

Extensión en vínculo con escuelas secundarias: una experiencia de la Facultad de Informática de la UNLP

Claudia Queiruga; Claudia Banchoff Tzancoff; Soledad Gómez; Paula Venosa
claudiaq | cbanchoff | sgomez | pvenosa{@info.unlp.edu.ar}
Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Argentina

Contextualización de la propuesta

“Extensión en vínculo con escuelas secundarias” es un proyecto de extensión de la Facultad de Informática de la UNLP que se enmarca dentro de las acciones de articulación que esta facultad desarrolla con escuelas secundarias de la Provincia de Buenos Aires desde el año 2015. Tiene sus antecedentes en otros proyectos realizados que arrojaron resultados alentadores sobre la experiencia de trabajo con docentes y estudiantes de escuelas secundarias en relación a diferentes propuestas que buscaban promover mayor integración entre las instituciones. En vías de profundizar estas líneas de acción y experiencias positivas, este proyecto incluye múltiples intervenciones en territorio bonaerense, en el marco del trabajo de articulación a nivel nacional entre universidad y escuelas, con el fin de promover el estudio de una disciplina prioritaria, que tiene la particularidad de ser de pleno empleo.

Esta propuesta concibe a la extensión como una práctica de “articulación”, de “diálogo”, de “negociación de significados” entre grupos sociales, con un horizonte de transformación. Al decir de Paulo Freire, “Educar y educarse, en la práctica de la libertad, no es extender algo desde la ‘sede del saber’ hasta la ‘sede de la ignorancia’, para salvar, con este saber, a los que habitan en aquella. Al contrario, educar y educarse, en la práctica de la libertad, es tarea de aquellos que saben que poco saben -por esto saben que saben algo- y pueden así, llegar a saber más, en diálogo con aquellos que, casi siempre, piensan que nada saben, para que éstos, transformando su pensar que nada saben en pensar que poco saben, puedan igualmente saber más” (Freire:1973:25).

Tomando como campo de intervención la escuela y como campo disciplinar la informática y la tecnología, este proyecto se centra en la posibilidad de transformar las formas en que se abordan estos contenidos y conceptos en la escuela, a partir del trabajo con docentes y estudiantes.

Los ejes centrales del trabajo que se realiza en articulación con las diferentes instituciones educativas, tanto en la facultad como en las escuelas son:

- Difusión y acercamiento de las carreras de Informática a la escuela secundaria con especial atención en las posibilidades de creación en el mundo digital y su relación con sociedad.
- La generación de espacios de diálogo y comunidades de aprendizaje entre la Facultad de Informática de la UNLP y escuelas secundarias de la región.
- La conceptualización de la educación como derecho social y revalorización de la educación pública.

¿Quiénes somos?

Participan del proyecto docentes y estudiantes de las Facultades de Informática, Humanidades y Ciencias de la Educación y, Periodismo y Comunicación Social, de la UNLP. Los destinatarios son estudiantes y docentes de las siguientes escuelas: Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 1 y N° 2 de Berisso, Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 2 de Ensenada, Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 9 de La Plata, Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 5 de La Plata, Escuela de Educación Secundaria Técnica N° 1 de Magdalena, Escuela Secundaria N° 12 de Gonnet, Escuela Secundaria N° 31 de La Plata y, las escuelas preuniversitarias de la UNLP, Liceo “Víctor Mercante” y Bachillerato de Bellas Artes “Américo D. Santo”.

¿Cómo lo hacemos?

A partir de la metodología de taller, se desarrollan actividades que focalizan en los objetivos del proyecto, aportando distintas temáticas y enfoques sobre el abordaje de la disciplina informática y su relación con el mundo actual. 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 apunta hacia el “saber hacer”.

Para potenciar los espacios de articulación y diálogo entre los actores participantes de la propuesta, se promueve la comunicación con las escuelas de manera permanente, fortaleciendo el contacto, el relevamiento de situaciones que sean pertinentes para el abordaje propuesto, como por ejemplo: la incorporación de las herramientas y aplicaciones para la enseñanza de algún contenido o en el marco de un espacio curricular, la iniciación de algún proyecto institucional o las ferias de ciencias. El contacto permanente con los docentes permite que esta situación pueda llevarse a cabo y establecer acciones que muchas veces no son parte del proyecto original pero que resultan igual o más relevan-

tes y de alguna manera contribuir a la renovación de la propuesta.

¿Cómo lo organizamos?

Tanto en la elaboración como en la puesta en acción de las distintas actividades, participan docentes y estudiantes de las distintas facultades. Las actividades pueden sintetizarse en las siguientes propuestas:

- **Prácticas Profesionalizantes(PP)** destinadas a estudiantes del 7mo. año de escuelas secundarias técnicas con especialidad informática que participan del proyecto. Esta estrategia recupera la propuesta curricular de la Provincia de Buenos Aires, respecto de la formación práctica de los alumnos de 7mo año, ofreciendo a las escuelas y sus equipos un espacio de taller basado en la recolección, reparación y entrega de material informático en desuso. Recuperando centralmente la problemática de Informática y medioambiente los estudiantes cumplen sus horas de PP supervisados por sus docentes, en el taller de reacondicionamiento del proyecto eBasura de la Facultad de Informática¹.
- **Talleres sobre temas de la disciplina informática** destinados a estudiantes del segundo ciclo de la escuela secundaria. Lo significativo de esta propuesta tiene que ver con varios aspectos, por un lado se abordan temáticas vinculadas al “crear con la tecnología” a través de talleres de programación y de construcción de juegos y animaciones, por otro lado se trabaja sobre cuestiones referidas a ciudadanía digital e inclusión digital, mediante talleres que abordan el uso seguro y consciente de Internet, accesibilidad web y, la tecnología y el medioambiente.
- **Recorrido y charlas sobre las carreras de la Facultad de Informática** tienen como objetivo difundir las carreras y ofrecer información práctica y concreta sobre la profesión de informático.

1) Proyecto eBasura de la Facultad de Informática: <https://e-basura.linti.unlp.edu.ar/>