



El Barrio va a la Universidad

El Barrio va al Universidad: aplicando lo aprendido

i Información general

Síntesis

El proyecto "El Barrio va a la Universidad", que viene llevándose a cabo ininterrumpidamente desde el año 2007 en la Facultad de Informática, trabaja en línea con los objetivos sociales plasmados en el estatuto de nuestra universidad. Si bien su foco está centrado en la reducción de la brecha digital en niños y jóvenes de sectores vulnerables, que asisten asociaciones civiles, también trabaja en pos de acercarlos a la Universidad.

A lo largo de los años los destinatarios han avanzado en el uso y buen uso de la tecnología con una fuerte orientación al apoyo escolar, además han comenzado a incursionar en el mundo de la programación, aportando de esta manera una formación acorde para lo que será el futuro. En lo referente al acercamiento a la Universidad, han realizado múltiples visitas a unidades académicas con las que se coordinaron talleres y actividades para introducirlos al mundo de la universidad, sus carreras y distintas temáticas vinculadas. El proyecto actual pretende avanzar un poco más allá, trabajando con los conocimientos adquiridos de los niños y jóvenes más avanzados, realizando producciones digitales - educativas que sirvan de herramienta de apoyo escolar para los más pequeños.

Convocatoria

Convocatoria Ordinaria 2018

Palabras Clave

Inclusión

Promoción educación

TIC

Línea temática

EDUCACIÓN PARA LA INCLUSIÓN

Unidad ejecutora

Facultad de Informática

**Facultades y/o colegios
participantes**

Facultad de Periodismo y Comunicación Social

Destinatarios

Niños, niñas y jóvenes de diferentes asociaciones civiles sin fines de lucro, como comedores barriales, fundaciones y bibliotecas de la ciudad de La Plata y alrededores.
Con gran parte de los destinatarios se viene trabajando desde hace varios años en pos de acortar la brecha digital, brindándoles capacitaciones sobre Informática, en distintos niveles, y con actividades orientadas a mostrar las diferentes opciones educativas y oportunidades que le brinda la UNLP.

Localización geográfica

Ciudad de La Plata y alrededores

Centros Comunitarios de Extensión Universitaria

Cantidad aproximada de destinatarios directos

60

Cantidad aproximada de destinatarios indirectos

30

☰ Detalles

Justificación

Hace 11 años la Facultad de Informática, a través de este proyecto, viene trabajando en forma ininterrumpida en diferentes asociaciones civiles sin fines de lucro, con el objetivo de alfabetizar en informática a niños, niñas y jóvenes que asisten a dichas entidades (<http://brechadigital.linti.unlp.edu.ar/home>).

A lo largo de los años las encuestas realizadas, a los participantes del proyecto, muestran que la mayoría de los destinatarios que asisten a escuelas públicas primarias, no cuentan con gabinetes informáticos. Esto hace que los mismos no reciban capacitación en esta área, no utilicen la computadora como una herramienta para la realización de sus tareas diarias y nada sepan del mundo de la programación. El aprender a programar, permite, en edades tempranas que se fomente el pensamiento computacional. Herramienta que permitirá que las niñas y los niños, en el futuro, no sean solo meros consumidores de contenido sino que también sean creadores.

Por otro lado, producto de la relación e interacción permanente con estos sectores y por encuestas realizadas, se puede observar que la mayoría de los destinatarios no considera, dentro de sus objetivos futuros, estudiar en la Universidad. Esto demuestra, evidentemente, que el ingreso irrestricto y gratuito a las universidades públicas, no alcanza para que todos los sectores sociales accedan. Por lo dicho, hay que empezar a trabajar en edades tempranas para revertir esta situación. Promover estas actividades en la población de bajos recursos, puede incentivar a la incorporación del mundo universitario como alternativa válida a la hora de pensar en el futuro.

A través de la realización de este proyecto se pretende continuar con las líneas de trabajo llevadas a cabo desde hace 11 años, alfabetizando en informática y en el uso de TICs y, acercando a los destinatarios a la Universidad.

En esta oportunidad se plantea avanzar en la enseñanza de la programación, capacitando en el desarrollo de aplicaciones con orientación educativa. Las mismas serán pensadas para ser utilizadas por niños y niñas que asisten a la entidad y/o toman apoyo escolar en la misma. Se pretende con esto que los alumnos más avanzados puedan "aplicar lo aprendido", sintiendo que sus desarrollos sirven para otros, resignificando así lo logrado por ellos hasta ahora.

Objetivo General

Alfabetizar en informática a niños y jóvenes pertenecientes a sectores vulnerables de la sociedad, avanzando en la enseñanza de la programación y, concientizando colateralmente sobre la importancia de contar con la posibilidad de acceso a una educación universitaria pública y gratuita.

Objetivos Específicos

- Acortar la brecha digital.
 - Avanzar en la enseñanza de la programación realizando aplicaciones educativas que sean transferidos como herramientas para los destinatarios más pequeños.
 - Avanzar en la inducción al mundo universitario, generando desde la experiencia diferentes herramientas tecnológicas y fomentando su difusión a aquellos sectores del barrio que no participan del proyecto.
-

Resultados Esperados

- 1 - Capacitar al menos 60 niños y jóvenes.
 - 2 - Realizar 32 encuentros semanales en cada barrio interviniente
 - 3 - Realizar 40 horas de capacitación con cada grupo para la realización de actividades de informática relacionadas con el aprendizaje del uso y buen uso de la herramienta y en el avance de la programación.
 - 4 - Realizar al menos 2 jornadas en la Facultad de Informática.
 - 5- Realizar al menos 1 visita a otra Unidad Académica.
 - 6- Realizar 30 horas de capacitación con grupos avanzados para producción de material digital pensado para los destinatarios más pequeños.
 - 7- Realizar al menos 2 tipos de aplicaciones educativas.
 - 8 - Realizar 1 exposición en el barrio y en la Facultad de Informática por parte de los destinatarios, relacionado con lo trabajado realizado
 - 9 - Lograr que un 70% del universo logre los objetivos planteados
-

Indicadores de progreso y logro

- Cantidad de niños, jóvenes participantes.
 - Cantidad de clases dictadas en cada asociación.
 - Cantidad de participantes por curso abierto.
 - Calidad y cantidad de producciones informáticas relacionadas con el desarrollo de aplicaciones educativas.
 - Cantidad y calidad de las producciones informáticas de difusión realizadas por los alumnos
 - Cantidad y calidad de la información recabada por los alumnos en las visitas a las unidades académicas.
 - Calidad de las exposiciones
-

Metodología

- **Organización:** Coordinar con los referentes de las diferentes asociaciones civiles la conformación de los grupos de niños, niñas y jóvenes destinatarios, planteando un agrupamiento de acuerdo a los conocimientos informáticos que presenten los destinatarios. Coordinar también día y hora de la capacitación semanal en cada barrio.
- **Relevamiento de actividades de apoyo escolar:** Relevar tareas de alfabetización que se realizan en las asociaciones civiles participantes, en el marco del apoyo escolar, para poder pensar en el tipo de aplicación educativa que los destinatarios podrían llegar a desarrollar, tomando en cuenta su conocimiento y la herramienta de producción utilizada.
- **Definición de tipo de aplicaciones a desarrollar:** Definir diferentes tipos de aplicaciones que los destinatarios podrían desarrollar de acuerdo a los conocimientos que adquieran y a los tipos de actividades que se realizan en el apoyo escolar.
- **Avanzando sobre la programación:** Avanzar en la enseñanza de la programación incorporando nuevos conceptos y elementos que permitan realizar aplicaciones más complejas con vistas a los desarrollos pensados.
- **Desarrollando aplicaciones educativas:** Orientar y acompañar a los destinatarios en el proceso de desarrollo, dado que las mismas se irán potenciando a medida que los destinatarios vayan incorporando nuevos conceptos.
- **Evaluación del uso de la aplicación desarrollada:** realizar actividades para poner a prueba los desarrollos. En este sentido los destinatarios más pequeños serán los que probarán los programas y, a través de esa prueba se podrá observar y evaluar el nivel de comprensión y aceptación que tiene la aplicación.
- **Incentivando la programación:** Realizar una Jornada en la Facultad de Informática relacionada con la programación infantil, con el objetivo de anclar conceptos y reforzar las actividades desarrolladas en los cursos.
- **Visita a unidades académicas de la UNLP:** Se continuará con la actividad para interiorizar a los participantes sobre como es el mundo universitario, qué temáticas se estudian y todo lo referente a ese ámbito. En los encuentros propuestos, los destinatarios podrán asistir a charlas programadas, tomar algún tipo de taller relacionado con alguna de las temáticas abordadas en la institución o realizar un trabajo en conjunto entre la entidad y las organizaciones. Con esto se pretende que los mismos incorporen en sus imaginarios lo que se estudia en otra de las unidades académicas de la UNLP.
- **Difusión y comunicación:** Realizar un encuentro con profesionales de la Facultad de Ciencias de la Comunicación quienes informarán sobre la mejor forma de realizar una producción comunicacional con llegada al interior de la asociación civil y a los familiares de los destinatarios. Plantear producciones como folletos, notas, filmaciones entre otros recursos, que puedan ser publicadas en los sitios web de las entidades.
- **Jornada de Cierre y evaluación final:** Realizar la Jornada de Cierre del proyecto en la Facultad de Informática con la presentación de los diferentes trabajos realizados. Realizar una evaluación del desarrollo del proyecto para poder analizar sus fortalezas y debilidades y, de esa manera, contribuir a la mejora del desarrollo del mismo, en el futuro.

Actividades

- Organizar los grupos de trabajo en los barrios de acuerdo a los conocimientos informáticos que presenten los destinatarios. Coordinar día y hora de la capacitación semanal en cada barrio.
 - Relevar tareas de alfabetización que se realizan, en el marco del apoyo escolar, en las asociaciones civiles participantes, para contar con material para el desarrollo de las aplicaciones educativas.
 - Diagramar, en función de la herramienta de programación utilizada en la capacitación, posibles juegos educativos orientados a los destinatarios más pequeños.
 - Avanzar en la enseñanza de la programación incorporando nuevos conceptos y elementos que permitan el desarrollo de las aplicaciones más complejas.
 - Orientar y acompañar en el desarrollo de aplicaciones educativas.
 - Realizar evaluación del uso de la aplicación desarrollada para poder observar el nivel de aceptación que tiene la misma.
 - Realizar al menos una visita a otra Unidad Académica a coordinar.
 - Realizar un encuentro con profesionales de la Facultad de Ciencias de la Comunicación quienes informarán sobre la mejor forma de realizar las actividades de comunicación.
 - Realizar producciones de comunicación relacionadas con lo realizado durante el proyecto, pensadas para el adentro y el afuera de la asociación civil.
 - Realizar II Jornada de Programación Infantil en la Facultad de Informática como medio de incentivación para los destinatarios.
 - Realizar la Jornada de Cierre del proyecto en la Facultad de Informática con la presentación de los diferentes trabajos realizados y, evaluar la experiencia.
-

Cronograma

Actividades	Ejecución en Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Organizar los grupos de trabajo en los barrios de acuerdo a los conocimientos informáticos que presenten los destinatarios. Coordinar día y hora de la capacitación semanal en cada barrio.	x											
Relevar tareas de alfabetización que se realizan, en el marco del apoyo escolar, en las asociaciones civiles participantes, para contar con material para el desarrollo de las aplicaciones educativas.	x	x										
Diagramar, en función de la herramienta de programación utilizada en la capacitación, posibles juegos educativos orientados a los destinatarios más pequeños.		x	x									
Avanzar en la enseñanza de la programación incorporando nuevos conceptos y elementos que permitan el desarrollo de las aplicaciones más complejas.			x	x	x	x	x	x	x			
Orientar y acompañar en el desarrollo de aplicaciones educativas.					x	x	x	x	x			
Realizar evaluación del uso de la aplicación desarrollada para poder observar el nivel de aceptación que tiene la misma.									x	x		
Realizar al menos una visita a otra Unidad Académica a coordinar.								x				
Realizar un encuentro con profesionales de la Facultad de Ciencias de la Comunicación quienes informarán sobre la mejor forma de realizar las actividades de comunicación.										x		
Realizar producciones de comunicación relacionadas con lo realizado durante el proyecto, pensadas para el adentro y el afuera de la asociación civil.										x	x	

Autoevaluación

Los dos méritos más importantes del proyecto son:

- El trabajo continuo que se realiza con el objetivo de alfabetizar en informática a niños, niñas y jóvenes de sectores vulnerables de la sociedad. La mayoría de los destinatarios van a escuelas públicas de nivel primario donde no se brindan capacitación informática. La intención es cerrar la brecha con quienes poseen mejores posibilidades de acceso.
- Continuar generando en los destinatarios la idea de que la Universidad debe ser una opción válida al momento de decidir su futuro.

Participantes

Nombre completo	Unidad académica
Harari, Viviana (DIRECTOR)	Facultad de Informática (Profesor)
Harari, Ivana (CO-DIRECTOR)	Facultad de Informática (Profesor)
Guidone, Claudia Marcela (COORDINADOR)	Facultad de Periodismo y Comunicación Social (Jefe de Trabajos Prácticos)
Carrizo, Facundo Cesar (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Pena, Mariana (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Sanchez, Valeria Natalia (PARTICIPANTE)	Facultad de Periodismo y Comunicación Social (Alumno)
Bergero Trpin, Tomas (PARTICIPANTE)	Facultad de Periodismo y Comunicación Social (Graduado)
Zelaya, Florencia Noemi (PARTICIPANTE)	Facultad de Periodismo y Comunicación Social (Graduado)
Duarte Farina, Maria Luisa (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (No-Docente)
Alfano, Ariadna (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (No-Docente)
Otero, Natalia Soledad (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (No-Docente)
Stavale, Santiago (PARTICIPANTE)	Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (Graduado)
Stavale Mariela, Stavale Mariela (PARTICIPANTE)	Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (Graduado)
Cortés, Jeremías Emanuel (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Rojas, María Luján (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Ramirez, Agustin (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)

Nombre completo	Unidad académica
Fernández Beltrán, Carolina (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Faez, Sergio Oscar (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Oxalde, Silvia Veronica (PARTICIPANTE)	Facultad de Informática (Alumno)
Rios Jacobsen, Mauricio Gaston (PARTICIPANTE)	Facultad de Ingeniería (Alumno)

Organizaciones

Nombre	Ciudad, Dpto, Pcia	Tipo de organización	Nombre y cargo del representante
FUNDACIÓN CENTRO VERDE ESPERANZA	La Plata, Buenos Aires	Fundación	Mercedes Tau, Presidenta
HOGAR DE LA MADRE TRES VECES ADMIRABLE "PADRE CAJADE NIÑOS"	La Plata, Buenos Aires	Asociación	Romina Pelayo, Referente
"EL ROBLE"	La Plata, Buenos Aires	Asociación	María Guillermina Alsina, Presidente
COPA DE LECHE "LAS TABLITAS"	La Plata, Buenos Aires	Asociación	Cristina Garrido, Presidente
FUNDACIÓN PRO INFANTIA	La Plata, Buenos Aires	Fundación	Alejandro Portunato, Presidente
CASA DEL NIÑO "TIERRA ADENTRO"	La Plata, Buenos Aires	Asociación	Enrique Giovanetti, Presidente
COMUNIDAD NAM QOM	La Plata, Buenos Aires	Asociación	Rogelio Cancino, Presidente
CENTRO VECINAL EL TRIUNFO	La Plata, Buenos Aires	Asociación	Carolina Torres Canollan, Referente
CAMINO A CASITA	La Plata, Buenos Aires	Asociación	Raúl Kasiztky, Presidente