

Virtual Educa Argentina 2018 XII Foro Educadores para la era digital

Uso pedagógico del celular y de la realidad virtual en escuela rural de la provincia de Corrientes, Argentina

Autora: Ana Luz Acuña – Vicedirectora - Escuela Primaria N° 553 - San Cayetano, sexta sección rural, Dpto. Capital, Corrientes, Argentina - luzacu@hotmail.com

Co-autor: Nahuel Alejandro Hollman- Maestro Taller de Computación - Escuela Primaria N° 553 - San Cayetano, sexta sección rural, Dpto. Capital, Corrientes, Argentina- nahuelhollman@hotmail.com.ar

Resumen:

La necesidad de despertar la motivación para aprender en alumnos con sobreedad o con escasa atención y límites familiares que provocaban continuas interrupciones en las aulas del segundo ciclo, dio origen al proyecto que se describe en esta ponencia, el cual promueve el uso pedagógico del celular y de la realidad virtual, recursos elegidos por las emociones que despiertan, siendo éstas la base sobre la que se sustentan todos los procesos de aprendizaje y memoria (Mora, 2013).

La propuesta desarrollada en la Escuela Primaria N° 553 de San Cayetano, localidad rural de la provincia de Corrientes, Argentina, con el fin de innovar las prácticas pedagógicas para estimular en los alumnos el gusto por aprender, brindándoles oportunidades para que amplíen sus experiencias culturales a través de la realidad virtual y hagan un uso productivo y responsable del dispositivo móvil, ha logrado convertir el celular en un aliado del docente, rompiendo con prejuicios respecto a su uso en clase, favoreciendo en los niños el desarrollo de capacidades cognitivas, intrapersonales e interpersonales que mejoran sus aprendizajes y los empodera, contribuyendo con la cultura general de sus familias al compartir con ellas aplicaciones educativas y experiencias virtuales.

Palabras claves:

Celular - Realidad Virtual - Emocionar – Cambio de paradigma

1. Introducción

El uso del celular y la realidad virtual en las aulas puede parecer una propuesta utópica para una escuela rural sin conexión a Internet, con maestros que consideraban al teléfono móvil como distractor del aprendizaje, siendo incluso temido por algunos docentes por los problemas que pudieran generar la captura de fotos y grabaciones no autorizadas dentro del establecimiento. Sin embargo, el proyecto “El enemigo, un aliado para experimentar otras realidades”, implementado en la Escuela Primaria N° 553 de la localidad de San Cayetano, sexta sección rural del departamento Capital, provincia de Corrientes, Argentina, demuestra que es factible aplicarla en escuelas con estas características.

Dicha propuesta nació en el marco del programa de Liderazgo e innovación educativa de la Fundación Varkey que durante seis semanas capacitó a un directivo y a un docente de cada escuela participante, debiendo el par pedagógico entregar al finalizar la capacitación, un proyecto innovador educativo que intentara resolver un problema crítico de la institución. En el caso de la Escuela N° 553 la prioridad a tratar fue la falta de motivación para aprender de los alumnos con sobreedad o con escasa atención y límites en sus hogares que provocaban en 4° y 5° grado, continuas interrupciones, conducta que influía negativamente en la convivencia escolar y en los aprendizajes,

deteriorándose además las ganas de enseñar de los docentes que dedicaban gran parte del tiempo-clase a este problema. Es así como surgió la idea de incorporar de manera transversal a todos los procesos de enseñanza y aprendizaje, el uso pedagógico del celular y de la realidad virtual, en el segundo ciclo.

Como sostiene Peter Ducker (1993), la escuela está dentro de una revolución tecnológica tan profunda como la que aportó la última innovación de importancia para el aprendizaje: el libro impreso, tecnología en torno a la cual Occidente reorganizara sus escuelas entre los años 1500 y 1650, siendo esta una de las causas para que asumiera el liderazgo mundial quedando rezagadas China y el Imperio Otomano que hasta 1550 fueron superpotencias. ¿Por qué se fueron quedando estancadas si en ambas, desde hacía siglos, existía ya la imprenta (aunque no con tipos móviles)? Porque tanto el Islam como China mantuvieron la nueva tecnología fuera de sus escuelas.

Cuando el celular se inventó servía sólo para hacer y recibir llamadas, pero con los avances tecnológicos ha ido incorporando múltiples funciones existiendo hoy modelos que se parecen minicomputadoras. El teléfono móvil ha cambiado las formas de comunicarse, entretenerse, informarse. Es un dispositivo omnipresente en la sociedad, indispensable para la mayoría de los adultos y deseado por los niños de edades cada vez más tempranas. Es portátil, ayuda a conectarse con personas de todo el mundo, tiene acceso a Internet (servicio que no hay en todas las escuelas), difunde noticias y hechos relevantes a nivel mundial, combina múltiples aplicaciones, existiendo más de 80.000 apps educativas para teléfonos móviles.

Incorporado a la gafa VR, el celular permite el ingreso al mundo virtual. Mundo al que los niños tienen acceso a través de los videojuegos en sus ratos de ocio, pero que también sirve para expandir los conocimientos y favorecer la comprensión al sumergir a los estudiantes en ambientes simulados del pasado, en otras culturas y paisajes, museos, monumentos y ciudades inaccesibles para ellos. En una localidad como la de San Cayetano (Ctes.), donde no existen, cines, clubes deportivos, teatros, muestras pictóricas ni siquiera supermercados, y donde el ingreso de la mayoría de las familias proviene de asignación universal por hijo y de la venta de los productos de sus huertas, cría de animales de granja o de la realización de trabajos independientes (albañiles, modistas, vendedores de yuyos medicinales, de quesos caseros, ropas o cosméticos), la realidad virtual contribuye a acerca justicia social al ofrecer a los alumnos y a sus familias, a través de la "Gafa VR viajera", experiencias a las que no pueden acceder por su ubicación geográfica y su condición socio-económica

Además de estos beneficios, que fueron razones para elegirla como estrategia de enseñanza, la realidad virtual tiene otra ventaja, que fue el primer motivo de su elección: apela a las emociones, las cuales encienden y mantienen la curiosidad y la atención y con ello el interés por el aprendizaje del aula (Mora, 2013).

De lo expuesto se puede extraer que son múltiples los beneficios del dispositivo móvil, sin embargo antes del proyecto, los docentes habían tenido en cuenta sólo sus desventajas de ahí que lo consideraran enemigo del aprendizaje. Con esa actitud, la escuela corría el riesgo de quedar relegada como pasó con China y el Islam al negarse a reestructurar su educación en torno a la nueva tecnología del momento. China porque los eruditos confucianos se mantuvieron fieles a la caligrafía sosteniendo que su dominio capacitaba para gobernar y el clero islámico porque veía en el libro impreso una amenaza a su autoridad al permitir que los alumnos leyeran por su cuenta (Ducker, 1993). Ideas que no están muy alejadas del uso de la letra cursiva, sólo utilizada en la escuela (computadoras, celulares, propagandas, publicidad y medios de comunicación social emplean la imprenta) y del no permiso del celular en clase por docentes cuya autoridad se sentiría afectada si al estar explicando un tema los alumnos recurrían al dispositivo móvil y le proporcionaran mucha más información que la que él tiene registrada en su memoria.

En Corrientes la Ley N° 5873/09, en su artículo tercero autoriza el uso del celular en clase siempre que sea utilizado con fines educativos y pedagógicos, de esta manera la provincia responde a lo establecido específicamente en el artículo 11 inciso m) de la Ley

Nacional de Educación N° 26.206/06 que establece entre los fines y objetivos de la educación, el de desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido, el Plan Estratégico Nacional 2016-2021 "Argentina enseña y aprende" (Resol. CFE N° 285/16) promueve la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta los nuevos perfiles y prácticas de socialización de los jóvenes en el marco de la cultura digital, lo cual requiere revisar la gramática escolar, las prácticas docentes y los recursos utilizados en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Porque como bien sostuvo Durckey (1993: 163) "la tecnología, por importante y manifiesta que sea, no será pues el elemento más importante de la transformación de la enseñanza y la escuela que tenemos por delante; será el pensar de nuevo el papel y la función de la escolaridad y de la escuela; su contenido, su enfoque, su propósito, sus valores. La tecnología será muy importante, pero principalmente porque tendría que obligarnos a hacer cosas nuevas más que porque nos permita hacer mejor las cosas viejas".

Teniendo en cuenta esta premisa y la necesidad de sensibilizar y capacitar a los docentes en el uso de aplicaciones para celulares, brindándoles herramientas para promover en los alumnos el uso seguro de las redes sociales, orientaciones sobre nuevas formas de planificar las clases y estrategias de enseñanza más adecuadas para que los alumnos sean verdaderos constructores de conocimiento, se redactó el primero de los objetivos generales, mientras que para la elaboración del segundo, se consideró la necesidad de despertar la motivación de los alumnos para aprender y asistir a clases, la de mejorar la convivencia y contrarrestar los efectos negativos del celular guiándolos en su buen uso.

1.1. Objetivos generales del proyecto:

- Producir cambios sustanciales en los procesos de enseñanza y de aprendizaje ayudando a los maestros a comprender la necesidad de innovar sus prácticas para responder a las demandas del siglo XXI, promoviendo en los docentes el desarrollo de destrezas tecnológicas y capacidades pedagógicas que les permitan convertir el celular en un aliado, rompiendo así con prejuicios existentes respecto a su uso en el aula.
- Emocionar al cerebro para aprender, brindando a los estudiantes oportunidades para que saquen del dispositivo móvil el mejor provecho académico, haciendo un uso responsable, analítico y crítico del celular, fomentando el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales, así como la comprensión y el conocimiento a través de la realidad virtual, de lugares, épocas y culturas no accesibles para los alumnos en forma directa, contribuyendo con ello a su desarrollo integral.

Hablar de innovar las prácticas implica realizar cambios que desarrollen modelos alternativos basados en un nuevo paradigma, es decir, en un nuevo modo de percibir, pensar, valorar y hacer, asociado con una particular visión de la realidad. Cambiar de paradigma significa incluir nuevos elementos en las comprensiones de los problemas, reorientar la dirección, cambiar las reglas (Aguerrondo, 2002).

1.2. Beneficiarios:

Los beneficiarios directos de este proyecto fueron en un principio los 91 alumnos del segundo ciclo (entre 9 y 11 ó 12 años aproximadamente) de la Escuela Primaria N° 553 "San Cayetano", pero más tarde se extendió el uso del código QR y de la realidad virtual a los 102 alumnos del primer ciclo (6 a 8 ó 9 años); no utilizando estos últimos las aplicaciones para móviles en la escuela debido a su corta edad que les impide responsabilizarse de un smartphone, aunque sí trabajan con netbook, computadoras de

escritorio y proyecciones. Se agregan a estos beneficiarios las familias de los estudiantes y los alumnos y docentes de otras instituciones escolares en las que se replicaron las charlas sobre sexting, grooming y ciberbullying y el trabajo con código QR y aplicaciones para teléfono móvil.

1.3. Equipo responsable y roles:

Se encuentra integrado por la Vicedirectora de la institución y el Maestro de Taller de Computación del turno mañana quienes lideran la innovación guiando a los docentes en el cambio de paradigma. Mientras que la primera: idea, planifica, sensibiliza a los docentes, coordina, comunica, colabora en la búsqueda de apps y videos VR, asesora, monitorea, elabora informes y power point, difunde acciones, selecciona imágenes para publicaciones, se contacta con otras instituciones, incluye al turno opuesto en la innovación haciéndose cargo de la misma; el Maestro de Computación: busca y arma el banco de recursos tecnológicos (códigos QR, apps y videos VR), propone los más adecuados según capacidades que desean desarrollar los maestros en los alumnos, capacita tecnológicamente a los docentes, conforma con ellos parejas pedagógicas, gestiona donaciones de gafas VR (consiguió 10), acondiciona los equipos a utilizar en las clases, difunde acciones en coordinación con la Vicedirectora. A ellos se suman los Maestros y Maestras de Grado que se encargan de diseñar las clases incorporando las TIC guiados por la Vicedirectora, poniendo en acción lo planificado con el apoyo del Maestro de Computación.

Las articulaciones entre los miembros del equipo se realizan a través de: 1) reuniones mensuales de los responsables del proyecto con los/las docentes donde se analizan las apps utilizadas en clases, ventajas, inconvenientes, cómo podrían sortearse, qué saberes y propósitos se tienen previstos trabajar en cada grado el próximo mes, qué recursos del banco pueden reforzar la apropiación de esos saberes o cuáles debería buscarse para fortalecerlos; 2) a lo largo del mes, por medio de intercambios individuales, por grados o áreas, entre la Vicedirectora y los maestros; 3) diariamente, antes del inicio de cada jornada escolar, entre la Vicedirectora y el Maestro de Computación. Se sumaron al proyecto las familias que proveen del dispositivo móvil a los/las alumnos/as, participan de los talleres para padres, de las experiencias virtuales y se acercan a agradecer los cambios observados en sus tutelados.

1.4. Tiempo de aplicación:

El proyecto nació en 2017, pero no tiene fecha de finalización por basarse en el uso del celular y de la realidad virtual que son herramientas dinámicas, con más de 80.000 funciones educativas en permanente proceso de modernización lo que hace que sea posible utilizarlas sin que se agoten en años.

Sí se tiene prevista la aplicándose trimestral y anualmente de instrumentos que permitan recolectar y registrar información sobre su influencia en la motivación, asistencia y calidad de los aprendizajes, para realizar de acuerdo a la información que arrojen, reajustes parciales y cambios más profundos cada cuatro años. .

1.5. Metodología pedagógica implementada

Perspectiva de aprendizaje y enseñanza basada en el desarrollo de capacidades a través de la activación de las emociones, introduciendo a las aulas el componente lúdico que aportan las nuevas tecnologías y las dinámicas para desarrollar habilidades personales, promoviendo el trabajo colaborativo entre estudiantes y la compartición de conocimientos con la comunidad.

2. Desarrollo de la experiencia:

Como bien expresa Inés Aguerrondo (2002) para pasar de una escuela generada en el siglo XVIII a una que responda a las del siglo XXI requiere una transformación plena de innovaciones, a través de las cuales deben removerse, desde la base, los cimientos del viejo paradigma, por ello el primer paso consistió en sensibilizar a los docentes para que la propuesta tuviera luego buena receptividad, se involucraran en el cambio y rompieran viejas estructuras que actuaban como obstáculo.

Para ello, del 16 al 22 de febrero de 2018, se realizaron jornadas taller, proyectándose los videos “¿Qué es la pobreza?”¹ y “La mano de Douglas- YouTube”² ; a fin de ayudar a tomar consciencia sobre la influencia que ejercemos los docentes en la vida de los alumnos. En el primero de ellos, que produjo fuerte impacto emocional, Daniel Cerezo menciona tipos de pobrezas que no tienen que ver con lo económico como son la pobreza de lo cultural, la pobreza de la dignidad, la pobreza del prejuicio, afirmando que “La mayor pobreza es la incapacidad de proyectarse”. En este sentido, la conclusión sacada fue que en la escuela no podemos cambiar la pobreza económica de nuestros alumnos, pero sí podemos y debemos evitarles las demás pobrezas. También en estas jornadas se analizó la importancia del trabajo en equipo a través del video “Historia de equipo de fútbol equipo Panyee FC Tailandia”³, así como el concepto de infancia (Diseño Curricular Jurisdiccional 2017, pág. 25 a 28) histórico, social y culturalmente construido por los adultos, cuya etimología (del latín “que no habla” o que es “incapaz de hablar” ante las autoridades) se opone a la jurisprudencia vigente que ratifica al niño y niña como sujetos de derecho, por ello la importancia de revisar las representaciones de infancia o infancias pues ellas filtran el mundo que ponemos a disposición de los chicos condicionando las oportunidades reales de elección y opinión que les damos.

Con el objeto de que los docentes comprendieran que en la sociedad actual las realidades sólidas para las cuales la educación tradicional daba respuesta, se han diluido, se entregó copias del texto “Los retos de la educación en la modernidad líquida” (Bauman, 2007). Su lectura y análisis favoreció la revisión de los propios supuestos, logrando provocar desequilibrio en los maestros e incluso sentimiento de vacío en la más antigua de las docentes que expresó lo que sentía en la letra de la canción que creó, pero tomando esto como una oportunidad para cambiar y explorar nuevos horizontes educativos.

Para comenzar a conformar un nuevo marco de pensamiento, se trabajó con el concepto de multialfabetizaciones (digital, emocional, científica, ciudadana, cultural, ecológica), desarrollándose y ejemplificándose cada una de ellas, dejándose para el último tramo de esta etapa, el trabajo con emociones - aprendizaje y TIC, utilizando como recursos el video “Me emociono luego aprendo”⁴ y el artículo de Ana Torres Menárguez “El cerebro necesita emocionarse para aprender”⁵ donde nuevamente los docentes sortearon exitosamente el desafío, produciendo colaborativamente un dibujo, una propaganda gráfica digital y otra canción .

¹ Cerezo, Daniel. TED en Español (07/06/16). ¿Qué es la pobreza? Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KXeJm2wla6I>

² Subido por Israel Ascencio (03/12/17) La mano de Douglas-YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NXLHWN2TiS4>

³ Sport video (28/09/13). Historia de equipo de futbol equipo Panyee FC Tailandia. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=NE_vrzwrAu8

⁴ Red Educativa Mundial (2017), Me emociono, luego aprendo, Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=017UYCtWMWk>

⁵ Torres Menárguez, A., El cerebro necesita emocionarse para aprender. Recuperado de https://elpais.com/economia/2016/07/17/actualidad/1468776267_359871.html

ETAPA DE SENSIBILIZACIÓN



Maestros y Maestras de Grado, de Computación, de Música y Personal de Servicio, creando collage sobre la modernidad líquida luego de leer el texto de Bauman (2007)

La segunda etapa del proyecto comenzó a desarrollarse en marzo. Las clases ya habían comenzado y las reuniones docentes se tornaron más difíciles de realizar, no obstante los minutos previos al inicio de la jornada escolar, las horas a cargo de los maestros especiales, así como los días de lluvia; se aprovecharon para capacitar a los maestros encargándose el Maestro de Computación de la enseñanza práctica de las aplicaciones la Vicedirectora, de orientarlos en la planificación introduciéndolos en el "diseño de atrás hacia adelante" propuesto por Furman y Gellon (2008).

CAPACITACIÓN EN USO DE TIC



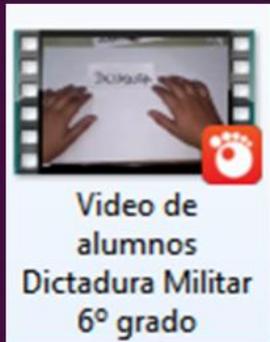
Maestro de Computación capacitando a maestros del segundo ciclo en aplicaciones para celulares, Geogebra y conexión de equipos.

La tercera etapa consistió en el trabajo con los alumnos a cargo del Profesor de Computación y de los Maestros de Grado. La primera innovación fue en 5º grado con la implementación de la gammificación en la toma de la evaluación diagnóstica de Ciencias Sociales. El docente a cargo de esa área preparó las preguntas, mientras que el Profesor de Computación las pasó a un power point, preparó los códigos QR y aplicó la técnica en el salón sirviendo de modelo, utilizándosela también en la evaluación diagnóstica de 6º grado y en la resolución de situaciones problemáticas en 4º grado. Además, los alumnos crearon videos grabados y editados en celulares donde cada grupo decidió qué información dar y qué recursos utilizar en su corto sobre la Fundación

de Corrientes y la Cruz de los Milagros luego de que buscaran información en diferentes fuentes. Dichos videos fueron proyectados a la comunidad educativa en ambos turnos, utilizándose además otras apps donde en 4º grado, por ejemplo, haciendo los personajes y el escenario para animar un fragmento de una leyenda guaraní empleando stop motion con el móvil. Los alumnos también crearon nubes de palabras en el celular en Ciencias Sociales y Lengua, diferentes gráficos estadísticos en Matemática teniendo en cuenta datos reales extraídos de los registros de grado, incursionándose en la robótica donde los niños con materiales descartables construyeron animalitos y brazos mecánicos, algunos con participación de la familia. Se agrega a esto las experiencias con realidad virtual relacionadas con visitas al sistema solar, al Cabildo de Buenos Aires de 1810, al Monumento a la Bandera en Rosario (Argentina), entre otras, aplicándose en forma diaria alguna técnica para el desarrollo de la inteligencia emocional.



PRODUCCIÓN DE VIDEOS (Grabación de imágenes, audio y edición en celular)



REALIDAD VIRTUAL EN LAS AULAS



Primer ciclo



Segundo ciclo

En una cuarta etapa, el proyecto comenzó a compartirse con la comunidad y a difundirse a través de los medios masivos de comunicación. Fue así que se realizaron talleres de grooming, sexting y cyberbullying en el Colegio Secundario de la localidad y en la Escuela Primaria N° 7 (ciudad de Ctes.) y se trabajó con códigos QR para ciegos a cargo del Maestro de Computación y docentes de la Escuela Especial N° 26 para ciegos y disminuidos visuales de la ciudad de Corrientes.

A partir de la solicitud de préstamo de una gafa VR por parte de un alumno para llevar a su casa y mostrar a su familia cómo funciona, se implementó "La gafa viajera" teniendo como condición que quien la lleva capture con el celular el momento en que sus familiares la están usando y mande las fotos por whatsapp al profesor, escribiendo luego cada miembro lo que sintió con la experiencia, en el cuadernito que acompaña a la gafa (en caso de no saber escribir, el alumno les presta la escritura). Se organizaron talleres para tutores en los que se realizan actividades aplicando las mismas apps que sus hijos en clase, tratándose también los peligros a los que se ven expuestos los menores en la red. El impacto fue tal que los medios masivos de comunicación se contactaron siendo entrevistados por radios y diarios de la ciudad de Corrientes y por el Ministerio de

Educación de la Nación⁶, disertándose sobre el proyecto en el Consejo de Educación Municipal y en el Primer Congreso Nacional de Educadores-Innovación y Creatividad en la Escuela -2018 en el que dos alumnos de sexto grado se presentaron junto a los responsables del proyecto.

La escuela tuvo el honor de recibir a la ganadora del Global Teacher Prize, Andria Zafirakoula quien visitó el establecimiento acompañada de las máximas autoridades educativas de la provincia para conocer el proyecto y algunos de sus productos;

CROOMING, SEXTING Y CIBERBULLYING



Colegio Secundario "San Cayetano"



Escuela Primaria Nº 7 "Isabel E. Vera"

COMPARTIENDO VR CON LA FAMILIA



⁶ <https://www.municipioriachuelo.gob.ar/?q=content/martin-jetter-presidio-una-nueva-reunion-del-consejo-educacion-municipal>
[https://www.ellitoral.com.ar/corrientes/2018-3-19-4-0-0-el-celular-el-primer-aliado-para-innovar-en-la-ensenanza-en-aulas-de-san-](https://www.ellitoral.com.ar/corrientes/2018-3-19-4-0-0-el-celular-el-primer-aliado-para-innovar-en-la-ensenanza-en-aulas-de-san)
http://www.radiosudamericana.com/notix/nota/194131_el_enemigo_un_aliado_para_conocer_otras_realidades.htm
<http://www.nortecorrientes.com/articulo/134379/la-realidad-virtual-nueva-herramienta-de-aprendizaje>
<https://www.argentina.gob.ar/noticias/aprender-conectados-en-la-escuela-rural-ndeg-553-de-corrientes>
<http://www.radiodos.com.ar/notix/movil2/index.php?seccion=noticia&id=111182>

ALUMNOS DISERTANTES



VISITA DE ANDRIA ZAFIRAKOU



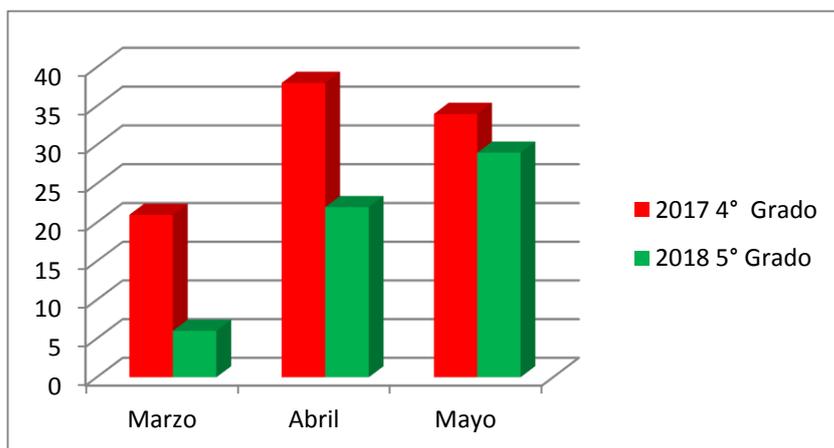
Resultados

En la escuela: incorporación del celular y la realidad virtual como recursos didácticos en las diferentes asignaturas. Entusiasmo de los alumnos y alumnas para realizar las actividades. Mayor aprovechamiento del tiempo-clase al disminuir casi a cero las interrupciones. Disminución de las inasistencias. Participación activa en trabajos colaborativos de alumnos que presentaban problemas de conducta. Mayor responsabilidad, creatividad y autonomía en la ejecución y análisis crítico de los trabajos. Mayor comprensión de las situaciones, siendo capaces de explicarlas y vincularlas con otras similares. Mayor empatía y facilidad para poner en palabras emociones y sentimientos ante otros, aún los más tímidos. Mejora de la confianza en sí mismos y en los demás. Clima institucional altamente positivo.

En la comunidad: Toma de conciencia de los peligros que existen en la red. Mayor acercamiento entre padres e hijos. Ampliación de la cultura general en las familias de los alumnos a través del uso de la realidad virtual (visita virtual a museos, ciudades destacadas del mundo, a otras épocas, etc.). Uso más productivo del dispositivo móvil al utilizar las familias aplicaciones que desconocían.

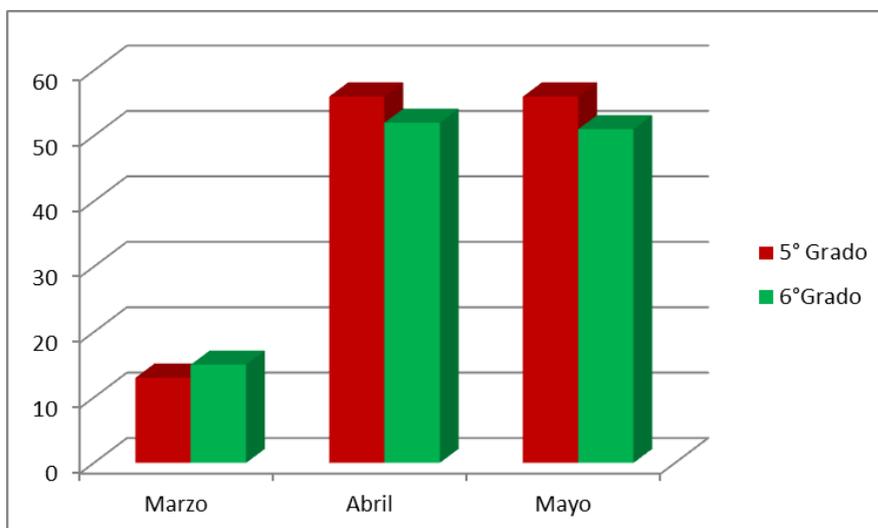
Inasistencias primer trimestre años 2017-2018

- 1) Inasistencias de alumnos de 4° grado (2017) que pasaron a 5° grado (2018)



No están incluidas las inasistencias en días de lluvia. Por el estado de los caminos de tierra, las grandes distancias por recorrer y el no ingreso de la única línea de colectivo esos días a las zonas más alejadas, el venir escapa a su voluntad.

- 2) Inasistencias de alumnos de 5° grado (2017) que pasaron a 6° grado (2018)



No están incluidas las inasistencias en días de lluvia

Conclusiones

La alfabetización universal que se requiere para responder a las demandas del siglo XXI incluye, entre otras alfabetizaciones, la digital, la emocional y aprender cómo aprender porque como sostenía Drucker (1993) "puede que en la sociedad del saber, las materias importen menos que la capacidad del estudiante para continuar aprendiendo y su motivación para hacerlo". Para que ello ocurra, el aprendizaje debe ser seductor y generar satisfacción por sí mismo, y es precisamente lo que el proyecto "El enemigo, un gran aliado para experimentar otras realidades" logra en los alumnos y seguirá logrando

porque:1) las acciones están debidamente planificadas, 2) se ajustan a los fines y objetivos de la política educativa nacional y provincial al centrarse en la mejora de los aprendizajes, 3) brindando saberes socialmente significativos y capacidades fundamentales para el desarrollo integral de los alumnos, respetando la diversidad; 4) responde a las características del contexto, 5) tiene impacto en la comunidad, 6) es factible por cuanto posee la técnica y los recursos humanos y de gestión para desarrollarse, 7) es viable porque posee recursos que posibilitan su ejecución, además de capacidad para gestionar los que hagan falta, 8) el mundo digital es inmenso y en continua renovación por lo que su uso no producirá aburrimiento en los niños y 9) porque promueve la capacitación y participación coordinada y comprometida de toda la comunidad educativa para que en su conjunto pueda mantener el espíritu del proyecto, siendo capaz de enriquecerlo según las necesidades de los nuevos tiempos e incluso incorporar otros dispositivos de uso social a la escuela teniendo como base los resultados altamente positivos que se obtienen a nivel de convivencia, asistencia a clases y desarrollo de capacidades.

Referencias bibliográficas:

- Acaso, M. (2013). rEDUvolution: hacer la revolución en la educación. Barcelona. Paidós.
- Aguerrondo, I y Xifra, S. (2002), La escuela del futuro I. Cómo piensan las escuelas que innovan. Papers Editores. Colección: educación. Buenos Aires.
- Bauman, Z. (2005). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona. Gedisa S.A.
- Durckey, P. (1993). La sociedad poscapitalista. Editorial Sudamericana, Buenos Aires.
- Furman, M.- Gellon, G. (2008). Clase 20. El camino inverso: diseño de clases de atrás hacia adelante. Buenos Aires. FLACSO virtual.
- Honorable Congreso de la Nación Argentina. (2006) Ley Nacional de Educación N° 26.206
- Honorable Senado y la Honorable Cámara de Diputados (2009) Ley N° 5873
- Ministerio de Educación de Corrientes (2017). Diseño Curricular Jurisdiccional. Educación Primaria.
- Ministerio de Educación y Deportes de la Nación, Res. N° 285-CFE-16. Plan Estratégico Nacional 2016-2021 "Argentina Enseña y Aprende".
- Mora, F. (2013). Neuroeducación.

Recursos web:

- Argentina Ciber Segura, sitio de materiales. Recuperado de <https://www.argentinacibersegura.org/materiales.php?pagina=1> con último acceso enero 2017
- Cerezo, D. TED en Español (07/06/16). ¿Qué es la pobreza? Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KXeJm2wla6I>
- Red Educativa Mundial (2017), Me emociono, luego aprendo, Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=017UYCtWMWk>
- Subido por Israel Ascencio (03/12/17) La mano de Douglas-YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NXLHWN2TiS4>
- Sport video (28/09/13). Historia de equipo de futbol equipo Panyee FC Tailandia. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=NE_vrzwrAu8
- Torres Menárguez, A., El cerebro necesita emocionarse para aprender. Recuperado de https://elpais.com/economia/2016/07/17/actualidad/1468776267_359871.html