



Extensión en vínculo con escuelas secundarias

Informática y ciudadanía digital en la escuela

i Información general

Síntesis

El proyecto de extensión "Extensión en vínculo con escuelas secundarias", iniciado en el año 2015, propone el desarrollo de actividades de articulación con escuelas secundarias de la región en torno a la disciplina informática. El proyecto que aquí se presenta es continuación del mismo y pretende dar continuidad y profundizar esta línea de trabajo, a partir de la inclusión de nuevas escuelas, de la revisión de sus ejes originales y del análisis sobre los procesos de formación de los participantes. Este proyecto propone trabajar con docentes y fundamentalmente estudiantes de escuelas secundarias de gestión pública en los siguientes ejes:

- 1) Generación de espacios de diálogo y comunidades de aprendizaje entre la Facultad de Informática y escuelas secundarias de la región, que retomen la discusión sobre el rol de la informática en las propuestas de formación.
- 2) Conceptualización de la educación como derecho social y re-valorización de la educación pública.
- 3) Promoción de las carreras de Informática entre estudiantes de escuelas secundarias de la región.

Si bien algunas de las actividades se realizan en las escuelas, se pone énfasis en que los estudiantes concurran a la Facultad, comenzando de esta manera el proceso de familiarización con el nuevo ámbito.

Convocatoria

Convocatoria Ordinaria 2017

Palabras Clave

Promoción educación

Talleres

Articulación con Universidad

TIC

Línea temática

EDUCACIÓN PARA LA INCLUSIÓN

Unidad ejecutora

Facultad de Informática

Facultades y/o colegios participantes

Facultad de Periodismo y Comunicación Social

Bachillerato de Bellas Artes - Americo D Santo

Liceo Victor Mercante

Destinatarios

Los destinatarios serán los estudiantes y docentes de las escuelas secundarias participantes del proyecto y de las escuelas pre-universitarias de la UNLP, Bachillerato de Bellas Artes "Américo D. Santo" y Liceo "Víctor Mercante".

En el caso de las escuelas secundarias técnicas con especialidad en Informática se prevé focalizar líneas de acción con los/as estudiantes de 7mo. año, para la realización de las Prácticas Profesionalizantes de la educación secundaria técnica. Se prevé desarrollar este espacio curricular en el "Taller de Reacondicionamiento de Computadoras" del proyecto eBasura (<http://e->

basura.linti.unlp.edu.ar/taller).

En todos los casos se trabajará en actividades de taller en áreas de interés de la Informática que se desarrollarán en tanto en la Facultad como en las escuelas.

Localización geográfica

Escuela Secundaria Técnica N°1 "Libertador General San Martín", Calle 122 Sn° entre 80 y 81, Villa Progreso, Berisso, Buenos Aires. Código Postal: 1923.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 9, Calle 1 N° 691 entre 45 y 46, La Plata, Buenos Aires. Código Postal: B1900.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 2 "Santiago de Liniers", Horacio Cestino y Güemes S n°, Ensenada, Buenos Aires. Código Postal: B1925.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 2 "Ing. Emilio Rebuerto", Calle 12 y 169 s/n, Berisso, Buenos Aires. Código postal: 1923.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N°5 "MANUEL NICOLAS SAVIO", Calle 76 N° 611 e/ 7 y 8, Villa Elvira, La Plata. Codigo Postal: 1900.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N°6 "Albert Thomas", Av. 1 N° 1220 entre 57 y 58, La Plata. Codigo Postal: 1900.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 5, Calle 316 Sn° Esquina 368 B - S/N, Barrio Luz, Ranelagh, Berazategui, Buenos Aires. Codigo postal: B1886DUH.

Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 1 "Mariano Necochea", Calle Brenan N° 1511, Magdalena, Buenos Aires. Código postal: 1913.

Escuela de Educación Media N°12, Calle 495 entre Centenario y 15 bis s/n, Manuel B. Gonnet, Buenos Aires.

Escuela Secundaria N° 31 "Libertador General San Martín", 46 N° 366 entre 2 y 3, La Plata (ex comercial), Buenos Aires.

Centros Comunitarios de Extensión Universitaria

Cantidad aproximada de destinatarios directos

180

Cantidad aproximada de destinatarios indirectos

400

Justificación

Teniendo en cuenta el avance de la informática y la tecnología como motor de desarrollo económico y social, en un contexto que propone un “mundo conectado”, en el que la computación está presente en todos lados, resulta primordial que los ciudadanos comprendan sus elementos constitutivos, sean capaces de adaptarlos y modificarlos a sus necesidades específicas. Desde esta perspectiva, diferentes propuestas de la Secretaría de Extensión de la Facultad de Informática han logrado desarrollar satisfactoriamente actividades de vinculación con escuelas desde el año 2006. Éstas se han realizado con diferentes metodologías y han sido dirigidas a estudiantes y docentes con el propósito de alentar el uso de TIC en el aula desde un rol activo, promoviendo respuestas imaginativas que pongan en juego sus significados personales. Las actividades realizadas han alcanzado, a lo largo de estos años, a más de 1600 estudiantes quienes realizaron jornadas y talleres de software libre, de acercamiento a la programación, de concientización sobre el vínculo entre tecnología y medio ambiente y de uso seguro de las TIC y más recientemente sobre sitios web accesibles, creación de videojuegos y de aplicaciones móviles. Además de visitas, charlas y talleres, estas actividades se realizan con el objetivo de que los estudiantes secundarios inicien un contacto con la universidad pública. El caso de las Prácticas Profesionalizantes, que se vienen desarrollando desde el año 2014 en forma satisfactoria, tienen como principal destinatario a los/as estudiantes de 7mo. año de la especialidad Informática de las escuelas secundarias técnicas. Las mismas se constituyen como estrategias formativas propias de la educación secundaria técnica de la provincia de Bs As. cuyo propósito es que los/as estudiantes consoliden, integren y amplíen las capacidades y saberes que se corresponden con el perfil profesional en el que se están formando, referenciadas en situaciones de trabajo y desarrolladas dentro o fuera de la escuela. Desde sus comienzos han participado de esta actividad aproximadamente 117 estudiantes de la EEST N° 2 de Berisso, EEST N° 2 de Ensenada, la EEST N° 9 y la EEST N° 5, de La Plata. Estas experiencias visibilizan la necesidad de generar instancias de articulación que permitan consolidar un sistema educativo público que promueva la educación continua de las nuevas generaciones, a la vez que recupere propuestas de innovación sobre los campos de saberes que en la actualidad aparecen como motores de desarrollo productivo.

Objetivo General

El objetivo general de este proyecto es articular acciones entre la Facultad de Informática y las escuelas secundarias que participan del proyecto acercando a los jóvenes a la disciplina Informáticas a través de diferentes propuestas que les permitan comprender el mundo digital que los rodea.

Objetivos Específicos

- 1) Elaborar en forma conjunta con los docentes de las escuelas participantes del proyecto talleres y jornadas sobre temas informáticos, con especial atención en los estudiantes de los últimos años de la escuela secundaria.
 - 2) Planificar con los referentes de las escuelas secundarias técnicas, participantes del proyecto (directivos y/o docentes), las Prácticas Profesionalizantes 2018 y su realización en el proyecto de extensión eBasura (<https://e-basura.linti.unlp.edu.ar/>).
 - 3) Implementar talleres y jornadas sobre temáticas específicas de informática durante el año 2018.
 - 4) Ampliar el universo de escuelas secundarias, a las experiencias que se vienen desarrollando desde la Facultad de Informática.
 - 5) Difundir las carreras de Informática entre los estudiantes de las escuelas secundarias.
 - 6) Promover y alentar la actualización de contenidos en Informática de escuelas secundarias.
 - 7) Trabajar con los docentes la implementación de herramientas que potencien los procesos de formación de los estudiantes a partir del uso de TIC.
-

Resultados Esperados

- 1) Organización y puesta en acción de al menos 7 talleres en el ámbito de la Facultad de Informática sobre los siguientes temas:
 - Programación con robots reales y virtuales priorizando el trabajo con hardware libre, herramientas y lenguajes de programación con licencias libres y con contenidos abiertos.
 - Uso seguro de TIC en la escuela.

- Medioambiente e Informática
 - Creación de videojuegos
 - Trabajar por una WEB accesible.
 - Creación de APPs.
- 2) Organización e implementación de las menos 5 jornadas a coordinarse con las escuelas participantes sobre temáticas basadas en necesidades específicas de las escuelas.
 - 3) Presencia y colaboración en las exposiciones de ciencias y/o muestras similares que organizan las escuelas en el segundo semestre del año.
 - 4) Organización e implementación en forma conjunta con las escuelas técnicas, al menos con 4, de las Prácticas Profesionalizantes 2018 destinada a los/as estudiantes del 7mo año.
 - 5) Elaboración de material de difusión a partir de un análisis sistemático de la experiencia realizada.
-

Indicadores de progreso y logro

- 1) Cantidad de talleres organizados e implementados.
 - 2) Cantidad de jornadas-taller organizadas e implementadas.
 - 3) Cantidad de estudiantes de las escuelas participantes.
 - 4) Cantidad de docentes de las escuelas participantes.
 - 5) Cantidad de Prácticas Profesionalizantes implementadas.
 - 6) Cantidad de escuelas interesadas en el proyecto a partir de su difusión.
 - 7) Cantidad de estudiantes secundarios participantes de las actividades del proyecto que eligen estudiar carreras de la Facultad de Informática.
 - 8) Grado de participación de los docentes en las propuestas del proyecto en forma regular.
 - 9) Porcentaje de crecimiento de la matrícula de ingresantes de la Facultad de Informática.
 - 10) Porcentaje de estudiantes de escuelas secundarias que reconocen a la universidad como una oportunidad de continuidad de los estudios.
-

Metodología

Se priorizará la metodología de taller para potenciar los espacios de articulación y diálogo entre los actores participantes de la propuesta, promoviendo de este modo el interés y entusiasmo en la participación en las diferentes actividades. El taller surge como una estrategia metodológica con supuestos previos y propósitos particulares, entre los cuales se pueden destacar, según Graciela Batallán:

- La valoración de la participación de los propios sujetos en la responsabilidad de sus propios aprendizajes
 - La promoción de la construcción de conocimientos que integra las experiencias y vivencias personales de los participantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
 - La opción de trabajar en pequeños grupos.
 - Una intencionalidad operativa, es decir, que los aprendizajes realizados en el taller tengan una influencia en la acción de los sujetos y contribuyan a la producción en el espacio del taller de productos (materiales o símbolos).
 - Una particular interacción sujeto-sujeto que promueve la labor entre pares y replantea la relación docente- alumno/a.
- La estrategia de taller apunta a la construcción colectiva de conocimientos, construcción que parte de la problematización de la realidad y/o de la práctica de los sujetos implicados en el grupo. En este sentido, el objetivo central del taller es la producción de conocimientos sobre la práctica, pero dicha producción debe ir más allá del análisis y avanzar hacia una propuesta que apunte hacia el "saber hacer".
- Cada una de las actividades propuestas estarán a cargo de un docente de la Facultad de Informática responsable de la misma y al menos dos estudiantes de la Facultad.
- La Prof. Noelia Soledad Gómez, coordinadora por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, planificará junto con el equipo docente a cargo las propuestas pedagógicas de cada una de las actividades que se ofrecen. Además tendrá a su cargo la difusión de las mismas y colaborará en el diseño de instrumentos de evaluación.
- La Prof. en Ciencias de la Educación Marcela Di Pietro colaborará con la Prof. Gómez en la organización y planificación de las actividades del proyecto.
- La Prof. Paula Venosa, coordinadora por la Facultad de Informática, elaborará las propuestas relacionadas al uso seguro de las TIC

en las escuelas, actividad muy demandada en la comunidad escolar.

Se proponen las siguientes actividades:

- 1) Talleres: los temas a trabajar en los talleres se acuerdan con diferentes equipos de docentes extensionistas de la Facultad de Informática y se consensúan con docentes de las escuelas participantes del proyecto. Se diagraman talleres de 3 o 4 encuentros mensuales de no más de 20 alumnos y el ciclo de talleres se repite en distintos momentos del año.
 - 2) Prácticas Profesionalizantes: su reglamentación exige un cumplimiento de 200 horas de las cuales al menos la mitad se realizarán en la Facultad de Informática y las restantes horas se completarán con actividades en territorio por ejemplo relevamiento de equipamiento informática en hospitales públicos u otras instituciones de la región o en la escuela misma, desarrollo de un proyecto de software de interés para la escuela. Dependiendo de la cantidad de estudiantes inscriptos y de la modalidad de trabajo acordada con la escuela, se determinará la cantidad de encuentros semanales, siendo cada uno de ellos de 4 hs de duración. Las actividades dentro de las Prácticas Profesionalizantes se planifican mediante consignas que los estudiantes deben cumplir, coordinados por un responsable de cada grupo (escuela-facultad) quienes informarán y guiarán su recorrido.
 - 3) Jornadas-Taller: los temas a desarrollar se acuerdan con los docentes de las escuelas con atención especial en las necesidades e intereses propios de las escuelas. Se priorizará el uso del equipamiento de las escuelas.
 - 4) Recorrido y charlas sobre las carreras de la Facultad de Informática: se coordina al comienzo del ciclo lectivo el desarrollo de actividades adecuadas al interés y perfil de los estudiantes de las escuelas que participan del proyecto. Esta actividad se trabajará en conjunto el Centro de Estudiantes de la Facultad de Informática.
 - 5) "Competencias" de programación: Tienen por objetivo constituir una instancia de intercambio entre estudiantes y docentes de las escuelas que participan del proyecto. Esta estrategia propone que los docentes puedan continuar el trabajo con las herramientas y con los conceptos de programación trabajados en los talleres.
- Metodológicamente, primero se acuerda con los docentes de las escuelas las herramientas a retomar en el espacio del aula, y se planifica una jornada en la que se desarrollará la competencia. En esta instancia participarán diferentes escuelas y tendrá como objetivo específico promover habilidades técnicas propias de la programación.
-

Actividades

- 1) Prácticas Profesionalizantes destinadas a estudiantes del 7mo. año de escuelas secundarias técnicas con especialidad informática orientadas a "Técnicos en Informática Personal y Profesional" y a "Técnicos en Programación": - Organizar los grupos de estudiantes por Práctica Profesionalizante. - Definir las temáticas y módulos de las prácticas en conjunto con los referentes de cada escuela. - Armar el calendario y cronograma de actividades - Proponer y guiar las consignas de los alumnos a lo largo de las prácticas - Realizar las prácticas
 - 2) Talleres en la Facultad de Informática: - Distribuir los grupos de estudiantes de las escuelas, interesados en participar de la experiencia, de acuerdo a sus intereses. - Definir las temáticas y los contenidos de cada taller. - Armar el calendario y cronograma de actividades. - Realizar los talleres en la Facultad de Informática. - Monitorear el seguimiento de los estudiantes. - Realizar charlas sobre las carreras de la Facultad de Informática y servicios a sus estudiantes. - Evaluar la experiencia.
 - 3) Jornadas-Taller en las escuelas del proyecto: - Seleccionar las temáticas acorde a los intereses de cada escuela participante. - Planificar la actividad en conjunto con los responsables de cada escuela. - Realizar las jornadas-taller - Registrar la actividad con fines de realizar propuestas de mejora y de difusión que incluya a otras escuelas. - Evaluar la experiencia
 - 4) Recorrido y charlas sobre las carreras de la Facultad de Informática: - Planificar la actividad en conjunto con el Centro de Estudiantes de la Facultad de Informática. - Registrar inquietudes de los/as estudiantes que participan de la actividad. - Evaluar la experiencia.
 - 5) "Competencias" de programación que promuevan el desarrollo de habilidades en Informática: - Planificar, junto con las escuelas participantes, el desarrollo de competencias de programación haciendo uso de las herramientas trabajadas en los talleres: Programación de robots con Python, Programación con bloques en RITA, Programación de juegos con pilas-engine. Esta actividad coincidirá con la fecha latinoamericana del evento "La hora del código", que usualmente es en octubre. - Organizar y realizar en la Facultad actividades, al comienzo del ciclo lectivo, que promuevan la programación y el trabajo en equipos entre los estudiantes de las escuelas secundarias, junto con los docentes de las asignaturas que tengan contenidos de programación en sus diseños curriculares - Trabajar con los docentes de las escuelas el armado de planificaciones didácticas que permitan ejercitar con las herramientas y preparar, durante el ciclo lectivo, a los estudiantes para las competencias. - Evaluar las experiencias en proceso desde la asistencia y participación de los estudiantes en los talleres hasta la participación y concurrencia a las competencias.
-

Trabajar con los docentes de las escuelas la preparación de los estudiantes para las competencias									x	x	x					
Realizar la competencia													x			
Evaluar la experiencias													x	x	x	
EVALUACIÓN GLOBAL																
Realizar evaluación general de todas las actividades.															x	x

Bibliografía

- Aybar Rosales Vanessa, Queiruga Claudia, Banchoff Tzancoff Claudia, Miyuki Kimura Isabel y Brown Bartneche Matías (2017). "Programming Competitions in High School Classrooms: RITA en RED". XLIII Conferencia Latinoamericana en Informática (CLEI 2017), Córdoba, 4 al 8 de septiembre de 2017. En proceso de publicación.
- Queiruga Claudia, Banchoff Tzancoff Claudia, Martín Sofía, Aybar Rosales Vanessa, López Fernando, Isabel Miyuki Kimura y Noelia Soledad Gómez (2017). "Programar en la Escuela: Nuevos Desafíos en las Aulas Escuela". Publicado y presentado en las XIX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2017), Ciudad de Buenos Aires, 27 y 28 de Abril. ISBN 978-987-42-5143-5, pp 732-736. Organizado por la Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI).
- López Fernando, Banchoff Tzancoff Claudia; Queiruga Claudia (2016). "XRemoteBot". Aceptado para su publicación y presentado en las II Jornadas Argentinas de Tecnología, Innovación y Creatividad. Organizado por la Universidad CAECE, sede Mar del Plata y realizado los días 2, 3 y 4 de noviembre de 2016 (Mar del Plata). Publicado en el libro de actas: ISBN: 978-987-46267-0-7
- Queiruga Claudia, Banchoff Tzancoff Claudia, Venosa Paula, Gómez Soledad (2016). "Extensión en vínculo con escuelas secundarias". Ponencia aceptada y expuesta en formato póster en el VII Congreso Nacional de Extensión, realizado los días 19, 20 y 21 de octubre de 2016 en la Universidad Autónoma de Entre Ríos (UADER), Paraná, Entre Ríos. Organizado por la Rexuni (Red de Extensión Universitaria) y la Universidad Autónoma de Entre Ríos Eje: Políticas públicas y Universidad. Desafíos y metas en extensión. Subeje: Universidad en articulación con organismos e instituciones.
- Queiruga Claudia, Banchoff Tzancoff Claudia, Martín Sofía, Aybar Rosales Vanessa, López Fernando (2016). "PROGRAMAR en la Escuela". Aceptado para su publicación y presentación en el XVIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2016), Entre Ríos, Argentina, abril de 2016. Organizado por la Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI). Publicado en el libro de actas del congreso: ISBN: 978-950-698-377-2, p. 403-407. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/53013>.
- Aybar Rosales V., Queiruga C., Kimura I., Brown Barnette M., Gómez S. (2015). "Enseñando a programar con RITA en escuelas secundarias". Publicado en las Actas del XXI Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2015). IV Workshop de Innovación en Educación en Informática (WIEI). Realizado en la UNNOBA, Junín, del 5 al 9 de octubre de 2015. ISBN 978-987-3724-37-4. Pag. 1201-1211.
- Banchoff Tzancoff C., Queiruga C., Martín S., Kimura I., Brown Barnette M., Gómez S. (2015). "Extensión en Vínculo con Escuelas". Aceptado para su publicación y exposición en el XIII Congreso Latinoamericano de Extensión Universitaria. Organizado por la Unión Latinoamericana de Extensión Universitaria (ULEU), el Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba y las universidades cubanas. Realizado del 1 al 4 de Junio en el 2015 en el Palacio de Convenciones de La Habana, Cuba.
- Banchoff Tzancoff C., Lanfranco E., Martín, E. S, López F. (2011). "Programación en las Escuelas con Robots y Software Libre". Presentada como demo educativa en TE&ET 2011. Salta. Argentina. Junio 2011.
- Batallán, G. y otros (1965). "Orientaciones Básicas de los Talleres de Educadores". Mimeo, Santiago de Chile.
- Díaz J., Queiruga C., Banchoff Tzancoff C., Fava L., Harari V. (2015). "Educational Robotics and Videogames in the Classroom". Publicado en las proceedings de la "2015 10th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2015)" realizado en Águeda, Universidad de Aveiro, Portugal del 17 al 20 de junio de 2015. ISBN: 9781479983308. Vol. 1, Tomo 1, Pag. 1298-1303. Editores: Álvaro Rocha, Arnaldo Martins, Gonçalo Paiva Dias, Luís Paulo Reis, Manuel Pérez Cota. Editorial: Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE), IEEE Portugal Section.

Díaz J., Queiruga C., Fava L. (2015). "Juegos Serios y Educación". Publicación y exposición en XVII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación 2015 (WICC 2015). Organizado por la RedUNCI y el Departamento de Informática de la Universidad Nacional de Salta, Provincia de Salta, los días 16 y 17 de abril de 2015 en Salta. ISBN: 978-987-633-134-0.

Díaz J., Banchoff Tzancoff C., Queiruga C., Martín E.S. (2014). "Experiencias de la Facultad de Informática en la Enseñanza de Programación en Escuelas con Software Libre". Publicado en el Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina, del 12 al 14 de noviembre de 2014.

Díaz J., Ambrosi V., Banchoff Tzancoff C., Castro N., Candia, D. (2013). "Trabajando oficios desde la Facultad de Informática de la UNLP". Aceptado en el XII CONGRESO IBEROAMERICANO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA. Quito. Noviembre 2013.

Freire, P. (1973) "¿Extensión o comunicación? - La concientización en el medio rural" Capítulo I.

Queiruga C., Banchoff Tzancoff C., Martín S., Aybar Rosales V., López F. (2016) "PROGRAMAR en la Escuela". Publicado en las actas del XVIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2016), Entre Ríos, Argentina, abril de 2016. ISBN: 978-950-698-377-2. Pag. 403-407.

Queiruga C., Fava L., Gómez S., Kimura I., Brown Bartneche M. (2014). "El juego como estrategia didáctica para acercar la programación a la escuela secundaria". Publicado en XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación 2014. ISBN 978-950-34-1084-4. Páginas: 358-362. 7 y 8 de Mayo de 2014. Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur. Ushuaia. Tierra del Fuego. Argentina. Editorial: RedUNCI.

Queiruga C., Fava L. (2013). "Enseñar a Programar en la Escuela Secundaria. Experiencias del proyecto Java en Escuelas Técnicas". Publicado en las "Memorias del 1º Congreso de Extensión de la Asociación de Universidades Grupo Montevideo - AUGM - Extenso 2013", Ed: Universidad de la República, Montevideo: 2013. Del 6 al 9 de Noviembre 2013. ISBN 978-9974-0-1038-3. http://formularios.extension.edu.uy/ExtensoExpositor2013/archivos/893_resumen1501.pdf

Spinosa, A.M.; Ferreyra, Alicia; Demarco, L.; Erbetta, C. y coautores Matínes. A.; Kosubsky, L.; Banchoff Tzancoff, C.; Rentaría, Y.(2012) "Experiencias universitarias en el Liceo "Víctor Mercante": un espacio alternativo de formación académica". XI Jornadas de Enseñanza Inicial, Primaria y Media Preuniversitaria (JEMU). La Plata, Bs. As. Octubre 2012.

Fuentes consultadas:

Estatuto de la Universidad Nacional de La Plata, disponible en: http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/estatuto_2008_final.pdf

Diseño curricular de la Educación Secundaria Técnica-Ciclo Superior:

http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/eductecnicaprofesional/direcciones/normativas/documentos/resolucion/3828-09_anexo_3.pdf

Sostenibilidad/Replicabilidad

Este proyecto propone unificar y sistematizar las iniciativas en las que se viene trabajando desde el espacio de extensión de la Facultad de Informática a partir de las experiencias de articulación con escuelas.

La articulación escuela media-universidad requiere del desarrollo de actividades e iniciativas continuas que fortalezcan las relaciones construidas entre las instituciones y sus actores. Asimismo se propicia la difusión del conocimiento puesto en juego entre docentes y estudiantes involucrando a nuevos actores. Las visitas de las escuelas a la Facultad, el intercambio entre los docentes, alumnos/as y graduados universitarios con alumnos/as y docentes de las escuelas promueven la participación de todos los integrantes, la mejora de las propuestas y la motivación por el gusto de la profesión informática.

En lo que respecta a la replicabilidad, las guías y actividades propuestas podrán ser tomadas como material didáctico que contribuya a generar nuevas instancias con otras escuelas. Las nuevas solicitudes de prácticas profesionalizantes, talleres y otras actividades presentadas por las diferentes escuelas, en cada nuevo ciclo lectivo, demuestran que cada vez son más las instituciones educativas de nivel secundario interesadas en este tipo de propuestas.

Autoevaluación

El mérito más destacado de este proyecto es promover el vínculo "educación secundaria-universidad" a partir del desarrollo de actividades colectivas que contribuyen en los siguientes aspectos fundamentales:

- Acercar a los/as jóvenes el conocimiento de la disciplina Informática para comprender los elementos constitutivos del "mundo conectado" y favorecer una ciudadanía digital crítica.

- Promover el interés hacia la informática y los usos de la tecnología, e impulsar el estudio de carreras prioritarias para el desarrollo productivo desde un sentido social.

-Acercar la universidad como posibilidad de continuidad de los estudios en el nivel superior entre los estudiantes de las escuelas secundarias participantes del proyecto.

Participantes

Nombre completo	Unidad académica
Queiruga, Claudia Alejandra (DIRECTOR)	Facultad de Informática (Profesor)
Banchoff Tzancoff, Claudia M (CO-DIRECTOR)	Facultad de Informática (Profesor)
Gomez, Noelia Soledad (COORDINADOR)	Facultad de Periodismo y Comunicación Social (Auxiliar)
Venosa, Paula (COORDINADOR)	Facultad de Informática (Profesor)
Candia, Luis Damian (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Auxiliar)
Ricci, German (PARTICIPANTE)	Liceo Victor Mercante (Profesor)
Piancazzo, Analia (PARTICIPANTE)	Liceo Victor Mercante (Profesor)
Villalba, Joaquin (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Graduado)
Masciarelli, Ezequiel Nicolas (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Steib, Cristian (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Diaz Gira, Facundo Catriel (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Di Pietro, Marcela Gabriela (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (No-Docente)
Bardi, Christian Jorge (PARTICIPANTE)	Bachillerato de Bellas Artes - Americo D Santo (Profesor)
Laserna, Sergio David (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Goncebat, Candela Suyay (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Barbaro, Cristian Daniel (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Trillo Espejo, Anthony (PARTICIPANTE)	Virtual Informática - Ingeniería (Alumno)
Rosso, Jorge Horacio (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Profesor)
Aybar Rosales, Vanessa Del Car (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Jefe de Trabajos Prácticos)
Keilliff, Andrea Mercedes (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Jefe de Trabajos Prácticos)
Kimura, Isabel Miyuki (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Auxiliar)
Martin, Eliana Sofia (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Jefe de Trabajos Prácticos)
Lopez, Fernando Esteban M (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Jefe de Trabajos Prácticos)
Farkas, Ariel Leandro (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Gomez Arturi, Pablo Santiago (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Vega, Edgar Francisco (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Auxiliar)
Harari, Ivana (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Profesor)
Nomdedeu, Luciano Julian (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Auxiliar)
Fava, Laura Andrea (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Profesor)

Organizaciones

Nombre	Ciudad, Dpto, Pcia	Tipo de organización	Nombre y cargo del representante
ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA N°1 "LIBERTADOR GENERAL SAN MARTÍN"	Berisso, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Raúl Gérez, Director, Director
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N° 9	La Plata, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Fabián Autino, Director
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N° 2 "SANTIAGO DE LINIERS"	Ensenada, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Horacio Paez, Jefe del Área Informática
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N° 2 "ING. EMILIO REBUERTO"	Berisso, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Paola De Diego, Directora
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N°5 "MANUEL NICOLAS SAVIO"	La Plata, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Fabián Labella, Director
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N°6 "ALBERT THOMAS"	La Plata, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Sergio Figueiredo, Director
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N° 5	Ranelagh, Berazategui, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Verónica Edith Antivero, Directora
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N° 1 "MARIANO NECOCHEA"	Magdalena, Buenos Aires	Escuela secundaria de educación técnica	Ricardo Omar Messina, Director
ESCUELA DE EDUCACIÓN MEDIA N°12	Gonnet, Manuel B., La Plata, Buenos Aires	Escuela secundaria	Mariela Sansoni, Directora
ESCUELA SECUNDARIA N° 31 "LIBERTADOR GENERAL SAN MARTÍN"	La Plata, Buenos Aires	Escuela secundaria	Déborah Brusilovsky, Directora