha tenido como objetivo apoyar el desarrollo de iniciativas en el contexto de la alimentación sostenible acercando el emprendimiento en estas temáticas a personas jóvenes de entre 18-35 años.

Evento inaugural

En “Sostenibilidad en el sistema alimentario: de la granja a la mesa” se representaron diferentes eslabones del sistema alimentario: producción, políticas públicas, investigación y comercio. Así, en una sesión moderada por Inma Batalla (BC3) escuchamos conversar a Markel Garaizabal del caserío ecológico Belaze, a María de Santiago técnica del Centro de Estudios Ambientales de Gasteiz, a Paula Torán investigadora en BCCInnovation y a Gentzane Landa (@mangiareamesapuesta) socia de Cuarto y Mitad.

Labs.

Bilbao Comestible. Tips para montar un huerto en casa. Irantzu y Joseba, de la Red de Semillas de Euskadi propusieron unos **tips** para aprender a cultivar alimentos propios además de dar a conocer la relevancia de la conservación de las variedades locales de semillas para la agrobiodiversidad. El taller finalizó con una cata a ciegas de zumos de diferentes variedades locales.





Comida e innovación: nuevos proyectos sociales y económicos de alimentación sostenible.

Se presentaron diversas iniciativas presentes en el contexto de Euskadi y otras ciudades europeas para tener una visión global. Conversaron:

- Karen Wohler - Das Baumhaus
- Jon Ruiz de Infante - Crops4Life
- Sergio Careaga - Hermeneus
- Edurne García - Delikaetxe
- Olaia Saenz Ormaza - Sare Berdeak

Yum session! ¡Prepara tu tupper sostenible! El objetivo de este último taller fue incluir la sostenibilidad como criterio en nuestros hábitos alimentarios a través de la planificación semanal. Gentzane Landa, creadora de @mangiareamesapuesta, preparó siete recetas fáciles y gustosas introduciendo ideas y buenas prácticas para aplicar criterios de sostenibilidad en nuestro día a día.

Proyectos seleccionados

mayo-junio

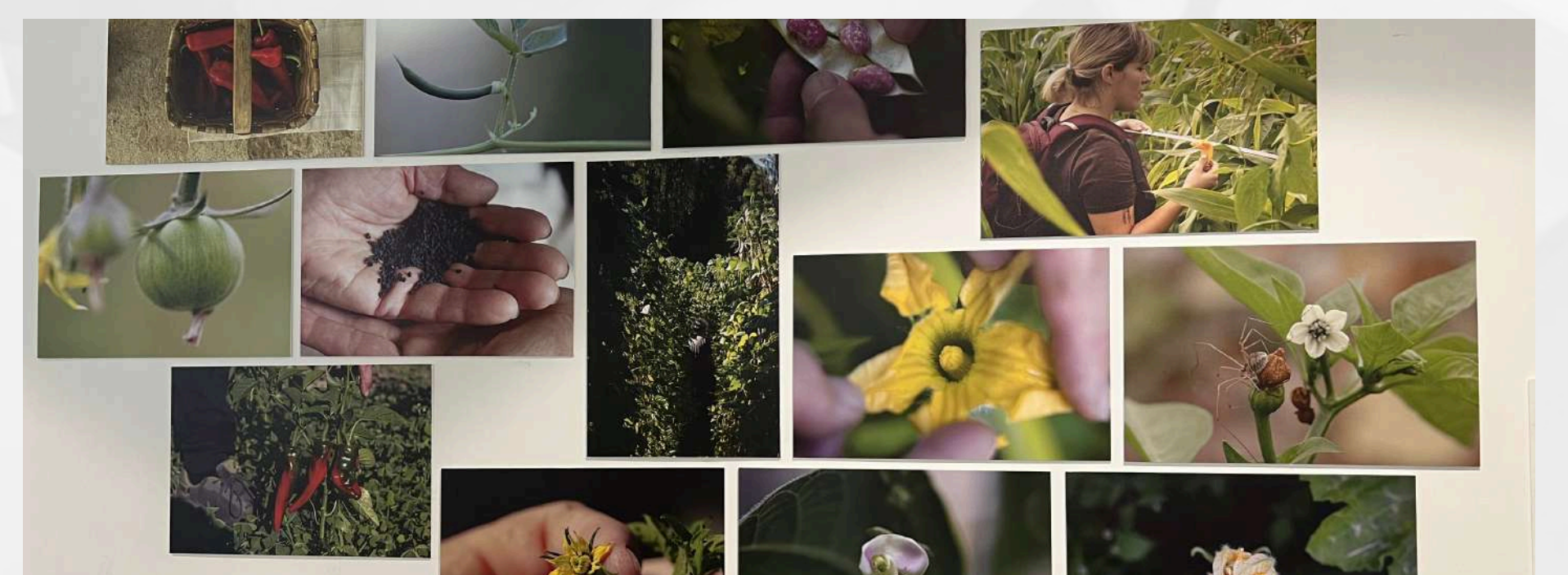
Calendario de mercado.

El proyecto liderado por Andrea Albert y Caterina Gilli, cuenta, además, con el trabajo de las ilustradoras Elena Carnero y Alicia Bosch. Es el resultado de una intersección compuesta por cuatro ideas principales: la recuperación de los mercados de barrio como puntos de comercio local, el interés por la gastronomía, el fomento de una alimentación de temporada, local y saludable, y el arte de la ilustración como una efectiva herramienta de divulgación. En colaboración con Bilbao Zerbitzuak, las promotoras de esta iniciativa elaboraron un "Recetas calendario 2025" que trajo como resultado un calendario ilustrado para el año 2025, con 12 recetas ilustradas.

Hazibiziarte: Ilustración y caracterización de variedades tradicionales.

Elaborado por Laura González, con la colaboración de Joseba y Beñat de la Asociación Hazien Sarea, por lo que se buscaba el seguimiento de las mismas desde el inicio de las siembras, pasando por el crecimiento y cosechas de las variedades seleccionadas para catalogar.

El resultado del proyecto fue una exposición que recorre y explora la importancia de las variedades de cultivo tradicionales de Euskadi conectando la cultura agraria del territorio con el arte a través de ilustraciones botánicas, fotográficas y muestras biológicas; es decir, material divulgativo sobre las variedades y sobre la importancia de su mantenimiento. En él se recogieron las adaptaciones climáticas específicas como usos tradicionales además de las ilustraciones relativas a las variedades de cultivo.



GREEN SORMENA

Green Sormena **Arte + Tecnología + Sostenibilidad**

Programa de creación dirigido a personas jóvenes, impulsado por el Área de Juventud del Ayuntamiento de Bilbao y comisariado, diseñado y producido por Gheada.

Su objetivo es poner en valor y dar a conocer las prácticas artísticas en el ámbito de la tecnología y la sostenibilidad, además de ofrecer espacios de formación y promover el emprendimiento en las jóvenes.

Se compone de un Talk&Show, Labs con artistas y una Convocatoria abierta. Gheada hace una apuesta por formatos híbridos y dinámicos, que sean accesibles y atractivos para el público joven de Bilbao y alrededores.

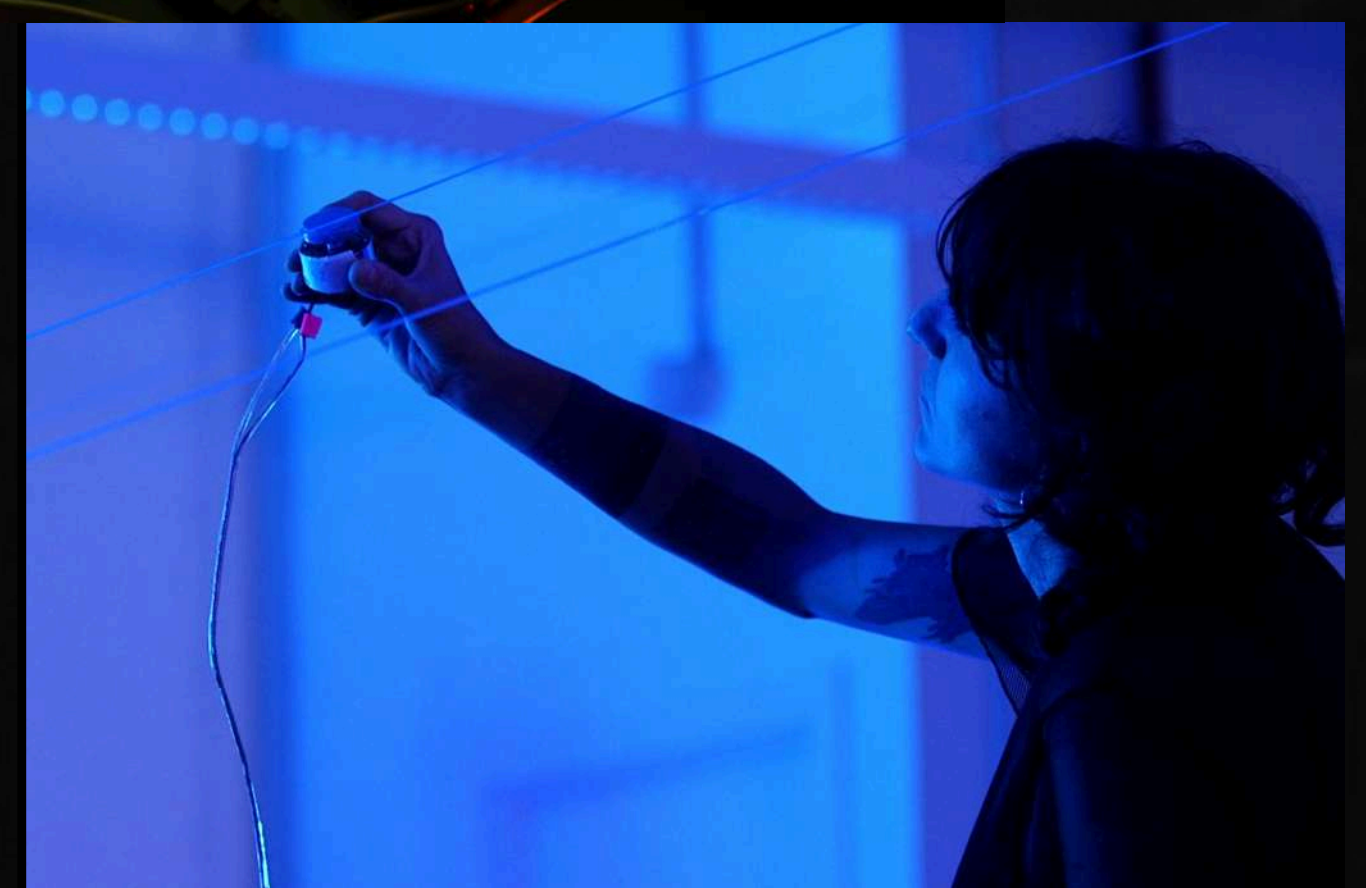
Talk & Show octubre 2024

Sesión con performances, charla abierta y sonidos para abordar cuestiones como:

¿Cuáles son los retos y oportunidades que los artistas afrontan? ¿Cómo el arte, la ciencia y la tecnología pueden influir en nuestra sociedad y nuestro entorno?

Las artistas-performers Ce Pams, Ra Asensi, Efe Ce Ele y Enrike Hurtado (artista sonoro y profesor del Máster en Arte Contemporáneo de EHU) contaron sus procesos y

respondieron a preguntas del público en una charla abierta moderada por Gheada



Labs noviembre 2024

Talleres de experimentación con artistas.

Fungal Language con Alizée Armet.
Exploración de las vibraciones eléctricas de hongos.

Imaginarios Sostenibles con IA con Laura MM.
Utilización del programa Midjourney como herramienta creativa para reflexionar sobre arte y naturaleza.

Guerrilla Mapping con Edorta Subijana.
Aprendizaje de Touchdesigner para proyecciones y sesión en el exterior al anochecer.



Convocatoria de proyectos + Open Studio enero - abril 2025

Selección de 2 proyectos para desarrollar acompañadas por una mentoría de Gheada.

Recorridos de caracol Christina Schwertschlag y Ornella Munar
Investigación exploratoria de los recorridos de caracoles de tierra, situada en huertas de Bilbao y transformada en instalaciones audiovisuales interactivas.



Babesleku Leyre Arana, Mario Marco y Jorge González . Cúpula geodésica interactiva que redefine el concepto de refugio urbano.

Los trabajos se expusieron en un Open Studio, en un formato experimental e interactivo con performances y charlas sobre los procesos de las artistas.

Iniciativas como GREEN SORMENA son necesarias para alimentar el talento cultural local. Esta experiencia funciona como una semilla para generar futuras conexiones y ofrecer a las jóvenes la oportunidad para desarrollarse profesionalmente en el campo artístico contemporáneo.



BILBOKO GAZTE PANELA

Bilboko Gazte Panela es un espacio de participación y diálogo entre jóvenes de Bilbao y el Ayuntamiento, creado para desarrollar la Agenda local de Juventud, dar a conocer el funcionamiento y la acción municipal e identificar intereses e inquietudes de los y las jóvenes.

28 jóvenes se han reunido mensualmente en sesiones presenciales en las que han participado personal de diferentes departamentos para dar a conocer la programación municipal y escuchar las opiniones y propuestas de los y las jóvenes. Posteriormente han diseñado por grupos proyectos piloto que pasarán a formar parte de la Agenda local de Juventud.

gazz

emantzipaz
zerbitzua

gazz»

emantzipaziorako
zerbitzua

bilbao



GAZ

El Ayuntamiento de Bilbao y el Gobierno Vasco, conscientes de las dificultades que afronta la juventud vasca para emanciparse pusieron en marcha en marzo de 2023 un servicio de acompañamiento y orientación dirigido a personas jóvenes, con el objetivo de facilitar sus procesos de emancipación.

GAZ Bilbao es un servicio gratuito dirigido a jóvenes de entre 16 y 34 años que proporciona atención integral y personalizada para acompañar sus procesos de emancipación.

A través de un equipo profesional especializado, ofrece información, orientación y asesoramiento en ámbitos fundamentales para el desarrollo de proyectos de vida, como la vivienda, el empleo, la formación y la movilidad.

Además cuenta con una programación de charlas informativas, actividades y talleres.

INTERCAMBIO LINGÜÍSTICO GAZ MARTXAN

Estas dos actividades se desarrollan en colaboración con estudiantes del programa Erasmus para poner en práctica distintos idiomas y fomentar el intercambio cultural entre jóvenes locales e internacionales. Además, en Gaz Martxan este intercambio se da a través de salidas y excursiones grupales orientadas al ocio sostenible, la convivencia y el conocimiento del entorno.

BIENESTAR Y GESTIÓN EMOCIONAL

Actividades enfocadas en el autocuidado, la salud emocional y la gestión de conflictos y emociones: mindfulness, emociones y resolución de conflictos...

AYUDAS Y PROGRAMAS DE VIVIENDA

Sesiones informativas sobre recursos, ayudas y programas para facilitar el acceso a la vivienda y la emancipación juvenil. Por ejemplo: Gazte Aval y Emantzipa.

TALLERES PRÁCTICOS DE HOGAR Y REPARACIONES

Talleres prácticos de hogar y reparaciones: Actividades formativas para adquirir habilidades básicas relacionadas con el mantenimiento y la vida autónoma: carpintería, fontanería...

EMPLEO Y ORIENTACIÓN LABORAL

Talleres y asesorías para mejorar la empleabilidad, la búsqueda de trabajo y las competencias profesionales: uso de LinkedIn, creación de currículum...

ASESORÍA JURÍDICA

Servicios de orientación legal para resolver dudas relacionadas con derechos, contratos o trámites administrativos.

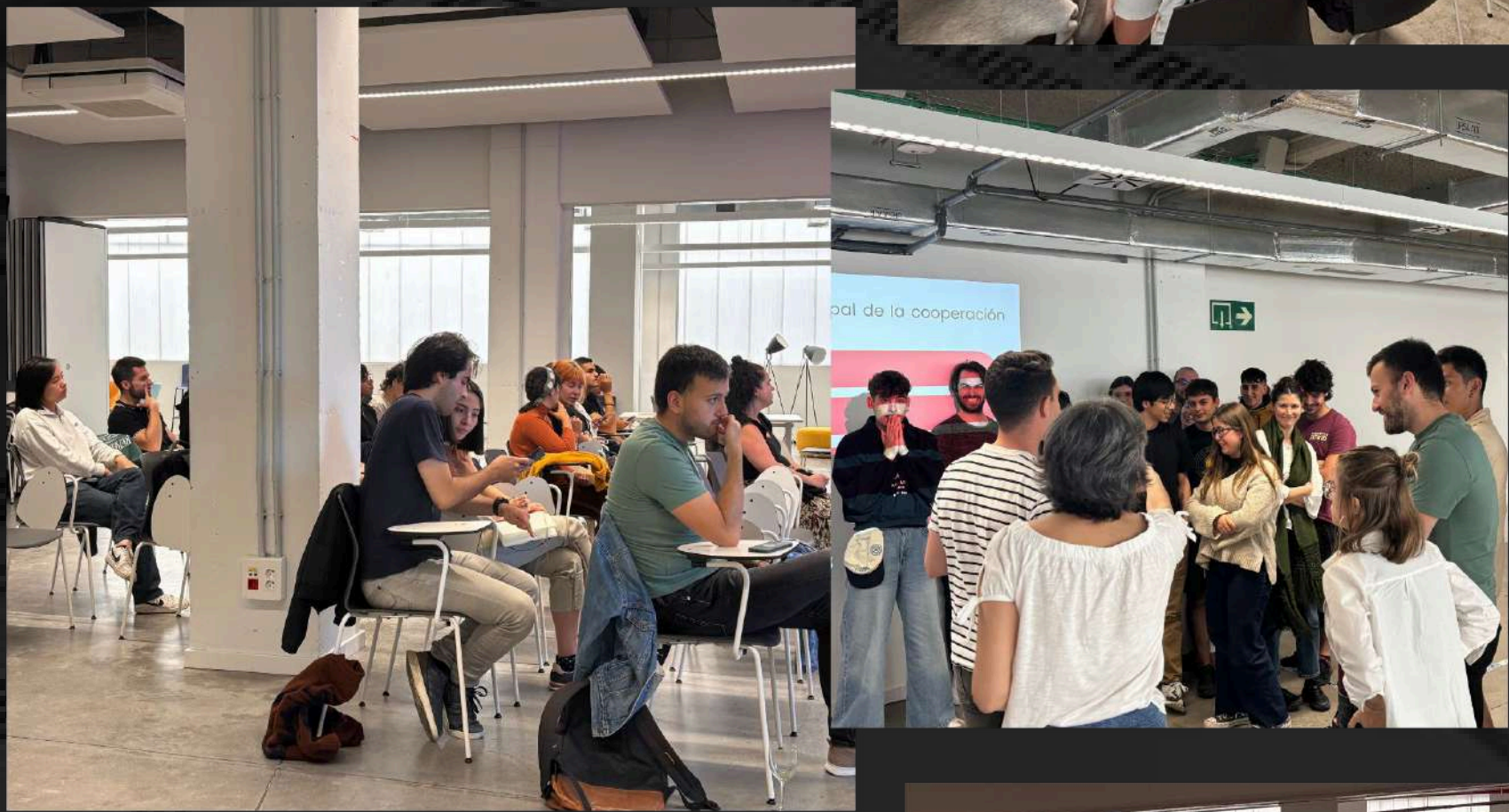
FERÍA DE MOVILIDAD Formación, voluntariado y empleo en el extranjero

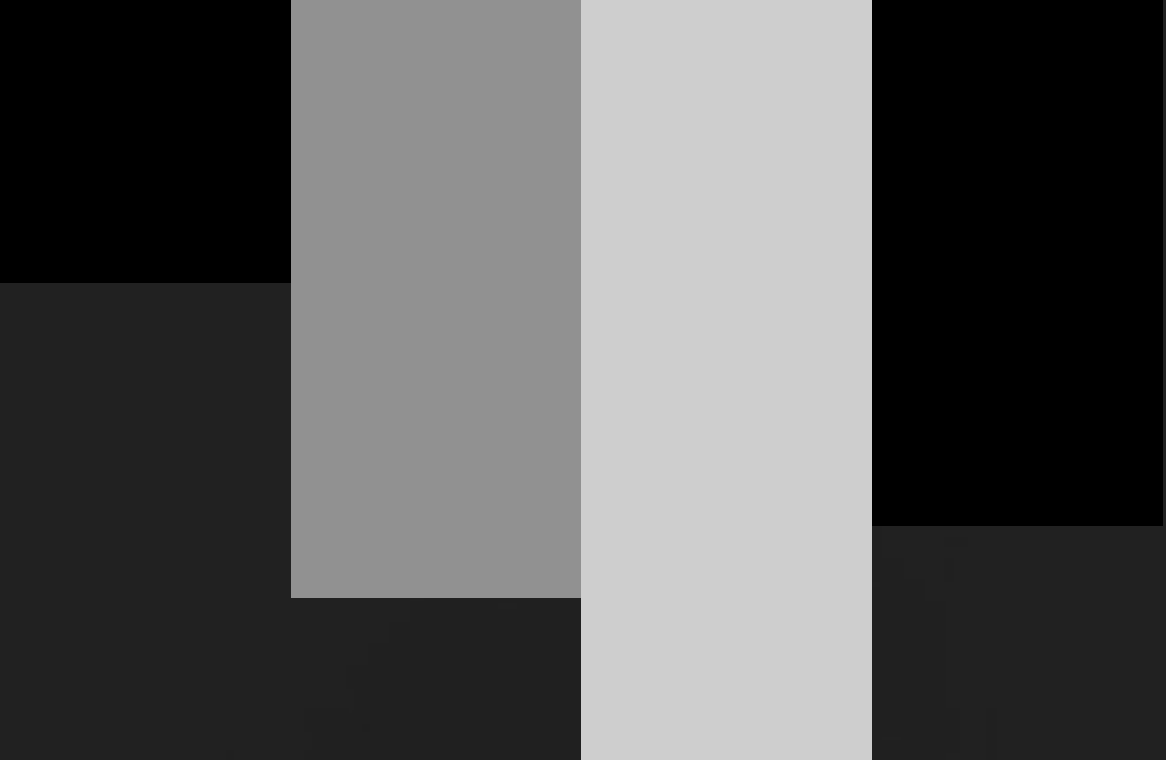
La Perrera ha acogido dos ferias organizadas por GAZ BILBAO centradas en fomentar la movilidad juvenil. La I Feria de Movilidad Bilbao 2024 nació para impulsar una mayor participación de las personas jóvenes vascas en programas de movilidad. Tras el éxito de esta primera edición, en 2025 se celebró la II Feria de Movilidad,

destacando el valor de estas experiencias en el desarrollo de competencias personales, la autonomía y la emancipación, al constituir muchas veces una primera experiencia fuera del entorno familiar.

Con el objetivo de facilitar procesos de movilidad, ambas ferias permitieron a las personas jóvenes conocer recursos, programas y becas disponibles, así como compartir experiencias y consejos de participantes anteriores. El evento se organizó en formato feria, con stands informativos de las entidades participantes que ofrecían atención personalizada, además de actividades complementarias desarrolladas durante la jornada.







EQUIPAMIENTO

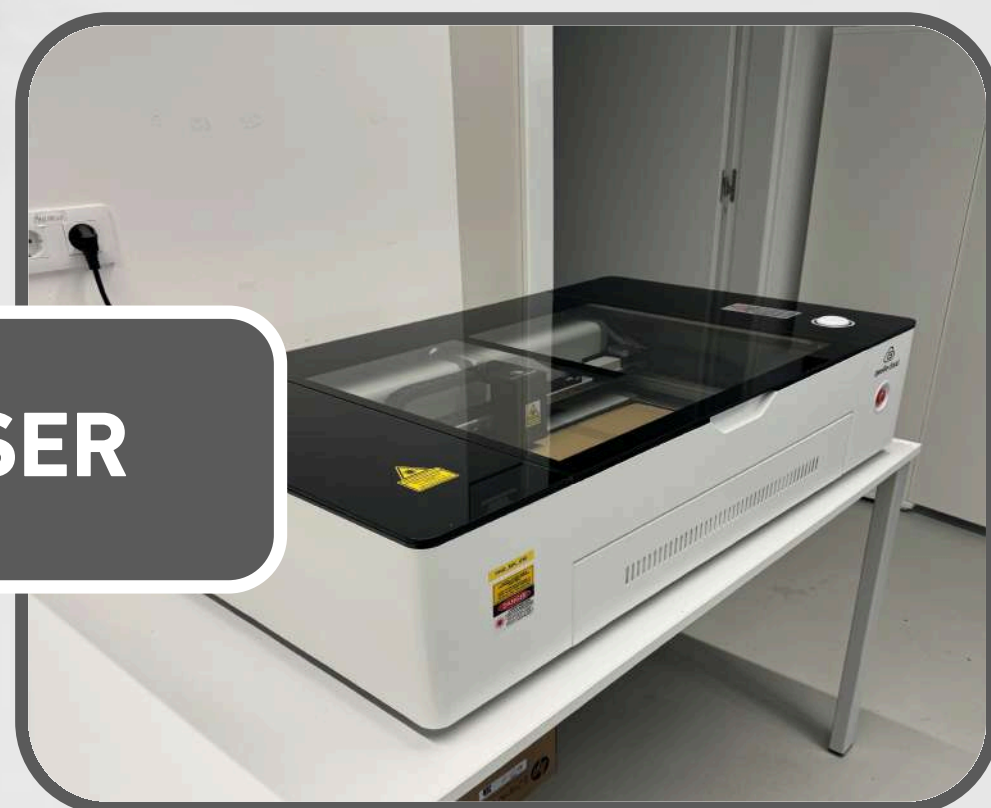
TORNO



IMPRESORAS 3D



CORTADORA LASER



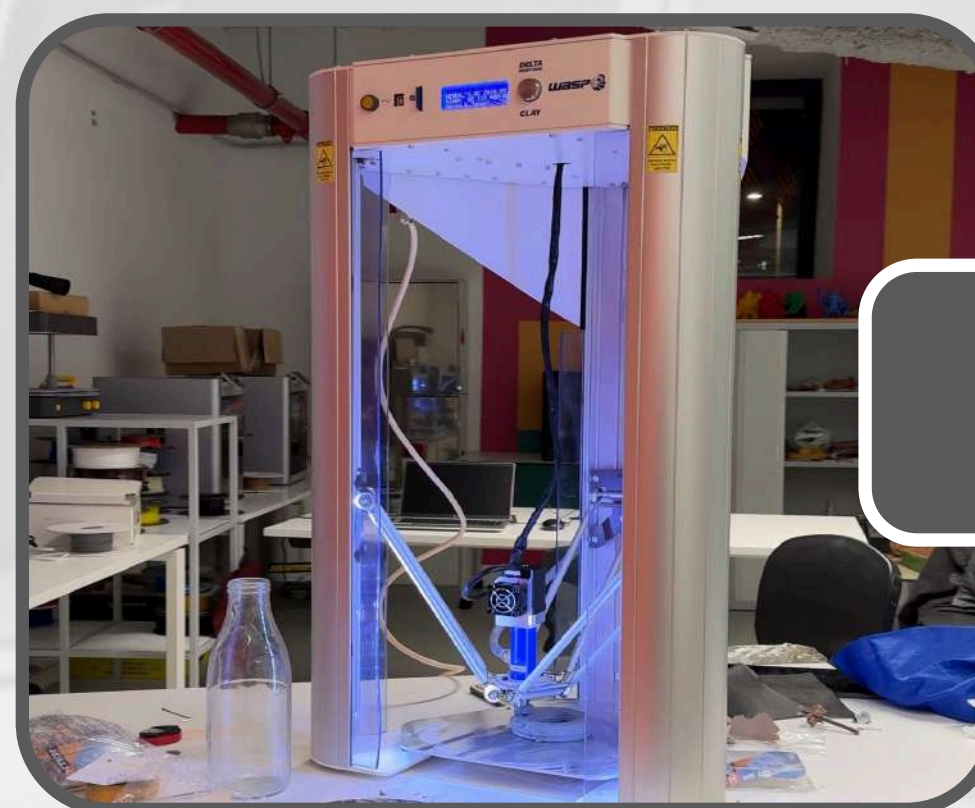
MÁQUINA DE COSER



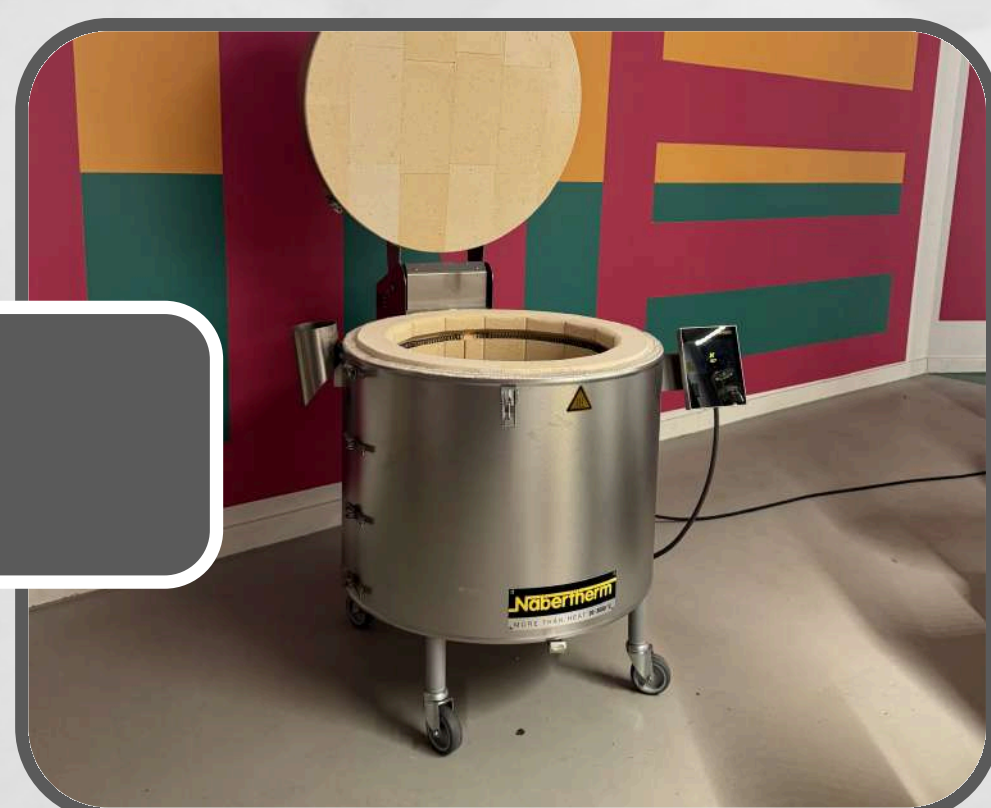
CORTADORA DE VINILO



IMPRESORA CERÁMICA



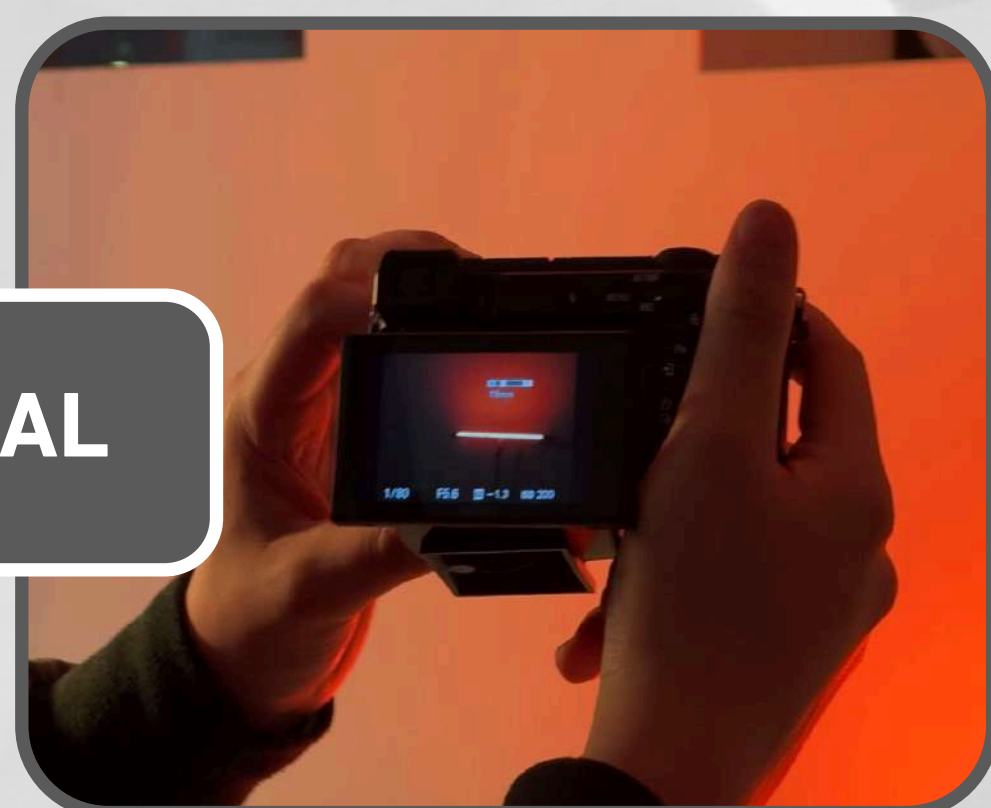
HORNO



RECICLADORA DE PLA



EQUIPO AUDIOVISUAL



**IMPRESORA GRAN
FORMATO**



MAQUINARIA

TALLERES HABILITADORES

Habilitador de FOTO & VIDEO

La Perrera cuenta con maquinaria variada para llevar a cabo proyectos de diferente tipología. El objetivo es acompañar y formar a las personas usuarias en el uso de esta maquinaria o herramientas para que puedan hacer un uso autónomo de las mismas.

Para ello diseñamos los **talleres habilitadores**: formaciones concretas de 2 horas con el fin de formar y certificar determinadas habilidades mínimas para manejar estas máquinas.

De esta manera, los talleres habilitadores sirven para aprender a manejar una herramienta, pero también para **obtener un certificado digital** de la formación cursada. Con este certificado las personas usuarias podrán utilizar esa máquina en La Perrera para proyectos propios o de otros talleres, cursos o actividades.

SALA KONEKTA

Un espacio polivalente para exhibir, experimentar, debatir, comunicar y compartir.



MAKER GUNEA

El lugar para adquirir y desarrollar competencias STEAM-AV basadas en la filosofía DIY (Do it yourself), participando en talleres o desarrollando autónomamente proyectos colaborativos.



ESPACIOS



SALAS DE ESTUDIO

La sala de estudio principal dispone de 40 plazas.
Además, en épocas determinadas se habilitan más aulas.
De lunes a sábado entre las 9:00 y las 20:30

SALA COWORKING

Un espacio equipado con varias áreas donde personas jóvenes de entre 12-30 años puedan desarrollar sus proyectos en fases iniciales.



OTRAS SALAS

La Perrera cuenta con otras aulas de tamaños variados, para utilizar en formaciones, reuniones, eventos, etc. ¡Es un espacio cambiante y los proyectos que en él ocurren tienen necesidades diferentes!







VISITAS GUIADAS

Durante los cursos 2024-2025, La Perrera ha recibido la visita de numerosos centros educativos y asociaciones de Bilbao que trabajan con juventud. Estas visitas, de aproximadamente una hora y media de duración, han combinado un recorrido por el equipamiento para conocer sus espacios y proyectos con un taller práctico en el Maker Gunea. Entre las actividades desarrolladas destacan la impresión 3D, la creación de podcasts y el diseño de un huerto inteligente, acercando a las personas participantes a la tecnología y la creatividad a través de experiencias prácticas.