



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**“Diseño e implementación de un curso básico de ajedrez bajo la
modalidad semi-presencial en el Centro Educativo de Enseñanza
Reflexiva Elise Freinet”**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Jorge Armando Manzano Martínez

Directora del Proyecto Terminal:

M.T.E. Elsa Martínez Olmedo

Pachuca de Soto, Hidalgo, Enero 2013.



SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL
DE LA UAEH

ACTA DE REVISIÓN

DEDICATORIAS:

A mi esposa y mis hijos:

Le dedico especialmente a mi esposa Alba por su paciencia, comprensión y amor incondicional que me alienta a cumplir mis sueños sin pedirme nada a cambio. A mis hijos Alejandro y Daniel, que han sufrido las consecuencias de este gran esfuerzo, horas y momentos, no perdidos; más bien invertidos en una gran satisfacción que ahora se materializa.

Ofreciéndoles esto, como un referente para el presente y futuro.

A mis Papás:

Alejandra y Benito, ustedes que han sido mi fuente de inspiración, impulsándome a lograr que los sueños sean realidades mediante metas alcanzables.

A mi Hermano y su familia:

Para la nena Andy, mi sobrina. Ala y Meli, que contribuyeron con sus experiencias profesionales y que me han demostrado un apoyo incondicional, esperando ser fuente de motivación y ejemplo para la construcción de grandes proyectos en sus vidas.



AGRADECIMIENTOS

A Dios:

Por permitirme vivir esta experiencia, teniendo como aliado el tiempo suficiente para su conclusión y dotarme de salud para hacer bien las cosas.

A Mamá:

No me alcanzará la vida para agradecerle la oportunidad de vida, que con sacrificios y desvelos hoy, me siento infinitamente orgulloso de ti y honrado de ser tu hijo.

Comunidad del Centro Educativo Freinet y Universitaria (UAEH):

Mis más sinceros agradecimientos a funcionarios, docentes, asesores, alumnos y padres de familia que permitieron distraerlos de su tiempo y actividades para hacer posible la construcción de este proyecto con éxito.

Mtro. Ciro Samperio Le Vinson y Mtra. Elsa Martínez Olmedo:

A ustedes quienes con sus conocimientos, experiencia, paciencia y motivación han logrado en mí que pueda compartir esta experiencia profesional y de vida.



ÍNDICE

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN A LA PROPUESTA	1
I.1. Presentación de la propuesta.....	1
I.2. Diagnóstico.....	3
I.3. Planteamiento del problema.....	8
I.4. Antecedentes	10
I.5. Justificación.....	12
I.6. Objetivos.....	14
I.7. Viabilidad	15
I.8. Cronograma.....	18
CAPÍTULO II. MARCO DE REFERENCIA.....	19
II.1. Marco Normativo en la Educación	19
II.2. Ajedrez Escolar como una actividad de aprendizaje.	24
II.2.1. El aprendizaje mediante actividades lúdicas.....	24
II.2.2. La toma de decisiones y los paradigmas del Aprendizaje en el Ajedrez	25
II.3. Uso de las TIC en la Educación.....	32
II.3.1. Educación a Distancia.....	33
II.3.2. Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)	33
II.3.3. Formación a Distancia: E-Learning.....	35
II.3.4. Formación Híbrida: b-learning	37
II.4. Diseño Instruccional	42
CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO.....	46
III.1. Línea de investigación del proyecto terminal	46
III.2. Hipótesis.....	46
III.3. Tipo de estudio.	48
III.4. Diseño de la investigación.....	48
III.5. Población y Muestra.....	51
III.6. Diseño de los Instrumentos y recolección de la información.....	52

CAPÍTULO IV. DISEÑO DEL PROYECTO.....	54
IV.1. Diseño curricular.....	54
IV.2. Diseño Didáctico (objetos de aprendizaje).	56
IV.3. Información del curso	57
IV.3.1. Distribución del tiempo.	58
IV.3.2. Distribución de los recursos.	58
 CAPÍTULO V. IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO.....	 59
V.1. Estrategias de implementación.....	59
V.2. Estrategias de evaluación.	60
 CAPÍTULO VI. PRODUCTOS DEL TRABAJO.....	 62
VI.1. Reporte de Resultados.....	62
VI.2. Conclusiones	63
 LISTA DE TABLAS Y FIGURAS	 iii
 RELACIÓN DE ANEXOS.....	 iv
 SIGLARIO DE TÉRMINOS	 65
 GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	 66
 BIBLIOGRAFÍA.....	 108

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1. Elementos de la Justificación del Proyecto	13
Figura 2. Objetivos del Proyecto.....	15
Figura 3. Etapas de desarrollo humano en el aprendizaje.....	28
Figura 4. Recursos de los entornos virtuales de aprendizaje.....	34
Figura 5. Modelo e-learning.....	37
Figura 6. Ilustración del modelo e-learning	38
Figura 7. Línea del tiempo, Aprendizaje a distancia y b-learning.....	39
Figura 8. Elementos de la hipótesis.....	47
Figura 9. Población y Muestra	52
Figura 10. Evaluaciones del curso	61

RELACIÓN DE ANEXOS

Anexo 1. Mapa mental, Curso en la modalidad semi-presencial	68
Anexo 2. Modelo ADDIE.....	69
Anexo 3. Mapa conceptual. Método exploratorio.....	70
Anexo 4. Mapa conceptual. Curso de ajedrez	71
Anexo 5. Entrevista semi-estructurada, Director de la Institución.....	72
Anexo 6. Entrevista estructurada, Director de la Institución.....	73
Anexo 7. Entrevista. Docente responsable del taller de ajedrez.....	74
Anexo 8. Cuestionario. A padres de familia del 5° de Primaria.....	75
Anexo 9. Lista de estudiantes del 5°, Grupo Experimental.....	76
Anexo 10. Imagen, Ventana de acceso a la plataforma Blackboard.....	77
Anexo 11. Imagen, Panel principal del curso virtual en Blackboard	77
Anexo 12. Imagen, Menú del Programa. Plataforma UAEH.....	78
Anexo 13. Imagen, Menú Información del curso. Plataforma UAEH.....	78
Anexo 14. Imagen, Menú de Actividades. Plataforma UAEH.....	79
Anexo 15. Imagen, Menú de Recursos. Plataforma UAEH.....	79
Anexo 16. Imagen, Menú Foro de Discusión. Plataforma UAEH.....	80
Anexo 17. Imagen, Blog de ajedrez escolar.....	80
Anexo 18. Imagen, Instrumento de diagnóstico.....	81
Anexo 19. Imagen, Lista de cotejo.....	82
Anexo 20. Imagen, Cronograma de actividades del Proyecto.....	83
Anexos 21. Tabla del Cronograma de Actividades.....	84
Anexo. 22. Cuadro comparativo de Plataformas Educativas.....	87
Anexo. 23. Información del curso.....	89
Anexo 24. Guías del curso en Blackboard.....	95

RESUMEN

El proyecto de carácter terminal tiene como finalidad dar a conocer la implementación de un curso básico de ajedrez dirigido a estudiantes del 5° de primaria del Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet bajo el método de enseñanza b-learning, conocido como formación semi-presencial o híbrida; dicho de otro modo, es una combinación de una enseñanza presencial y la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) mediante una plataforma educativa. Por lo tanto, el curso básico de ajedrez considera actividades de práctica en el aula de ajedrez que de forma presencial asisten regularmente una hora a la semana en horario escolar y que además los alumnos utilizarán la plataforma Blackboard UAEH, sin importar el lugar y espacio sirviendo como un repositorio virtual de materiales educativos multimedia y digitales como: tutoriales, presentaciones electrónicas, audio, videos, líneas del tiempo, foros de discusión, wikis y blogs. Las actividades académicas propuestas se han construido de forma organizada para alcanzar objetivos específicos respecto a la enseñanza del juego de ajedrez, creando un espacio de intercambio para los estudiantes con un grado de interacción y colaboración tanto de manera individual como grupal sobre los temas que se abordarán. Este espacio transversalmente fomentará la participación de los papás compartiendo su opinión respecto al curso y de la formación de sus hijos en la plataforma Blackboard.

La base psicopedagógica que se emplea es el constructivismo mediante la aplicación de un sistema de diseño instruccional de ajedrez y con el uso de herramientas de conversación y colaboración entre los alumnos por medio del internet, ayudándoles a crear un conjunto de conocimientos que Jonassen (2000) le llama “*conocimiento socialmente compartido*”. Las estrategias didácticas se sustentan en la creación de foros, wiki, blog y el correo electrónico como canales de comunicación y tienen como objetivo ayudar a los alumnos a buscar el aprendizaje, procesarlo y finalmente difundirlo de forma activa y estratégica. El acompañamiento en el curso lo realizará la maestra de ajedrez de la escuela, desempeñando el papel de tutora para conducirlos de forma respetuosa y organizada a la obtención del mayor éxito posible en el desarrollo de las actividades planteadas, García (2009).

La propuesta se sustenta en un enfoque cuantitativo con el propósito de observar y recabar datos del comportamiento de los alumnos en el desempeño de las actividades bajo esta modalidad semi-presencial. El método que se propone es un diseño experimental conformado por los dos grupos del 5o. “A” (24 alumnos) y “B” (18 alumnos) con una población total de 42 alumnos, aplicando una muestra aleatoria simple de 30 alumnos, llamado grupo experimental Salkind (1999); el grupo de control se conforma de 30 alumnos del 6° de primaria, cuyo detalle se precisa en el apartado de “tipo de estudio” de este documento (pág. 48-49).

El curso contempla cinco unidades de aprendizaje organizadas estratégicamente con la finalidad de introducir a los jóvenes al mundo del ajedrez mediante el uso de las TIC y su reflexión hacia la toma de decisiones. Es por ello que su estructura temática inicia en el primer módulo con una inducción a la plataforma educativa que se les explicará de forma presencial, guiando al estudiante sobre el procedimiento para acceder con su nombre de usuario y clave, dar un recorrido por los paneles de navegación, las indicaciones preliminares, actividades a desarrollar, materiales y herramientas que deberán apoyarse, todo lo necesario para iniciar su aprendizaje en línea. En el segundo módulo considera contextualizar a los estudiantes sobre el juego de ajedrez, su importancia en la educación como instrumento para el desarrollo de habilidades (observación, memorización, análisis, pensamiento estratégico y finalmente la toma de decisiones) y preservar los valores como el respeto, la tolerancia y conducirse con propiedad y en silencio durante la competencia. El tercer módulo enuncia los elementos del juego y principales características, así como la finalidad del juego y como evitar el llamado “*jaque mate*”. El cuarto módulo contempla las fases del juego, siendo la parte en la que se planifica las jugadas, su desarrollo de las piezas y finalmente la habilidad de capturar al rey contrario. El quinto y último módulo es el espacio idóneo para el análisis y puesta en marcha de las mejores estrategias en una batalla, considerando que en el ajedrez no se gana o pierde por una situación del azar, sino por la mejor estrategia del jugador en la que es vital tomar buenas decisiones en el campo de batalla. En este espacio, al finalizar se incluyen una serie de diagnósticos que permitan retroalimentar al proyecto.

Palabras clave: Ajedrez, constructivismo, diseño instruccional, plataforma educativa blackboard, colaboración, tutor, toma de decisiones, TIC.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN A LA PROPUESTA

En este capítulo se contextualiza el estudio, se describe el diagnóstico, el planteamiento del problema, los antecedentes relacionados con el problema de investigación, la justificación, los objetivos, la viabilidad del proyecto y el cronograma de trabajo.

I.1. Presentación de la propuesta

Hoy en día los talleres escolares de ajedrez se han implementado de forma extracurricular en la capital del estado de Hidalgo como una alternativa que coadyuva a la formación académica y deportiva de los estudiantes, principalmente en los planteles educativos del nivel básico con mayor énfasis en los colegios particulares. El propósito de esta práctica lúdica incide en el desarrollo de capacidades (comunicación, concentración, automotivación, toma de decisiones), habilidades del pensamiento (observación, clasificación, memorización, análisis, razonamiento hipotético), preservación de valores (respeto, responsabilidad, cortesía, humildad, perseverancia, amistad), el control hacia las emociones (autonomía, tolerancia, dependencia, frustración) y el control de las relaciones sociales (no se juega sólo y se acata reglas para todos los participantes).

Diversas investigaciones relacionadas con las ciencias cognitivas, el desarrollo humano y la tecnología han estudiado al juego de ajedrez para demostrar que su práctica organizada, estratégica y efectiva trae grandes beneficios en el estudiante y que puede hacerlo de la misma forma para cualquier tipo de aprendizaje y para la toma de decisiones en la vida. La recopilación de los estudios realizados más importantes se describen en el libro titulado *“Educando desde el ajedrez”*, de acuerdo a lo que refiere García (2001): *“La responsabilidad de la escuela es ampliar el interés del estudiante y hacer la vida más relevante para el individuo”*. Este autor describe al juego como un instrumento necesario que los educadores deben ocupar para enseñar y refiere a manera de conclusión que *“la comprensión, análisis, capacidad de juicio, trabajo de capacidad verbal, flexibilidad, capacidad en resolución de problemas son algunas de las virtudes que el juego educativo es aplicado como un método de enseñanza y como recurso de aprendizaje impartido de forma metódica y continua”*.

El ajedrez ha sido estudiado por la psicología para analizar aspectos de la memoria y la representación de imágenes en la mente del jugador, García (2001) refiere estudios de Binet, 1893; Diakow, Petrovski y Rudik, 1925. En este mismo libro, el autor describe estudios en la psicopedagogía, analizando la práctica del ajedrez sobre las capacidades cognitivas e intelectuales del jugador de acuerdo a su edad y ámbito escolar; Frank, 1973; Christiansen, 1974; De Groot, 1977 (Citados por García, 2001).

Actualmente las clases de ajedrez en el colegio Elise Freinet son impartidas en un horario escolar y de manera presencial con el apoyo de un instructor certificado en la materia; sin embargo, este modelo instruccional puede ser adaptado en el ánimo de fortalecer el proceso de la toma de decisiones en los estudiantes y ampliar el sentido de aprender fuera del colegio, basándose en un sistema semi-presencial. Esto permite crear un nuevo escenario de aprendizaje encaminado hacia una formación “*flexible*” en la que los estudiantes aprendan a construir el conocimiento libremente “*centrado en el alumno*”, tal y como bien refiere Salinas (2005): “*...si la enseñanza es presencial, semi-presencial o a distancia, proporciona al alumno una variedad de medios y la posibilidad de tomar decisiones sobre el aprendizaje*”. Para este autor la propuesta de combinar ambos modelos de aprendizaje (presencial y virtual), busca mejorar sus habilidades digitales y la capacidad de la toma de decisiones en un entorno denominado “*comunicación multidireccional*”, se direccionan los canales de comunicación y de información, dándose de manera sincrónica y asincrónica, construyendo un ciber-espacio, García, Ruiz, Quintanal, García y García (2009). Al mismo tiempo, los alumnos serán capaces de construir nuevos conocimientos a través de la interactividad basada en el aprendizaje colaborativo, cooperativo y tutelado, respetando su autonomía.

Además, el tema de ajedrez puede ligarse su enseñanza con las **competencias** adquiridas en el 5° grado de primaria, en las asignaturas de: español, matemáticas, ciencias naturales, historia, educación física, cívica y ética, conforme la Guía para el Maestro, SEP (2011, pág. 23). Estas competencias son algunas a las que se puede referir como producto de la práctica metodológica del ajedrez y como ahora también las TIC apoyarán al profesor en el desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza y la creación de ambientes de aprendizaje virtuales que permiten tanto a maestros como alumnos de acuerdo a esta guía:

- Manifestar sus ideas y conceptos, discutirlos y enriquecerlos a través de una plataforma educativa.
- Acceder a materiales que simulen situaciones para la resolución algún problema, que permitan la modificación de movimientos llamados en el argot ajedrecístico como “variables”.
- Diversificar las fuentes de información.
- Crear sus propios productos digitales en múltiples formatos como parte de un portafolio de evidencias (textos, presentaciones electrónicas, mapas mentales).

El propósito de crear un ambiente de aprendizaje para impartir un curso de ajedrez utilizando una plataforma educativa, representa un escenario virtual que los maestros pueden incorporar en el uso habitual de las TIC a sus actividades escolares sin importar la asignatura, a través de un modelo pedagógico centrado en el alumno, orientado al desarrollo de habilidades y competencias informáticas y tecnológicas, que como ya se ha mencionado con el apoyo de materiales digitales en donde realicen un estudio independiente y trabajo colaborativo (blogs, wiki y foros de discusión). Además a los docentes les da la posibilidad de innovar su práctica educativa, interactuar y compartir con sus alumnos dentro y fuera del aula.

I.2. Diagnóstico

En el proyecto fue importante realizar un diagnóstico previo que sirva como referente oportuno para enfrentarse a los objetivos que se esperan obtener y establecer un nivel real para marcar el punto de partida, detectar las carencias o dificultades para diseñar actividades orientadas a cubrir estas necesidades y ajustar las acciones, contenidos, materiales didácticos y necesidades del grupo. Se podrán preguntar si: *¿realmente es necesario implementar un curso de ajedrez en un ambiente semi-presencial en la escuela primaria Elise Freinet de la ciudad de Pachuca, Hidalgo?*

Antes de contestar a esta pregunta, es pertinente mencionar que se seleccionó este colegio en primer término; por ser del sector privado, situación que facilita los trámites administrativos por parte del Director de la escuela, el Lic. Daniel Rivera Rubio para tomar una decisión de aprobar

o no el proyecto para su diseño e implementación en dicho plantel educativo; en segundo término, el hijo de un servidor cursa el 5º grupo “B”, situación que me relaciona con dicha institución como padre de familia; por último, se observó satisfactoriamente el cumplimiento de las necesidades básicas para implementar el proyecto, que se desglosan en las fortalezas del colegio (pág. 5-6).

La labor de convencimiento hacia la institución, inicia con una breve plática mediante una entrevista (no estructurada) con el director del colegio, logrando llamar su atención sin un guion previo pero con argumentos bien definidos sobre el alcance, impacto y pertinencia que pretende alcanzar en beneficio de los estudiantes del 5º de primaria. Posteriormente con la autorización del director, se aplicó una entrevista con la maestra Marifebe Pérez Pérez; responsable del taller de ajedrez, con el propósito de comentar la propuesta y sondear a primera vista el apoyo por parte de ella, considerando importante trabajar conjuntamente el proyecto e invitándola a sumarse y compartir la experiencia, véase los anexos 5 y 7.

Estos dos acercamientos permitieron iniciar y elaborar una propuesta más formal acerca de lo que es el proyecto, con toda la metodología que de forma metafórica “enamorara” a la Institución para iniciar la construcción del diseño instruccional, analizando su pertinencia en cuanto a necesidades de espacio, tiempos, infraestructura, humanos, financieros, de servicios y licencias o derechos de uso. Que durante más de nueve meses de trabajo han hecho posible crear un escenario de aprendizaje bien estructurado.

Continuando con los trabajos de campo, se aplicó un cuestionario estructurado de tipo inicial o exploratorio a los papás con la finalidad de conocer preferentemente cuatro aspectos: el uso del internet, el gusto por la práctica del ajedrez, el uso de la tecnología y finalmente si a ellos les gustaría que la propuesta de trabajo se implementara fuera de la escuela, véase el anexo 8. Un segundo instrumento se aplicó al Director, con el propósito de identificar aspectos relevantes para tener un contexto general del Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet, de la Ciudad de Pachuca, Hidalgo; así como en lo específico saber más sobre su recurso humano, el interés sobre el uso de las TIC y el taller de ajedrez que se lleva de forma presencial, véase el anexo 6.

Por lo anterior es importante mencionar los resultados: es una Institución con 28 años de experiencia en educación básica; su plantilla docente en ese nivel educativo es de 25 docentes, 13 de ellos son responsables en áreas de apoyo (laboratorios, centro de cómputo, talleres), los 12 restantes son titulares de las materias de formación básica, de ellos sólo dos tienen el grado de maestría y cuatro de ellos cursan actualmente un posgrado; la comunidad estudiantil se integra por una población aproximada de 250 alumnos (68% niñas, 32% niños), de los cuales 19 niños y 23 niñas integran el 5º; la tasa de deserción es de 10 niños por ciclo escolar. Dentro de los talleres que se ofrecen en el colegio esta el de ajedrez, con una experiencia por más de 16 años que junto con el de robótica y el de proyecto de lectura fomentan la capacidad de toma de decisiones. Analizando las fortalezas conforme al instrumento aplicado el 88% aplican en su labor docente las TIC como parte de la enseñanza Freinet; son capacitados una vez al año en esta área y además la institución renueva su equipo de cómputo cada dos o tres años; los salones de clases tienen computadora y video-proyector; cuenta con los espacios adecuados para su entrenamiento y desarrollo de las habilidades en tecnología mediante la habilitación de un centro de cómputo y una aula de medios.

Considerando que no a todos les gusta el juego de ajedrez, existe la necesidad de crear y ofrecer un ambiente de aprendizaje más interactivo y amigable en la que se aproveche las herramientas tecnológicas para fomentar el interés por el ajedrez; que se sientan acompañados con un tutor que responda a sus inquietudes y los guíe mediante un temario diseñado con materiales y actividades adecuadas para incidir en el desarrollo de la toma de decisiones y que le permita al estudiante analizar y resolver problemas de la vida cotidiana con una actitud analítica, ampliando sus conocimientos sobre la práctica del ajedrez como un deporte y que su práctica sea compartida con sus familiares fomentando la unidad socio-afectiva.

El presente diagnóstico se realizó mediante la técnica de **matriz FODA**, valorando su factibilidad en la ejecución del proyecto:

a) **Fortalezas:**

- La optimización de los recursos humanos, tecnológicos y de infraestructura han permitido dar una buena atención a los estudiantes, a pesar de que la matrícula ha

disminuido por incrementarse el número de colegios privados y situaciones de carácter económicas.

- La eficiencia terminal de educación primaria es del 96%, con una deserción escolar de 4% por ciclo escolar y por corte generacional.
- Posee el 100% de la planta docente con al menos el nivel de estudios de licenciatura, considerando que son 25 docentes, 2 con maestría y cuatro de ellos continúan su formación en un posgrado.
- Cuenta con una sala de cómputo que por cada dos estudiantes dispone de un equipo para su uso y además una sala de medios, ambos con conexión a internet.
- Se imparten tres talleres presenciales extracurriculares obligatorios en horario escolar (ajedrez, robótica, proyecto de lectura y los idiomas: inglés y francés), además de optativos fuera del horario normal, con un costo mensual adicional (fútbol, tae kwon do y danza).
- La institución cuenta con un licenciado en computación encargado de actualizar los sistemas de cómputo y proporciona ayuda a los docentes para elaborar algunos materiales didácticos con el apoyo de herramientas específicas (presentaciones electrónicas, uso de materiales multimedia en CD y DVD)
- El colegio tiene interés por conocer un curso en una plataforma educativa. En esta ocasión se ocupará la plataforma Blackboard, otorgando la UAEH la licencia de uso durante el tiempo de pilotaje del proyecto. Al término podrá optar el colegio por una de uso libre como Moodle o Dokeos, analizando los frutos que dé este.

b) ***Debilidades:***

- De un ranking de escuelas primarias en el estado de Hidalgo en el año 2011, el centro educativo ocupa el lugar número 61 de un total de 1729 escuelas primarias en el estado de Hidalgo, bajando siete lugares en comparación del 2010, donde obtuvo su mejor ubicación en el sitio 68; en el 2009 ocupaba el lugar 43. IFIE (2011, pág. 2).

- La oferta de actualización docente a cursos sobre las TIC ha sido insuficiente, siendo pocos los docentes que aplican el uso de herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos.
- No se contempla a la educación a distancia como un apoyo a las clases presenciales.
- Considerando que los talleres extracurriculares ya están definidos en el mapa curricular, el taller de ajedrez como la única opción de aprendizaje en la hora asignada, los niños y niñas muestran poco interés y motivación por aprender a jugarlo de forma presencial.
- Los alumnos requieren de ejercitar sus habilidades cognitivas y capacidades, sobre todo la toma de decisiones.
- El programa de estudios abarca 1 hora/semana de forma presencial, siendo insuficiente ya que se requiere al menos otras 3 horas/semana para el desarrollo de competencias en el alumno y de esta forma adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios en la estrategia del juego.

c) ***Oportunidades:***

- La Reforma de Educación Básica considera la necesidad de elevar la calidad en educación primaria, lo cual implica entre otras cosas mejorar el desempeño de los alumnos fortaleciendo su capacidad para egresar estudiantes que posean competencias para resolver problemas, toma de decisiones, desarrollar su creatividad y relacionarse de la mejor manera con sus demás compañeros.
- El dominio generalizado de las TIC y en general de las plataformas virtuales, como herramientas del pensamiento, la creatividad y la comunicación puede ser una alternativa para acceder a los espacios de mayor dinamismo en la producción y circulación del conocimiento.
- Convenios con otras instituciones educativas para aprovechar la tecnoeducación, considerando un espacio de interacción y trabajo colaborativo.

d) **Amenazas:**

- La principal causa de la deserción en el colegio es por la situación económica que atraviesa el País y en consecuencia el estado de Hidalgo.
- Falta de una cultura informática en la que se aproveche adecuadamente las TIC se debe a la poca difusión y actualización para su práctica docente.
- Los egresados no se insertan de manera efectiva en la educación secundaria careciendo del desarrollo de habilidades del pensamiento para enfrentar las asignaturas subsecuentes.

El resultado final de este diagnóstico será la presentación del proyecto de carácter profesional con el propósito educativo de elaborar un diseño instruccional para aprender ajedrez estructurando de forma organizada los contenidos del curso, los materiales didácticos, las actividades y evaluaciones, utilizando la plataforma educativa Blackboard, además de atender las prácticas del juego en las clases presenciales. Por lo anterior, la propuesta considera pertinente operar con sus fortalezas y aprovechar sus oportunidades, tratando constantemente de hacer conciencia y sobreponerse de las debilidades para convertirlas en fortalezas, sin desatender las amenazas. Los cambios en la matriz pueden ser muy dinámicos debido a factores como el apresurado avance tecnológico, situación económica y movimientos de residencia por la grave inseguridad del estado que finalmente la institución educativa no pierde nada por experimentar esta práctica educativa como una opción más de enseñanza y aprendizaje.

I.3. Planteamiento del problema

Hace apenas una década que la educación básica en el estado de Hidalgo a través de la Secretaría de Educación Pública de Hidalgo (SEPH) y el Comité de actividades recreativas, artísticas y culturales en el estado de Hidalgo fue implementando el taller de ajedrez en las escuelas de forma extracurricular. La primera fase consistió en un proyecto piloto llamado “**AJESEPH**”. Los responsables de este proyecto mencionan que *“en las primarias, el ajedrez se les enseña a los alumnos como un juego, el cual les permite tener mayor razonamiento a los niños, además, les ayuda a ser reflexivos y tomar buenas decisiones, en general, contribuye a un mejor*

aprovechamiento académico” Ángeles (2009). Los colegios privados de educación primaria no han sido la excepción, considerando los beneficios que aporta a los niños esta actividad lúdica, aunque se le ha retribuido más su formación competitiva, que un verdadero impacto en la educación para desarrollar o mejorar habilidades cognitivas.

Acotando la investigación, el colegio Elise Freinet imparte de forma privada enseñanza en el sistema básica y media superior. En el nivel de primaria, las clases de ajedrez se imparten a través de un taller que desde hace 16 años se ofrece a todo el plantel, desde el primer año de primaria hasta concluir dichos estudios. La docente que imparte el curso tiene una certificación estatal en ajedrez y cubre todos los grupos a su cargo en sesiones de una hora a la semana y el plantel cuenta con su propio espacio para dicha actividad.

Es importante mencionar que a pesar de los grandes esfuerzos que la directiva del colegio ha invertido en la capacitación de sus profesores (una vez al año) y siempre con una visión positiva, vista no como una imposición, por el contrario dando respuesta a una necesidad de formación y actualización, específicamente en la competencia del uso de las tecnologías de la información y comunicación. El plantel educativo desde hace 10 años mediante el uso de la computadora han incursionado en el uso de las nuevas tecnologías en sus planes de clase; a partir del 2010 los grados de quinto y sexto año de primaria emplearon la paquetería de Microsoft Office (word y power point) con el apoyo de la computadora y el videoprojector, el uso del pizarrón electrónico con el enciclomedia y software educativos con temas relacionados en las áreas de conocimiento y competencias en los grados correspondientes en el laboratorio de cómputo, finalmente el uso del correo electrónico para mandar sus tareas, contactar a sus compañeros o seguir alguna instrucción del docente para fuentes de consulta. Sin embargo los esfuerzos no se han visto capitalizados de manera eficiente en su labor docente, teniendo como antecedente un estudio realizado por Martínez (2010) en el que analiza la práctica educativa mediante el uso de las tecnologías y describe la experiencia del uso del enciclomedia en el periodo escolar 2010-2011, en los grados de quinto y sexto de primaria como un antecedente tecnológico en el colegio que no prosperó por la falta de actualización del equipo de cómputo y constante capacitación para estas herramientas tecnológicas. Uno de los propósitos centrales de este proyecto profesional es la de implementar este curso utilizando una plataforma educativa programada para el mes de diciembre de 2012 a marzo de 2013. Por el momento el colegio no ha tenido ninguna experiencia

en este recurso educativo; los únicos antecedentes en educación básica en el estado de Hidalgo son el Colegio Makarenko y el Cervantes que utiliza la plataforma educativa para realizar algunas tareas que se encuentran en un repositorio virtual. Con estos antecedentes, se infiere que un curso impartido en una plataforma educativa sería una gran oportunidad en el ánimo de implementarse como una estrategia prototipo innovadora.

Por lo anterior resulta interesante observar el desarrollo de un curso bajo las condiciones antes ya mencionadas que permita generar nuevas formas de aprendizaje, conduciendo un grupo experimental hacia una experiencia eficiente en busca de mejorar la práctica en el proceso de la toma de decisiones con la ayuda de herramientas y materiales educativos multimedia, desde una visión del constructivismo. Esta habilidad cognitiva, es el que en gran parte de escuelas se debe ejercitar de forma constante en su aplicación a cualquier esfera de conocimiento a la resolución de problemas concretos y como consecuencia de una acción consiente, reflexiva y objetiva.

Una vez analizado los pros y contras del proyecto, debe de cuestionarse que es lo se pretende hacer, para esto se han planteado dos preguntas las cuales se tratarán de responder a lo largo del proyecto:

- ¿Cuál es el impacto educativo que tiene implementar un curso de ajedrez en un escenario de aprendizaje virtual?
- ¿Qué ventajas o desventajas pueden identificarse en esta modalidad de aprendizaje semi-presencial que se imparte en el 5° de primaria, en comparación al curso presencial ordinario que se ha desarrollado en el 6° grado de primaria?

I.4. Antecedentes

Programas escolares de ajedrez en todo el mundo afirman el impacto positivo en el aprendizaje, sólo por mencionar algunos de ellos está el Programa municipal-escolar “Ajedrez entre todos”, Puerto Rico, Misiones, Argentina, fundada en 1919, Vogel (2005); Proyecto Estratégico Nacional de Ajedrez de la República Bolivariana de Venezuela, que promulgó bajo decreto

38.172 del Ministerio de Educación y Deportes en el 2005, formalizando el ingreso del ajedrez en la escuela básica venezolana, Federación Venezolana de Ajedrez (2012); en Tortuguitas, provincia de Buenos Aires, Argentina, desde 2008 tienen el proyecto “Taller de ajedrez para niños: Aprender a pensar y razonar sin violencia”; En el octavo congreso nacional de profesores de ajedrez desarrollado en Villa Martelli; Argentina, el Coordinador del plan de ajedrez escolar de Argentina, Justel (2003) argumenta lo siguiente:

Para nosotros, el juego de ajedrez es una herramienta para que los alumnos ejerciten su capacidad de analizar racionalmente, para que aprendan a pensar desde el lugar del otro, del contrincante, y asuman las bondades o defectos de cada jugada, por haber sido esta una decisión propia... De esta manera, con el ajedrez escolar, intentamos convertir al tablero y a las piezas en una maqueta para la toma de decisiones.

Los estudios más recientes sobre el ajedrez y las TIC, se ubican en el Proyecto de Ajedrez Escolar Inicial, fundado en el año 2006, Gutvay y Fernández (2012); la investigación busca hacer uso de las TIC con fines educativos en la enseñanza del ajedrez en educación primaria de la Provincia de San Luis, República de Argentina, con el propósito de enseñar de forma gratuita ajedrez vía internet.

En México, en el marco de la primera gran fiesta internacional de ajedrez UNAM (2010). Se realizó diversas conferencias sobre educación y el ajedrez, dentro de las cuales destaca el Proyecto Estratégico Nacional de Ajedrez Escolar de los Estados Unidos Mexicanos; “Ajedrez en la escuela”, prioridad de la Federación Francesa de Ajedrez y el "Análisis y Propuesta de Proyectos de Ajedrez Escolar", entre otras con la finalidad de intercambiar experiencias, teniendo como invitado de honor a M.I. Uvencio José Blanco Hernández, presidente de la Comisión Mundial de ajedrez para las escuelas, comentando la noticia de declaratoria en el seno de la Asamblea General y el núm. 81 Congreso de la FIDE, celebrado en Kanty-Mansiysk, Rusia; confirmando al ajedrez el estatus de “*Patrimonio cultural intangible de la Humanidad*”. Se publicó un artículo en “el informador.com.mx”, donde la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), propuso ante legisladores federales incluir en las escuelas al ajedrez de manera obligatoria en todo el país. Enrique Velázquez Pérez, representante de la Asociación de Ajedrecistas de la UNAM, hace mención que “*estudios científicos han comprobado que el*

llamado deporte-ciencia es una herramienta fundamental para elevar en niños y jóvenes el nivel cognoscitivo, de atención, concentración, memoria y fomenta los valores”. Las conclusiones y acciones sugeridas en este seminario resaltan las de:

- Incorporar la asignatura de ajedrez al sistema universitario de los Estados Unidos Mexicanos, que garantice la capacitación, formación y actualización permanente del recurso humano que participará en tal proyecto.
- Fundar un Centro Especializado en la Investigación Educativa en Ajedrez; dar apoyo institucional al desarrollo del talento ajedrecístico precoz, en el marco del proyecto nacional de ajedrez escolar.

I.5. Justificación

La propuesta contempla el diseño e implementación de un curso básico de ajedrez en la modalidad tanto de forma presencial, como de forma virtual mediante una plataforma educativa (modelo híbrido); desde un enfoque lúdico como lo es el ajedrez, se sustenta en poner en práctica diversas estrategias didácticas innovadoras que articulen el uso de las tecnologías de la información y comunicación, el aprendizaje de contenidos básicos sobre ajedrez mejorando algunas habilidades y competencias como: el pensamiento estratégico de los niños, toma de decisiones y resolución de problemas; finalmente tener un acercamiento e integración de la familia a actividades escolares que aprenderán de una forma divertida y novedosa.

Hasta este momento se ha abordado al ajedrez y su aporte en la educación desde la perspectiva presencial; sin embargo, desarrollar y poner en marcha una actividad instruccional en un entorno virtual mediante una actividad lúdica como lo es el Ajedrez, permitirá interactuar en un escenario de aprendizaje semi-presencial en la que dará la oportunidad de conocer los beneficios que ofrece una plataforma educativa para su formación académica y que además desde un enfoque constructivista les permitirá a los alumnos ejercitar un pensamiento estratégico para la toma de decisiones; sin menospreciar los beneficios de personalidad, sociabilidad y valores que fomenta esta práctica.

El plantel educativo otorgará todas las facilidades en cuanto a espacio físico se requiere, las erogaciones relacionadas a los materiales didácticos proporcionados que apoyarán a los alumnos, correrán por cuenta del responsable del proyecto y todo lo relacionado con el desarrollo del curso en línea, gracias al apoyo de la UAEH para que se utilice la plataforma educativa institucional titulada Blackboard.

Por tanto, deberá hacerse una revisión exhaustiva de los contenidos, materiales, actividades de aprendizaje propuestas, los diagnósticos y la disposición de la plataforma educativa a utilizar para tener la aprobación del comité Directivo del Colegio; o en su caso, atender alguna recomendación u observación, para hacer los ajustes necesarios.

Michael Brennan, 2004 (citado por Alemany, 2007), enfatiza la importancia de los materiales y recursos diseñados con el apoyo de las TIC y la tutoría que se le ofrecerá a los alumnos, como grandes contribuciones para lograr un desarrollo integral, respetando su autonomía de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, donde éste se da a través del juego como un ejercicio para el proceso de la toma de decisiones.

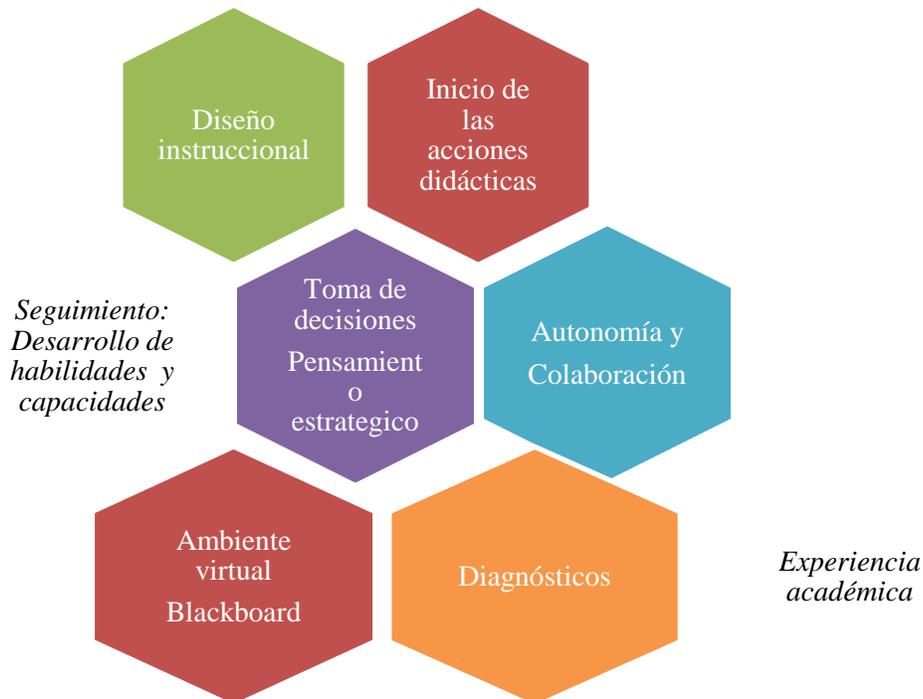


FIGURA 1.

Elementos de la Justificación del Proyecto. Elaboración propia

Lo que atinadamente refiere Barberá (2004): *“No estamos necesitados de una nueva pedagogía, como decimos, lo interesante es ahora explorar nuevas vías que procuren que la pedagogía existente encuentre métodos que ejerciten los procesos educativos de un modo eficiente y flexible”*. Se refiere a un aprendizaje mediante la computadora y el internet, realizando actividades específicas con materiales y recursos didácticos que representen mejorar una habilidad o competencia.

I.6. Objetivos

I.6.1. General:

Diseñar e implementar un curso semi-presencial de ajedrez para el desarrollo de la competencia de la toma de decisiones en los alumnos de quinto grado de primaria a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación.

I.6.2. Particulares:

- Identificar las características básicas del juego de ajedrez mediante actividades de práctica en la plataforma educativa Blackboard y de manera presencial.
- Mejorar la participación de los estudiantes de forma individual y colaborativa mediante el uso de herramientas didácticas: tutoriales, wikis, blog y foros de discusión.
- Involucrar a los padres de familia en el proceso de desarrollo de competencias de sus hijos en el juego de ajedrez para promover el apoyo a estas actividades en su vida cotidiana.
- Aplicar el logro de objetivos planteados en el curso mediante la solución a ejercicios prácticos de ajedrez para mejorar la competencia de la toma de decisiones.



FIGURA 2.

Objetivos del Proyecto. Elaboración propia.

I.7. Viabilidad

Como en toda investigación es importante reflexionar sobre su viabilidad, entendida como la factibilidad de la realización de un estudio en cuanto a los recursos disponibles. Gran parte de las investigaciones no son concluidas debido a las limitaciones que tiene el investigador por la falta de recursos financieros, materiales y humanos principalmente.

El proyecto completo tiene contemplado aproximadamente una duración de 11 meses, comprendido a partir del mes de mayo de 2012 a marzo de 2013, cuyos recursos se describen a continuación:

I.7.1. Recursos Financieros*

- Se requiere invertir en bibliografía especializada relacionada a las temáticas abordadas dentro del proyecto, como parte de la fuente de consulta. Inversión de \$2,000.00
- Viáticos y gastos de viaje por traslados locales al Centro Educativo, la SEPH, bibliotecas y domicilios particulares de grupo de trabajo (si es necesario). \$3,000.00
- Insumos para impresión y fotocopiado: \$2,000.00
- Compra de artículos de papelería diversa: \$1,500.00

***Estos recursos serían cubiertos con financiamiento propio.**

I.7.2. Recursos como Patentes e Informáticos

- La plataforma educativa utilizada es Blackboard, cuya licencia es erogada por la UAEH, quien de manera temporal facilitará el uso y administración de la misma para fines educativos y de la obtención de grado académico.

Costo aproximado al mes de \$150,000.00 por licencia Institucional.

- Licencia de antivirus por un año, aproximado de \$1,400.00
- Los programas informáticos académicos para la elaboración de los objetos de aprendizaje se buscará que sean bajo licencia libre.
- Los materiales educativos se harán de autoría propia.

I.7.3. Recursos Humanos

En el proyecto estarán participando activamente las siguientes personas:

- Director del colegio, en su carácter como la mayor autoridad en la institución educativa, delegando responsabilidades a su personal que participa en el proyecto y facilita todo lo necesario dentro del plantel.
- Titular del taller de ajedrez, considerando su actividad docente y el perfil con la especialidad en formación ajedrecística por casi 16 años, es importante mantener su experiencia y liderazgo como el vínculo principal con los estudiantes, fungiendo como profesor (tutor) durante el proyecto en ambas modalidades.
- Responsable del centro de cómputo del colegio, cuya tarea es proveer del espacio y equipos de cómputo necesarios para realizar el curso de inducción en condiciones óptimas y el uso del internet en la institución para el acceso a la plataforma.
- Responsable del proyecto, estará en constante comunicación con todos los que conforman el equipo de trabajo para asesorar, modificar o proponer cualquier aspecto técnico, operativo o pedagógico durante el diseño y aplicación del proyecto.

- Responsable del área de tecnología educativa, quien se encarga de asistir los aspectos técnicos de la plataforma Blackboard de la UAEH, facilitando un interfaz sencillo.

I.7.4. Recursos muebles e inmuebles

- El tecnólogo cuenta con una lap top, impresora, escáner, cámara fotográfica necesarios para el seguimiento, logística y evidencias que sean necesarias en el marco del proyecto.
- Durante las clases presenciales, la escuela prestará su espacio físico. Se requiere de material didáctico (tablero y piezas de ajedrez, reloj de ajedrez y el mobiliario escolar específico en su salón).
- El Centro Educativo Elise Freinet facilitará lo necesario para contar con el aula de ajedrez y el centro de cómputo del colegio, al menos una vez a la semana (1 hora), para su seguimiento de las actividades.
- Para la clase de inducción, se requiere de computadoras y señal de internet para su demostración en el aula, recursos que serán suministrados por la escuela.

I.7.5. Contratación y/o subcontrataciones de bienes o servicios

- Renta mensual del servicio de internet en casa del tecnólogo para el seguimiento del Proyecto hasta su conclusión. Aproximado de \$4,200.00.

I.7.6. Presupuesto Estimado

El Costo total del proyecto es de: \$14,100.00, presupuesto estimado de lo que puede requerirse en las condiciones normales y de tiempo para el diseño, aplicación y evaluación del proyecto. Existen otros recursos como las horas/hombre, costo/beneficio del Blackboard para la UAEH, servicios operativos dentro del colegio (agua, luz, mantenimiento de los espacios físicos), depreciación de los recursos materiales utilizados, que no logre desagregar

monetariamente dadas las facilidades que aportarán: el tecnólogo, UAEH y la escuela primaria Elise Freinet para llevar a buen término el proyecto planteado.

Un recurso que también debe agregarse es el tiempo y servicios que los padres de familia facilitarán a sus hijos para que puedan navegar dentro de la plataforma educativa (renta del internet y contar con un equipo de cómputo) de forma extra escolar y por interés de los niños para sus avances académicos.

Como se ha visto, existen las condiciones necesarias para aplicar el estudio, siendo importante al menos dos aspectos:

- Capacidad de infraestructura física, humana y tecnológica por parte del colegio.
- El apoyo de los papás para que los niños tengan los recursos tecnológicos y de comunicación en su casa, durante el tiempo que dure el proyecto. Esta parte es vital para dar seguimiento a las actividades de manera virtual.

Sin duda, la satisfacción de ofrecer un contexto de enseñanza distinta en una institución de educación básica puede considerarse una práctica que deberá analizarse los resultados.

I.8. Cronograma de actividades del proyecto

Una buena planeación de lo que queremos hacer y cuanto tiempo tardaremos en alcanzar lo propuesto en nuestro protocolo de investigación, facilita el desarrollo del estudio.

Se ha partido desde la elaboración del protocolo (marzo a mayo, 2012), para continuar con la segunda fase, en cuanto a la metodología y estructura general del proyecto (mayo, junio, octubre y noviembre 2012). Posteriormente se realizará el estudio de campo para recolectar, analizar e interpretar los resultados, traducidos en un reporte para su seguimiento. Véase los anexos 20 y 21.

CAPÍTULO II. MARCO DE REFERENCIA

El proyecto se sustenta de los acontecimientos en investigaciones que históricamente tienen relación con los temas tratados en el mismo, aportes teóricos, conceptuales y de los modelos o proyectos similares. Por lo que en este apartado se construye el estado del arte de la investigación.

II.1. Marco Normativo en la Educación

La generación actual de estudiantes se caracterizan por grandes deseos de aprender y el uso generalizado de las TIC, adaptándose fácilmente a los constantes cambios sociales, políticos, culturales y tecnológicos, en una sociedad llamada “*Sociedad de la Información*” y a un estilo de vida que marca una nueva era de jóvenes, conocida como “*Generación NET*” Navarro (2004), Dávila (2006).

Las instituciones educativas deben también de adaptarse a este precipitado avance tecnológico y constantes cambios que la sociedad demanda. No sólo se habla de tener los mejores espacios y la infraestructura actualizada, se requiere de un rediseño curricular y profesionalización de su recurso humano para conducir hacia nuevas formas de enseñar y aprender, considerando un modelo de formación continua en la que los docentes deben estar cada vez más preparados y representen en su entorno una actitud innovadora que despierte el interés y motivación en sus alumnos dotándoles de las habilidades y competencias (incluyendo las digitales), que les permita construir su propio conocimiento mediante una estructura cada vez más compleja y reflexiva, como bien refiere Morales (2005) “*nuestra tarea como profesores no es enseñar, sino ayudar a aprender..*”. La formación que propone este autor es “**centrada en el alumno**”, dónde el profesor sólo es responsable de crear el ambiente de aprendizaje para que los alumnos aprendan.

El mapa curricular en Educación Primaria del Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet, contempla y ofrece un taller de ajedrez en el que incita a sus alumnos y alumnas al análisis y reflexión a situaciones concretas, el marco normativo se sustenta en el “*Plan de*

Estudios 2011. Educación Básica” de la Secretaría de Educación Pública, SEP (2011, pág. 9); referente a la importancia de “*aportar una propuesta formativa pertinente, significativa, congruente, orientada al desarrollo de competencias y centrada en el aprendizaje de las y los estudiantes.*”. Asimismo la importancia de generar el interés y participación de los padres de familia en las actividades académicas, deportivas y culturales que se realizan en la institución educativa.

Más allá de lo que ocurre en el aula, las instituciones educativas generan compromisos encaminados a modernizarse, fortaleciendo su infraestructura y equipo escolar, actualización constante de su planta académica y permitirles a maestros y alumnado al acceder al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación con mayores oportunidades de aprender y desarrollarse de manera integral coadyuvando al logro del perfil de egreso en educación primaria que de acuerdo a lo que se estipula en el *Plan de Estudios de 2011. Educación Básica*, SEP (2011, pág. 39 y 40), los estudiantes deberán mostrar al término de la Educación Básica “*desarrollar competencias para la vida, que además de conocimientos y habilidades, incluyan actitudes y valores para enfrentar el éxito en diversas tareas*”. Concretamente en este marco normativo y para fundamentar el ajedrez en la escuela, refiere que el egresado debe mostrar las **competencias** que se describe en sus incisos:

b) Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma de decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar en consecuencia, los propios puntos de vista.

g) Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de las capacidades en los otros, emprende y se esfuerza para lograr proyectos personales y colectivos.

i) Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.

Ahora bien, el mapa curricular en Secundaria contempla la asignatura de “Tecnología I, II y III”; que se inicia desde el nivel preescolar con el campo formativo de exploración y conocimientos del mundo, y continúa en primaria en las materias de Ciencias Naturales, Geografía e Historia. Por lo que en educación secundaria busca que los estudiantes logren una formación tecnológica que integre el desarrollo de procesos técnicos, así como el saber ser para tomar decisiones de manera responsable, *Plan de Estudios de 2011. Educación Básica*, SEP (2011, pág. 50).

Otro principio pedagógico que sustenta el plan de estudios en su inciso número 7 (pág. 64-67), que sirve como base para implementar este curso de ajedrez en un sistema semi-presencial en nivel primaria, es la “*Gestión para el desarrollo de habilidades Digitales*”; que además de contemplarlo la SEP y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO), menciona como cada vez las instituciones educativas crean espacios de formación mediante un proceso de aprendizaje sin importar el lugar y tiempo posibilitando el acceso a las nuevas tecnologías. Esto tiene relación a la posibilidad de ofrecer a los estudiantes un aprendizaje a distancia, que complementa lo aprendido de forma presencial mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

El marco normativo en el que se plasma la idea central de educación, ciencia, tecnología e innovación, como uno de los objetivos transversales, se contempla en el Plan Estatal de Desarrollo del estado de Hidalgo, Gobierno del Estado de Hidalgo (2011). Es un proyecto que los hidalguenses han construido, siendo el instrumento rector para llevar a cabo el proceso de desarrollo de la entidad. En este, se establecieron los **objetivos estratégicos** y las prioridades que guían las acciones del gobierno durante el periodo 2011-2016. Su objetivo estratégico en el ámbito de la educación, tiene como finalidad:

Convertir a la educación en el pilar del desarrollo impartiendo con calidad, pertinencia, equidad y cobertura total con estrategias que fomenten la competitividad de los procesos educativos, centrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje,... propiciando el acceso amplio y equitativo al desarrollo científico, las nuevas tecnologías y la innovación...., que propicie la formación integral del capital humano para lograr una vida plena para todos los habitantes del estado (pág. 42).

El numeral diez de las estrategias de acción se compromete a *“Impulsar el desarrollo y utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar la inserción de los estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida”*

La línea de acción que impulsa el desarrollo de la competitividad académica de los procesos educativos en educación básica es la 1.4.3.4. *“Desarrollar materiales didácticos alternativos para generar el significado del conocimiento en atención de temas relacionados con rezago académico, y fortalecer las temáticas transversales, desarrollo científico y tecnológico, fomentando la lectura, desarrollo sustentable, cultura, deporte, salud, entre otros”*.

La propuesta de este proyecto pretende hacer un estudio exploratorio en un colegio particular, con la finalidad de desarrollar, implementar y observar una experiencia profesional en la práctica educativa que se realiza en el nivel de primaria, concretamente en el Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet, seleccionándose el 5° de primaria para su estudio.

Es un plantel particular, ubicado en la antigua carretera a las bombas, Km. 2 s/n, en la colonia Adolfo López Mateos, en la ciudad de Pachuca, Hidalgo; Código Postal 42080. Su oferta educativa que ofrece sólo en el turno matutino, es en los niveles de educación preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. Se rige bajo la corriente Freinet, mediante un estilo de aprendizaje constructivista. En primaria, además de las asignaturas curriculares, provee a sus alumnos de manera obligatoria el idioma inglés, francés, un taller de robótica, cómputo y ajedrez. De manera optativa y extra clase, se ofrece los talleres de tae kwon do, fútbol, danza y música. La plantilla docente en primaria, está conformada de veinticinco profesores para las asignaturas y talleres:

- Dos docentes por cada grado escolar (de primero a sexto)
- Cuatro de inglés
- Una maestra de francés
- Un maestro de computación
- Una maestra de ajedrez
- Un maestro de tae kwon do

- Un maestro de música
- Una bibliotecaria
- Una maestra de danza.
- Un maestro de educación física
- Una maestra de robótica

Las **competencias adquiridas** que en el 5° de primaria atienden en el colegio de acuerdo al “Programa de Estudios 2011, Guía para el Maestro” SEP (2011), se detallan a continuación:

- **Español:** El empleo del lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Permite al alumno interpretar, comprender y expresar sus sentimientos, ideas y opiniones de manera informada y apoyándose en argumentos de otros. Es el caso de los foros de discusión que se tiene contemplado en las actividades del alumno para discutir con otros respetando sus puntos de vista.
- **Matemáticas:** Resolución de problemas de manera autónoma. Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas que en el ajedrez se practicarán.
- **Ciencias Naturales:** El curso tiene la intención de comprender por que el juego del ajedrez ha sido una herramienta importante para el desarrollo intelectual y que ejercita su pensamiento hacia el análisis y construcción de nuevas alternativas en la resolución de problemas prácticos.
- **Historia:** Comprensión del tiempo y del espacio de los acontecimientos históricos. Aplicando sus conocimientos sobre la historia para comprender el contexto respecto a su origen del ajedrez y lo importante en el ámbito educativo.
- **Cívica y Ética:** Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad. Ejercer la facultad de tomar decisiones y regular su comportamiento de manera responsable y autónoma sin afectar a otras personas. Es por ello que a través del juego puede aprender a autorregularse. Respeto y valorización de la diversidad. Es uno de los valores que más se incita dentro del juego, respetar y valorar diferentes formas de ser, actuar, pensar y sentir.

- **Educación Física:** Manifestación global de la corporeidad. La corporeidad entendida esta como la participación en alguna competencia que adquiera conciencia sobre sí mismo y su realidad corporal, vista como un proceso social. Cuando juega ajedrez se relaciona con otras personas, se comunican y se implica la palabra y los movimientos del cuerpo.

II.2. Ajedrez Escolar como una actividad de aprendizaje.

II.2.1. El aprendizaje mediante actividades lúdicas.

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española REA, (2001). La palabra *lúdico* significa perteneciente o relativo al juego. El comportamiento lúdico en el ser humano es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba debido a algunos hallazgos en representaciones gráficas encontradas en diferentes partes del mundo, sobre todo de pinturas en cuevas, paredes y tumbas.

La relación entre el **juego y el aprendizaje** se da de manera natural: los verbos “*jugar*” y “*aprender*” se relacionan. Ambos términos consisten, según Andreu y García (2000) en: “*superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar*”. Los juegos didácticos o lúdicos en el ámbito educativo, ofrecen a los alumnos actividades atractivas y motivadoras que captan la atención del alumno e incrementan su participación en el aula. Para Flores, (2005), “*el juego permite sin riesgos desarrollar sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboraciones en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, la productividad, el servicio y la imagen*”. El uso de materiales multimedia e hipermedia (aplicación de gráficos, imágenes, animaciones, y sonidos mediante la computadora) a través de las tecnologías de la información y comunicación han ayudado considerablemente a reforzar esta práctica formativa. Flores Lozano, menciona que estos materiales educativos y actividades que a través del juego realizarán son “*más motivantes mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo*”.

El aprendizaje a través del juego, debe incidir en la construcción de nuevos conocimientos de manera sencilla y creativa, Duarte (2003) describe un estudio realizado sobre “*Conocimiento, juego y materiales educativos*” realizado por la Fundación Restrepo Barco (FES) del Ministerio de Educación en Colombia en 1993, menciona que “*se destaca que entre muchos pedagogos ha existido la concepción del juego como mediador de procesos, que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje, mientras que otros han optado por una oposición entre juego y aprendizaje*”.

II.2.2. La toma de decisiones y los paradigmas del Aprendizaje en el Ajedrez

La toma de decisiones es una actividad cotidiana que utilizamos en cualquier actividad humana y que debiera considerarse como “central”, desde decisiones sencillas como seleccionar que vestir, por qué calle llegar al trabajo o que comer; hasta complejas que puede traer como consecuencia acciones importantes en nuestra vida, tal es el caso cuando elegimos una profesión o la acompañante de nuestra vida. Una mala elección puede causar frustración, es frecuente que las decisiones se tomen de manera inconsciente o sin darnos cuenta, sin embargo existen otras más que requieren de un proceso de razonamiento (no guiado por el instinto) más complejo y objetivo. Parte de los objetivos que persigue esta investigación, es que al alumno se le adiestre en este proceso de toma de decisiones, utilizando al juego y el uso de las herramientas tecnológicas como medios estratégicos, a raíz de un proceso ordenado, eficiente y sistemático.

El tema de la toma de decisiones generalmente lo relacionamos en el ámbito empresarial en la que un gerente o junta directiva, deben de responder a situaciones o acontecimientos muchas veces importantes e impredecibles que influyen y dirigen el rumbo en la vida operacional de la empresa.

Los orígenes de la toma de decisiones cobran mayor relevancia en la *Revolución Industrial* del siglo XIX, en la que el mundo industrializado crea la necesidad de una administración efectiva y eficiente. En la investigación Operacional (IO) publica “*Los Principios de la Administración Científica*”, es conocida también como Ciencia de la Administración (CA), que

ofrece a los gerentes desarrollar conocimientos y herramientas necesarias para comprensión de los problemas de decisión. Bajo este contexto, Arsham (2012) menciona que:

La toma de decisiones comprende una serie de pasos. El proceso comienza con la creación de metas y continúa con la identificación de los problemas y cursos de acción alternativos. No termina hasta que se toma efectivamente la decisión o se realiza la elección, ni hasta que no se hayan experimentado las ansiedades posteriores a la decisión. La toma de decisiones, sin embargo es una función de gestión importante en todos los puntos del proceso de administración.

Para este autor, en la toma de decisiones existen básicamente dos teorías: La primera de ellas se le denomina *teoría normativa* que se sustenta en la aplicación de técnicas para lograr metas predeterminadas. Nos dice qué decisión tomar. La segunda teoría, que refiere este autor es conocida como *positiva o del comportamiento* y sólo busca describir y explicar como se toman las decisiones. Uno de los modelos más representativos en la toma de decisiones es el de resolución de problemas.

A continuación, se describe una breve semblanza referente a como esta teoría del juego ha influido sobre el aprendizaje, vista de diferentes paradigmas sobre *cómo aprender*, para su contextualización y sustento teórico-práctico en el juego de ajedrez.

II.2.1.1. Teoría del Aprendizaje: Conductismo.

Resulta importante observar como el hombre a través del tiempo trata de descubrir y analizar como aprendemos, por lo que esta teoría se basa en el estudio de conductas que se pueden observar y medir. Suárez (2005) analiza un estudio del psicólogo norteamericano Edward Thorndike, profesor en la Universidad de Columbia, en su libro "*Psicología Educativa*" que se publicó en 1903, respecto a las leyes de la conducta humana en relación al aprendizaje, define al **aprendizaje** como: "*el desempeño de una persona en una actividad dada*"; y menciona que: "*a mayor número de veces que se repita las reacciones a un estímulo, mayor será su retención (ley de la repetición)*". Esta teoría conductista en la enseñanza instruccional del ajedrez se

relaciona en el número de veces en que los niños identifican una solución correcta a una situación concreta (toma de decisiones); si la respuesta es positiva, lo motiva y estimula a seguir resolviendo ejercicios más complejos; si por el contrario, la situación de análisis le imposibilita encontrar de manera pronta una solución satisfactoria puede producirle frustración o desagrado (ley del efecto). Suárez (2005) mediante esta teoría conductista de Thorndike, explica que la motivación debe ser una acción constante mediante la repetición condicionada y de los estímulos adecuados, por tanto debe de inducirles progresivamente mediante el ensayo a prueba y error, mejorar su técnica, generándoles confianza en si mismo, debilitando los errores y reforzando sus aciertos mediante acciones que recompensen sus logros para tomar decisiones lo más correctas posibles.

II.2.1.2. Teoría del Aprendizaje: Cognitivismo.

El aprendizaje cognitivo se basa en los procesos que tienen lugar atrás de los cambios de la conducta, dichas modificaciones observadas sirven como indicadores para entender y explicar lo que sucede en la mente del que aprende, Pozo (1997). Uno de los primeros psicólogos en utilizar el ajedrez como una forma de desarrollar habilidades cognitivas fue el francés Alfred Binet que fue profesor de la Sorbona en París. García (2001) describe el estudio en 1894, en el que analiza las facultades cognitivas de los ajedrecistas a través de los grandes maestros (GM) de ajedrez en la forma en que éstos retienen el conocimiento adquirido mediante el estudio de posiciones, en la que la memoria juega un papel importante para el análisis de su próxima jugada (memoria visual). En el caso de los niños la imaginación es un elemento abstracto que les ayudará en su próximo movimiento o planificación anticipada de una serie consecutiva de ellas combinada con la memoria a fin de tomar decisiones que le permitan alcanzar su objetivo propuesto.

Uno de los primeros experimentos que surgió a través de los aportes de Binet, fue el estudio del ajedrez y la psicología, por Diakow, Petrovski y Rudik, en la Unión Soviética en 1925, García (2001) en el “Resumen del Dr. Ferguson sobre investigaciones del ajedrez y su impacto en la educación”, menciona que el estudio se basó en el seguimiento sobre ocho maestros de ajedrez soviéticos con la finalidad de probar si la capacidad mental avanzada en ajedrez puede ser aplicada a otras esferas del conocimiento. La utilización de una técnica introspectiva de

“*pensar en voz alta*” les permitía hacer en el tablero lo que a través de sus palabras la mente les dictaba. Los resultados muestran un gran avance en el proceso de memorización de posiciones, también llamada “*memoria visual*”, así como en el poder combinatorio, velocidad de cálculo, capacidad de concentración y pensamiento lógico.

La idea de estimular la inteligencia de los jóvenes a través del ajedrez (visto como un juego), es por que el mundo ajedrecístico ofrece un aprendizaje que sirve “*para la vida*”, en el juego el aprendiz encuentran un espacio protegido para construir, equivocarse y replantear nuevas estructuras y acciones en las que prueban sus capacidades y aptitudes una y otra vez, adaptándose y madurando; justamente para el psicólogo suizo Dr. Jean Piaget (1985), en su obra “*El nacimiento de la inteligencia en el niño*”: el proceso de evolución del niño se define a partir de la idea del equilibrio y del desarrollo mental como una construcción continua.

Todo ello, lleva a la idea de que los niños aprendan de acuerdo a cada nivel de capacidad y edad lo permitan (Piaget, 1985), que de acuerdo con esta teoría propone cuatro etapas de desarrollo en los seres humanos, donde cada período se identifica por la presencia de ciertos procesos y estructuras mentales en la que poco a poco irá madurando y fortaleciéndose para avanzar a la siguiente etapa, siendo las siguientes:



FIGURA 3.

Etapas de desarrollo humano en el aprendizaje. Piaget, 1985.

En la edad de estudio para el 5° de primaria (entre los 11 y 12 años), el estadio operacional formal que refiere el Dr. Piaget; que coincide con el desarrollo que tienen de niños a jóvenes (pubertad) están en condiciones de formular hipótesis, técnicamente llamadas en el argot ajedrecístico como “*variantes*”, en las que el análisis de ellas probarán su validez en busca de soluciones a problemas planteados, alcanzando en esa oportunidad el llamado “*razonamiento hipotético deductivo*”.

Esto quiere decir que el docente deberá ser un guía y orientador, que inicialmente se dará mediante el aprendizaje instruccional y que además, deberá de ser capaz de motivar y propiciar un ambiente que les permita crear nuevos aprendizajes a través de la observación, el análisis y finalmente la toma de decisiones. Su actividad dentro del ambiente virtual le ayudará a desarrollar un pensamiento crítico, que mediante opiniones de forma colectiva, irá construyendo su propio aprendizaje.

Otro de los estudios que describe García (2001), es el de Johan Christiaen en 1974, mediante una investigación “*Ajedrez y desarrollo cognitivo*” realizada en la escuela Assenede Municipal School de Gent, Bélgica; trata de probar la teoría de Piaget en la que se escogió a 40 estudiantes de 10 años divididos en forma aleatoria en dos grupos de 20 en un ambiente escolar enriqueciendo con ajedrez (20 experimental y 20 control) podría acelerarse la transición desde la etapa de operaciones concretas a la etapa de operaciones formales. El resultado más importante en este estudio es la capacidad de la *originalidad*. Los niños mediante su creatividad lograron explorar nuevas variantes y formas de alcanzar sus objetivos propuestos.

II.2.1.3. Teoría del Aprendizaje: Constructivismo.

El paradigma del constructivismo, se basa en explicar como aprendemos, de tal manera que la enseñanza del ajedrez con la novedad de practicarlo mediante un sistema semi-presencial, además de perfeccionar su destreza, intenta aportar en la educación como una herramienta posible que permite al niño mostrar lo que es, sabe y puede hacer desde su lugar de niño frente a cada situación que se le plantea en el tablero.

Uno de los temas que relacionan la implementación de un escenario de aprendizaje virtual y la práctica del ajedrez como una estrategia pedagógica, es la adquisición de habilidades cognitivas sobre todo lo relacionado a la toma de decisiones y el razonamiento para la solución de problemas. Comparto la idea de Raquel Gilar (2003) en su tesis doctoral, en el que sustenta que:

Los investigadores estudiaron la forma en que las personas hacían una elección bajo circunstancias de incertidumbre y en cuanto al razonamiento estudiaron cómo se llegaba a una conclusión a partir de una combinación de inferencias mentales. En cierto sentido, la toma de decisiones y el razonamiento son también formas de resolver problemas, aunque en estos casos se atendía más a los estados mentales intermedios que a las acciones físicas que se analizaban en los estudios iniciales sobre solución de problemas.

En los problemas de ajedrez, para dar una solución a estos planteamientos requieren de la adquisición de conocimientos previos mediante su análisis por un largo periodo de tiempo, por lo que de manera improvisada difícilmente podrá obtener buenos resultados ya que no se sustenta en el “azar” si no más bien en la estrategia entre bandos, relacionados con conocimientos teóricos previos y la práctica que favorecerá a un pensamiento estratégico y creativo.

Plate (2011), hace mención al teórico que promulgó una ruptura con la pedagogía tradicional, el filósofo y pedagogo Jhon Dewey, siendo unos de los representantes más destacados del *pragmatismo* desarrollo un nuevo sistema educativo, quien propuso que el aprendizaje se diera no sólo con los contenidos de estudio en el centro educativo, si no que se complementara además con otras actividades extracurriculares que mediante su “*método del problema*” plantea que el aprendizaje debe ser “*una actividad de investigación, ejercitados por grupos de educandos tutelados y orientados por el educador*”. Dewey en su libro “*cómo pensamos*” (2007), sustenta que mediante la práctica es como se llega a la reflexión para la resolución de problemas, por lo que con una educación guiada, sin que pierda el docente autoridad y liderazgo “*dejará de ser pasivo en la recepción de conocimientos y sabrá asumir con su propia responsabilidad su propia formación intelectual*”. Esta teoría se utiliza en el ajedrez cuando el jugador analiza una posición para tomar la mejor decisión sobre que hacer en el tablero. Primero, hace un estudio respecto a variantes posibles; después, evalúa la situación material, la posición y analiza las posibles amenazas o ventajas materiales; por último busca soluciones alternativas de acuerdo al análisis

logrado, el psicólogo y maestro de ajedrez Dr. Adrián De Groot le llama “*profundización progresiva*” Amigó (2008), estudio realizado en Bélgica sobre la instrucción ajedrecística en estudiantes de escuela primaria en 1977.

Por su parte el educador francés Celestin Freinet, UNESCO (1999), quien promueve el movimiento “*la escuela moderna*” en 1948, sus técnicas se basaron en tres principios fundamentales: la libertad de expresión, la vida en cooperación y la vida participativa. En su empeño por llevar a la práctica una pedagogía activa centrada en el niño, puede decirse que es un método en la que la escuela es el lugar idóneo para que los niños aprendan no de forma pasiva e limitada física y mentalmente, por el contrario; para Freinet, la educación parte como una necesidad de generar una práctica pedagógica activa, buscando estrategias más apropiadas centradas en el alumno, mediante actividades escolares que le permiten aprender de forma autónoma y cooperativa en la forma de pensar para hacer y construir nuevos conocimientos siendo aplicados en el mundo real que satisfaga sus necesidades. Su formación inicia como “*un tanteo experimental*” en el que va descubriendo a través de inquietudes y necesidades de experimentar y conocer, para posteriormente avanzar hacia un análisis más profundo de las reglas y leyes que dan una percepción más objetiva del mundo real, no limitándose a dar una respuesta subjetiva o apresurada sobre una situación en particular, si no que, aporta soluciones sustentadas en base a conocimientos previos y la practica.

Esta nueva orientación pedagógica de Feinet (1996), refiere a la educación por el trabajo como uno de los pilares de esta corriente; que en su obra “*La educación por el trabajo*”, atribuye al trabajo la capacidad de la escuela en el vinculo “trabajo-juego”, que se deriva de actividades que se realizan en su medio infantil con el propósito de estimular el deseo permanente de “*superarse, de superar a los otros, de ganar victorias grandes o pequeñas, de dominar a alguien o algo*”, su objetivo es que los niños aprendan a pensar y actúen pensando. Por lo anterior, la pedagogía moderna de Freinet tiene como objetivo articular: su autonomía, creatividad de niño y el compromiso de trabajo con los demás.

Una vez que analizado algunos de los teóricos de la educación, **el constructivismo** fundamenta principalmente esta investigación, se enfatizan los roles que se desarrollan en el espacio escolar; tales como los roles entre el maestro (facilitador), alumnos (constructor) y la

participación de la vida familiar, son esenciales para el desarrollo integral del niño. Por lo que las actividades escolares se planifican de acuerdo al interés y necesidades de los educandos, que al momento de diseñar y planificar las sesiones académicas bajo el paradigma constructivista, se estructuraron los contenidos considerando el nivel de desarrollo que se obtuvo al concluir el 4º de primaria; diversificar los materiales de aprendizaje y generar actividades que les permita modificar sus esquemas de conocimiento para construir un aprendizaje significativo, incita al trabajo colaborativo, fomenta la tutoría, seguimiento y evaluación de las actividades realizadas que mediante el juego aprendan.

La idea fundamental de este taller no es suplir lo que ya se imparte de manera presencial, por el contrario, es fortalecer lo que aprendieron de forma presencial, que no sólo se queden con lo que la escuela le ha ofrecido, más bien; con esta herramienta pedagógica virtual, mediante una metodología y diseño adecuado; posibilita a descubrir, experimentar, equivocarse, replantear, tomar decisiones correctas y tener acceso a otras fuentes de aprendizaje sin límite de tiempo y de espacio.

II.3. Uso de las TIC en la Educación

Se vive en un mundo en constante evolución tecnológica; las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han cambiado nuestra forma de vida y su impacto se observa en diferentes contextos y áreas de conocimiento; la educación no es la excepción. Las instituciones educativas buscan el apoyo de nuevas formas de enseñanza-aprendizaje que favorezcan la interacción entre el docente y sus alumnos, acompañados mediante recursos multimedia (imágenes, audio y video) que sean más atractivos de enriquecer este proceso.

No debemos de olvidar que ahora los docentes, además de contar con las capacidades y competencias necesarias de acuerdo a su perfil profesional y especialidad didáctica, deberán familiarizarse en el manejo de las tecnologías educativas en el aula y su incorporación de entornos educativos de manera virtual, siéndoles necesario conocer las alternativas y recomendaciones para administrar plataformas virtuales. Esto, con la finalidad de motivar de

manera diferente a sus alumnos sin caer en la monotonía didáctica, propiciando un aprendizaje autónomo y colaborativo a la vez.

Al utilizar la corriente constructivista, el aprendizaje se da mediante la generación de nuevos conocimientos, las TIC pueden utilizarse como herramienta pedagógica eficaz en la construcción de significados a partir de conocimientos y experiencias previas, vistas de manera objetiva.

II.3.1. Educación a Distancia

Diversas organizaciones e Instituciones de Educación Superior (IES) del sector público y privado, se interesan más en ofrecer diversos servicios a distancia relacionados a la formación y capacitación de su personal. El término, propósito, condiciones, contexto y recursos en que éstos se desarrollen, llámense: cursos, talleres, capacitaciones, incluso programas educativos que proporcionan información y materiales didácticos e interactúan en un ambiente en línea.

II.3.2. Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

La educación de la actualidad, adquiere mayor importancia en el dominio de los procesos y estrategias cognitivas que la simple asimilación de contenidos, sin importar el tiempo y espacio que limite el aprendizaje. El término *virtual* se relaciona con lo imaginario (imagen virtual), una aula virtual es un escenario de aprendizaje similar a lo que tiene y puede hacerse en un aula presencial, sólo que con las grandes ventajas de no ocupar un espacio físico y en un tiempo determinado.

Un **entorno de aprendizaje virtual** se conceptualiza como: aquella clase en la que se incorpora en su actividad educativa, la presencia de elementos virtuales, utilizando a la computadora y el internet como elementos claves. A esta formación, se le conoce como en *red* o *a distancia*.

Las principales ventajas de este entorno, es que se desarrolla un aprendizaje en un ambiente flexible, amigable, accesible e interactivo; donde los alumnos requieren de un mínimo de competencias instruccionales, mantiene una comunicación tanto sincrónica (chat,

videoconferencia, etc.), como asincrónica (correo electrónico, etc.); además, empiezan a manipular herramientas audio visuales.

Las **plataformas educativas** para Cabero (2006), son aplicaciones virtuales que permiten administrar y conducir procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno web más o menos privado (dado que el administrador otorga un acceso restringido a un curso en específico), que ofrecen diferentes funcionalidades y características dinámicas e interactivas. Los alumnos se registrarán para tener acceso mediante una cuenta a través de una conexión a la red y su ingreso a la plataforma educativa; todas las actividades y recursos quedan registradas en ese entorno para que el alumno las realice de manera cronológica y organizada, generalmente en módulos, en un determinado período de entrega de productos académicos para que el docente pueda dar seguimiento y evaluación del avance formativo que van teniendo.



FIGURA 4.

Recursos de los entornos virtuales de aprendizaje, Talbot (2004)

Cabe hacer mención que la plataforma educativa funge no sólo como un instrumento técnico, si no como una herramienta educativa de formación y canal de comunicación para interactuar entre los alumnos-docente, en la que trabajarán colaborativamente actividades de enseñanza-

aprendizaje sin importar el tiempo y espacio. Las llamadas “**e-actividades**”, Cabero (2006) las define como: *“aquellas acciones formativas que utilizan la Web como medio y recurso para la realización de actividades formativas, independientemente de que también pueda utilizarse otro tipo de instrumentos como el video y la audio conferencia, los multimedia, la televisión, etc..”*. Hoy en día las plataformas educativas se han ido adaptando a las necesidades de las Instituciones en cuanto a los cambios y al desarrollo del conocimiento que se genera una sociedad tecnológica.

Por lo anterior y en el ánimo de seleccionar una plataforma educativa más viable y congruente a las necesidades y contexto de la escuela, se describirá en el anexo 22, respecto a las principales plataformas que se toman de referencia para ser implementada; una de las diferencias que se distingue entre ellas, es que unas son de licencia de uso gratuito.

La plataforma educativa a utilizar en el colegio es Blackboard^R de la UAEH, que gentilmente ha aprobado alojar este proyecto con la finalidad de lograr los resultados propuestos en el marco de la investigación y por el tiempo que esta dure (no mayor a cuatro meses) debido al costo elevado por la licencia institucional. Habrá que ver qué actitud toman los alumnos ante esta nueva forma de aprender, pero que con certeza será una experiencia innovadora tanto para los alumnos, equipo docente y técnico, como el núcleo familiar que no es un actor pasivo, por el contrario; su aprendizaje se verá guiado por todos para lograr esa formación integral. Hasta el momento una dificultad que podría presentarse es que entiendan correctamente la instrucción de todo el guion en las actividades, por ello es importante en las dos sesiones de inducción explicarles los propósitos del proyecto, la utilidad de los materiales didácticos y listas de cotejo para obtener lo que se desea del estudiante.

II.3.3. Formación a Distancia: E-Learning.

E-learning es la unión de la tecnología y la educación. En el año 2003 se propiciaron las condiciones favorables necesarias para su inserción en el ámbito empresarial y educativo. A partir de la administración del Presidente Fox invirtió más de cinco millones de pesos anuales para la Red Escolar, Red Edusat, videotecas, generación de contenidos de e-México, fuente consultada en e-learning América Latina (2012).

Así mismo, en una encuesta realizada a 140 empresas mexicanas en el uso de la tecnología digital, publicada en la revista digital de e-learning de América Latina (2012), describe el testimonio de éxito de la empresa de soluciones tecnológicas TECNONEXO, en la que hace oficial el lanzamiento de su nueva plataforma de e-Learning Web Campus Tecnonexo. Al final de la encuesta determina que el 82% de los empresarios encuestados reconocen la importancia de las TIC para lograr ventajas competitivas, mejor calidad en el aprendizaje y la reducción de costos, sin embargo; en una situación contradictoria una de cada cinco empresas analizadas en la actualidad utilizan soluciones e-learning para capacitar a su personal.

De forma reciente, un estudio hecho en México sobre “Educación virtual en universidades y empresas”, difundido durante el mes de septiembre de 2011 por la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), muestra un gran incremento por el uso del e-learning en Instituciones de Educación Superior (IES) privadas y públicas, que de forma exitosa representan el 38.7% de las cuales han ofreciendo bajo esta modalidad en sus programas educativos, en tanto que el 53.3% planifica incorporar este sistema en el corto plazo. Escasamente el 8% declina adoptar soluciones mediante este ambiente.

Jorge Pi Orozco, Vicepresidente de la Asociación Mexicana de Educación a Distancia, en una entrevista en la revista e-learning América Latina (2012), enfatiza la importancia de una didáctica centrada en el proceso y todo debe estar orientado a apoyar el aprendizaje efectivo, mediante un diseño instruccional idóneo, considerando las necesidades y capacidades de los alumnos. Él define a la **educación a distancia e-learning**, como:

Un diálogo didáctico mediado. No puede haber enseñanza-aprendizaje sin dialogo, sin comunicación, porque justamente los medios de difusión e información eliminan las distancias. Ni tampoco sin ser didáctico, porque lo más importante es el que el contenido esté adaptado al medio, considerando la peculiaridad del estilo de aprendizaje de los alumnos.

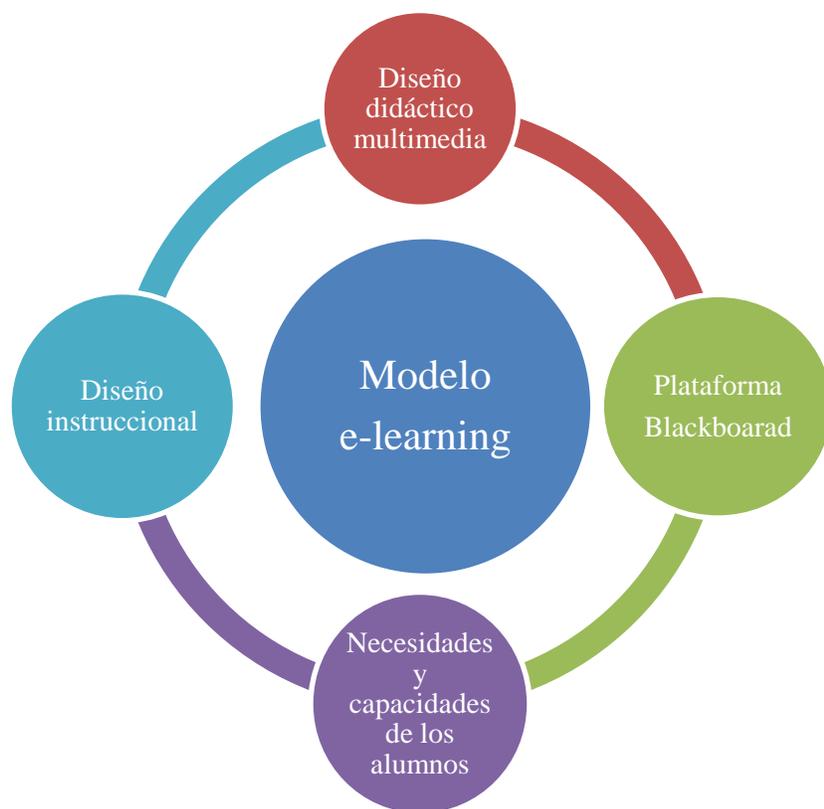


FIGURA 5.

Modelo e-learning, Elaboración propia.

II.3.4. Formación Híbrida: b-learning

Si bien, se ha referido a las plataformas educativas como un medio para la impartición de cursos en línea, en modalidades a distancia o no presenciales (*e-learning*) ha llamado la atención la mezcla de métodos de enseñanza-aprendizaje como lo es el “*semi-presencial*” (término en inglés: *blended learning* o ***b-Learning***), que en términos de enseñanza virtual se traduce como: “*aprendizaje mezclado*”, “*formación combinada*”, “*enseñanza mixta*” ó también llamado “*formación híbrida*”, que incluye lo mejor del aprendizaje presencial, con funcionalidades de aprendizaje electrónico para potencializar las fortalezas y disminuir las debilidades de ambas modalidades.

Cuando la instrucción tradicional en el aula es adaptado con el uso de las tecnologías de la información y comunicación vía internet, se le conoce como “*inserción de tecnología*” o “*mejoramiento en Web*”. Actualmente es uno de los segmentos más populares y de más extenso crecimiento al menos en la educación superior. Belanger y Jordan, 2000 (citado por González, 2007).

En otro sentido, además de agregarle tecnología se remplazan algunas actividades de aprendizaje con otras apoyadas con tecnología; a este modelo se le conoce como: b-learning. La incorporación de video-conferencias, asistencia de tutores virtuales mediante un gestor de aprendizaje (Moodle, Blackboard, etc.), es un ejemplo de esta práctica.

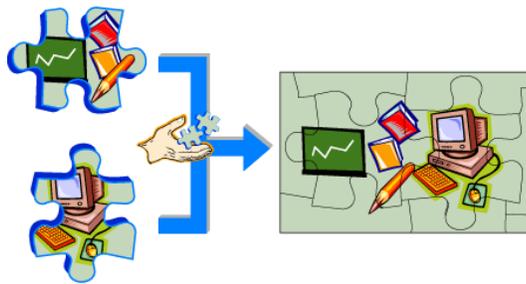


FIGURA 6.

Ilustración del modelo e-learning, Obtenida de internet: uanvirtual.com.mx

En 1960, algunas universidades de los Estados Unidos de Norteamérica desarrollaron aplicaciones informáticas con fines educativos, con la finalidad de que los estudiantes algún día fueran apoyados con un sistema de tutorías en línea. Quien lo diría que era cuestión de tiempo hacerlo una realidad. Suppes (1964,1966) experimentó con la computadora como “*una herramienta de apoyo para la instrucción y en su investigación encontró que la instrucción mediada por la computadora tiene grandes efectos en el aprendizaje de los alumnos; su trabajo fue la base para el aprendizaje asistido por computadora*”. Los acontecimientos más importantes se describen en la figura siguiente:

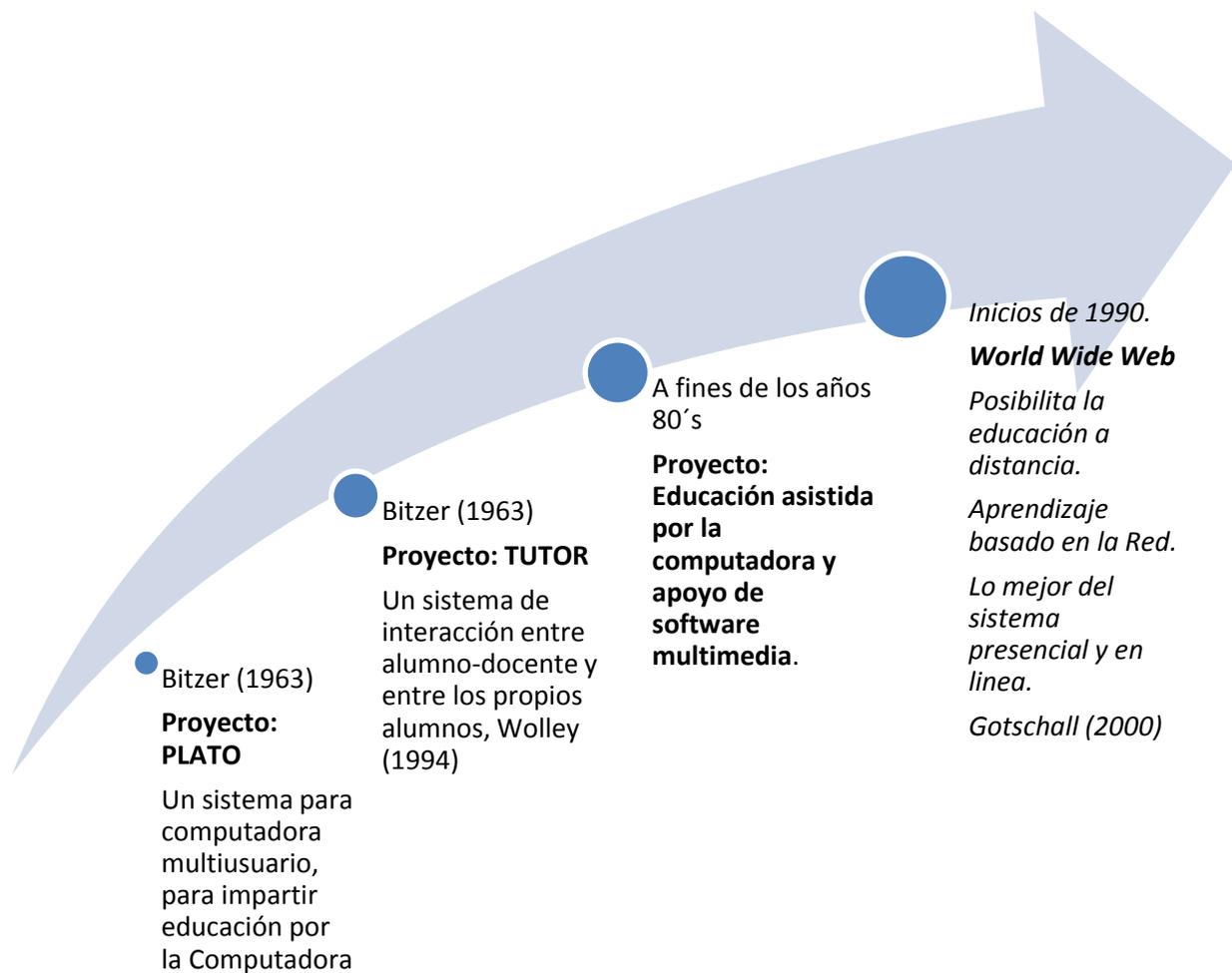


FIGURA 7.

Línea del tiempo, Aprendizaje a distancia y b-learning, Elaboración propia.

Una definición que mejor se adapta al concepto de **b-learning** es la de Michael Fox, Buchanan, (2012), donde establece que es la “*habilidad de combinar elementos de capacitación e instrucción en el salón de clase, de aprendizaje a distancia en vivo y autónomo y de servicios de aprendizaje avanzados que dan soporte de manera tal que proveen de un aprendizaje a la medida del estudiante*”

Este tipo de modalidades se han empleado con gran éxito en diversas universidades del mundo; tal es el caso de la Universidad de Santiago de Chile que desde el año 2002, el sistema b-learning fue implementado en beneficio de sus alumnos y docentes por el Centro de Desarrollo, Experimentación y Transferencia de Tecnología Educativa (CEDETEC), mediante un grupo

interdisciplinario de docentes y que cuenta con tres módulos integrados de información: (*módulo de administración, de gestión y seguimiento, y un módulo de consolidación de diversos ambientes de aprendizaje*).

La justificación de utilizar este sistema de acuerdo con Barrera, Santander y Montero (2002), se debe a la facilidad de “*organizar experiencias de aprendizaje contextualizadas y focalizadas en el desarrollo de competencias profesionales de distinta naturaleza*”. Los resultados de aplicación experimental de acuerdo a las observaciones del curso semi-presencial de álgebra que se implementó en el primer año de la Licenciatura en Ingeniería Civil, se confirma que la utilización de las tecnologías informáticas como herramienta educativa producen cambios en la práctica docente durante el proceso de enseñanza, en las condiciones de aprendizaje y en las situaciones evaluativas, afirmando que su implementación representó un avance en la calidad docente; los estudiantes demostraron capacidad para asumir un compromiso personal para complementar su estudio de la asignatura en esta modalidad.

La universidad de los Andes (Uniandes), es una universidad prestigiada en Colombia que ha incursionado en el uso de las TIC a los procesos educativos mediante la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje en la Educación Superior en la elaboración de cursos a través del método semi-presencial (Blended Learning), proyecto liderado por el Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática y Educación (LIDIE) en el 2003, en respuesta a una estrategia Institucional, Osorio, Aldana, Salazar y Leal (2007). Los resultados mostrados en el modelo de evaluación del proyecto; en general cumplió parcialmente con los objetivos para el cual fue diseñado, permitiendo realizar diagnósticos parciales por cada módulo del curso y finalmente un examen final; metodológicamente hubo un gran índice de participación en clases, exposiciones, lecturas, diálogos y tareas; el sistema híbrido es concebido como una perspectiva integral entre los componentes presenciales y virtuales como un todo, acompañados de un equipo interdisciplinario en la construcción del cambio en las prácticas apoyando la incorporación de las TIC a los procesos presenciales.

El auge que ha tenido este sistema en México es en el nivel superior y el posgrado. Por citar un ejemplo, la Universidad de Guadalajara apuesta a este tipo de enseñanza en la que Quintana Contreras (2010), refiere que:

Se necesita de una estrategia de formación docente, donde el profesor o facilitador, aprenda su propia dimensión pedagógica en esta modalidad educativa, que le facilite el trabajo frente a grupo y detrás del ordenador, adquiriendo competencias tecnológicas y de planeación educativa.

Así mismo, explican que de nada sirve que se invierta en infraestructura tecnológica, si por sí sola no habrá un cambio; la idea falsa de “*innovación educativa*” mediante el equipamiento tecnológico en los centros educativos, sin las habilidades y competencias mínimas necesarias entre los docentes y alumnos, además del personal especializado, sin omitir que cumpla con el suministro mínimo de energía e internet para ser puesto en marcha garantiza el fracaso.

Dadas estas circunstancias, sólo algunos colegios podrían ser beneficiados con estos recursos y métodos ya que difícilmente podrían llevarse en zonas rurales o con infraestructura escolar y planta académica limitada. Por ello se selecciono este colegio cumpliendo con los requisitos mínimos para desarrollar, administrar y mantener la operatividad del proyecto con calidad y atención durante el tiempo que dure la parte piloto del proyecto.

Uno de los estudios realizados en México por el Tecnológico de Monterrey analiza como a través de una línea del tiempo se han implementado el uso de las tecnologías de la información y comunicación en los centros educativos, tales proyectos han sido: las Telesecundarias, equipamiento de salas de cómputo en las escuelas, Red Edusat, Red escolar, Enciclomedia y actualmente se integra un “circulo digital”. El método híbrido fue desarrollado para su estudio en una escuela primaria pública urbana y una escuela primaria multigrado para niños indígenas. Los resultados fueron bastante optimista dado dos contextos diferentes, resulta importante mencionar que se observó cambios en el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales importantes, la adaptación para incursionar en esta modalidad dada las competencias y habilidades que se requiere fueron un factor negativo pero que se puede corregir con el tiempo.

En consecuencia y como referente, debe darse continuidad con modalidades diferentes a la que se da en un salón de clases tradicional para propiciar una estimulación, retención de aprendizajes significativos y la convivencia e interacción tanto presencial como a distancia.

Por tanto es un espacio propicio para analizar si es factible y pertinente incursionar este tipo de herramientas educativas como apoyo al sistema presencial en el Centro Educativo Elise Freinet, sin que sature ya las actividades programadas dentro del plantel y que el personal docente cansado de tanta innovación desista de implementar la tecnología como parte de su práctica docente.

II.4. Diseño Instruccional

El Diseño instruccional (DI) se define "*como un proceso sistemático que se emplea para desarrollar programas de capacitación y educación en una forma consistente y confiable*" Reiser & Dempsey (2007).

Los modelos de diseño instruccional o teorías pueden ser considerados como marcos para el desarrollo de módulos o clases que permiten: aumentar la posibilidad de aprender y fomentan la participación de los alumnos para que aprendan más rápido y obtener niveles más profundos de entendimiento.

El **Diseño Instruccional (DI)**, también conocido como Diseño de Sistemas de Instrucción o de "DSI". Ganó popularidad en la Segunda Guerra Mundial, donde el enfoque del diseño de instrucción le fue tan bien que rápidamente fue adoptado en la formación corporativa. En los años cincuenta, la identificación se ha convertido en el estándar para la producción de una excelente formación tanto en los ámbitos militar y empresarial, así como de creación de libros de texto y el desarrollo de aprendizaje basado en material informático. El mayor objetivo del DI es servir a las necesidades de aprendizaje y el éxito de los estudiantes a través de la presentación efectiva de los contenidos y el fomento de la interacción.

II. 4. 1. Diseño de modelos de instrucción.

Desde la perspectiva de diseñadores, modelos diversos se puede seguir en el proceso de diseño instruccional. Es importante señalar que en el mejor de los casos, un modelo es una

representación de hechos reales y como tal, debe ser utilizada sólo en la medida en que es manejable para la situación o tarea en particular. Dicho de otra manera, tal vez un modelo es más eficaz para el diseño de un curso de matemáticas y otro modelo es más eficaz para el diseño de cursos de habilidades blandas (como la gestión de personas, servicio al cliente, etc.), a continuación se enlista algunos modelos que refiere Muñoz (2011):

- **ADDIE** - El término genérico para el modelo de diseño de cinco fases de instrucción que consiste en: **Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación**. Cada paso tiene un resultado que alimenta el siguiente paso en la secuencia. Este es posiblemente el diseño de modelo más conocido y se utiliza frecuentemente en los círculos académicos. De origen desconocido y adaptado por Dick, W., & Carey, L. (1996).
- **Algo-heurístico**. De acuerdo a la teoría de Landa (1974), sugiere que todas las actividades cognitivas se pueden analizar en las operaciones de un algoritmo, semi-algorítmico, heurístico o la naturaleza semi-heurística y una vez descubierto, estas operaciones y sus sistemas pueden servir de base para las estrategias de métodos de enseñanza. Principalmente se delimita dentro del contexto de las matemáticas y la enseñanza en lenguas extranjeras.
- **Modelo Dick y Carey**. Este modelo establece una metodología para el diseño de la instrucción basada en un modelo reduccionista de romper la instrucción en pequeños componentes de aprendizaje. Instrucción de un objetivo específico en las habilidades y el conocimiento para ser enseñado y suministros adecuados a las condiciones de estos resultados. El modelo se puede aplicar a múltiples escenarios, desde el ambiente educativo hasta el laboral.
- **Modelo de Robert Gagné**. Este enfoque con el diseño instruccional es considerado un modelo pionero que ha influido en muchos enfoques de diseño de otros y en particular la de Dick y enfoque de sistemas Carey. Gagné (1975) propone que los eventos de aprendizaje y las categorías de los resultados del aprendizaje en conjunto proporcionan un marco útil de las condiciones de aprendizaje.

- **Minimalismo.** La teoría minimalista de JM Carroll es un marco para el diseño de la instrucción, sobre todo materiales de capacitación para los usuarios de computadoras. La teoría sugiere que, (1) todas las tareas de aprendizaje debe ser y auto-contenida actividades significativas, (2) los alumnos deben tener proyectos realistas tan pronto como sea posible, (3) la instrucción debe permitir dirigida por el razonamiento y la improvisación libre, aumentando el número de actividades de aprendizaje activo, (4) los materiales de capacitación y actividades debería establecer un reconocimiento y recuperación de errores y, (5) debe haber una estrecha vinculación entre la formación y el sistema actual.

II. 4.2. Ventajas del diseño instruccional:

- Impartición de cursos de enseñanza a distancia. El diseño instruccional puede ayudar a educadores a hacer el mejor uso de la tecnología en la pedagogía, garantizando el éxito. Los contenidos de la asignatura deben estar bien organizados y las estrategias de instrucción para la enseñanza a través de un medio elegido tiene que ser bien pensados.
- En un salón de clases, un instructor puede ajustar "al vuelo", si durante el proceso de diseño un concepto no se ha comunicado con claridad, un instructor de clase puede aclararlo. El proceso de diseño debe prever y responder a las preocupaciones potenciales o ambigüedades, dicho de otra forma, trata de hacer en línea lo que el instructor hace en un salón de clases.
- El uso apropiado de la tecnología: con el e-learning y blended learning, demostrando ser más eficaz que los métodos de clase tradicional.
- Crea un proceso transparente más fácil de seguir y utilizar las experiencias de los equipos de desarrollo (un problema de gestión del conocimiento).

Finalmente, se enfatiza el crecimiento exitoso de los modelos: e-learning y b-learning; estrechamente relacionados con el diseño instruccional y su aprendizaje con el uso de las tecnologías de la información y comunicación. Los diseñadores instruccionales juegan el papel fundamental de reunir a estos campos dispares en beneficio de los estudiantes, docentes y las organizaciones.

CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se describirá la manera en que se llevó la investigación, dando respuesta a la elección de la línea de investigación del proyecto terminal, el método utilizado, el proceso de búsqueda de la información, la recolección de datos, se definió la población y la muestra a investigar.

III.1. Línea de investigación del proyecto terminal

El proyecto se ha elaborado en base al documento de lineamientos para la elaboración de proyectos terminales para la Maestría en Tecnología Educativa con orientación profesional, elaborado por Aguilar y Hernández (2010). Tiene como referente la Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento de diseño, gestión y desarrollo a través de las TIC en la educación; en su apartado: Diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje en modalidades alternativas a la presencial, considerando una propuesta de mejora con diseño e instrumentación del proyecto de forma parcial.

III.2. Hipótesis

Se observará mediante la experimentación los cambios que puedan darse en una **hipótesis causal** Labarca (2001), por establecerse las relaciones de causa-efecto en la que se modifican las condiciones de las variables independientes para registrar e interpretar los cambios que ocurran en la variable dependiente. Es decir, la combinación de factores como la colaboración, interacción (docente-alumno y entre alumnos) y su flexibilidad en el sistema (semi-presencial en el manejo de las TIC's), puede mejorar la capacidad de la toma de decisiones.

Variable Dependiente:

Toma de decisiones

Variable Independiente:

- Pensamiento estratégico → Curso de ajedrez
- Colaboración → Diseño Instruccional
- Interacción (Alumnos-Docente-Alumnos) → Uso de las TIC en la Educación
- Flexibilidad educativa → Educación a Distancia

Fórmula:

Toma de decisiones = Interacción + colaboración + pensamiento estratégico + flexibilidad

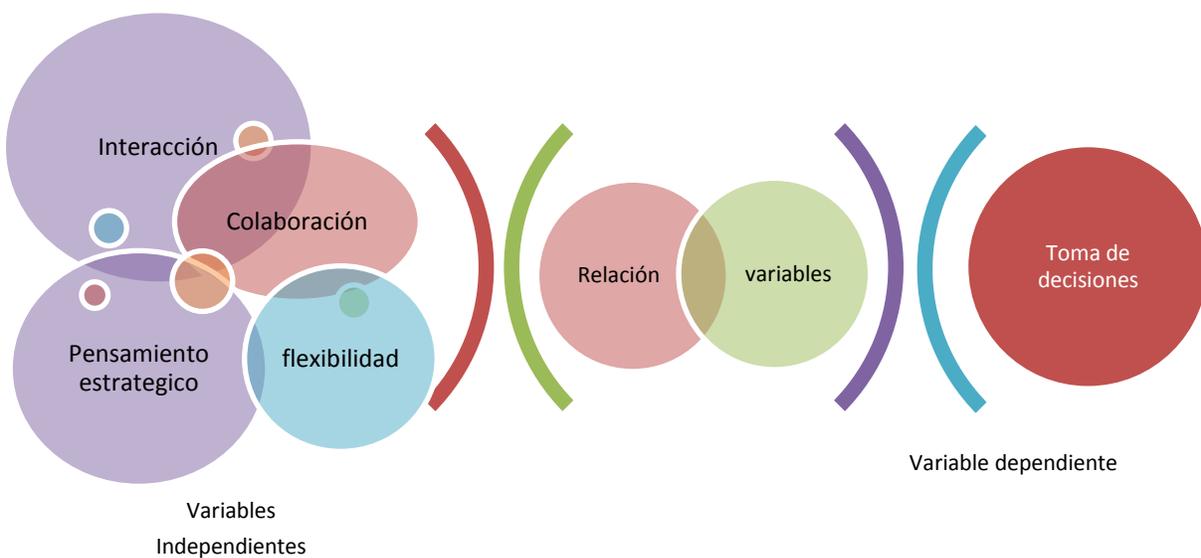


FIGURA 8.

Elementos de la hipótesis. Elaboración propia.

III.3. Tipo de estudio.

De acuerdo a lo que refiere Labarca (2001) en su clasificación o niveles de investigación, el método que se propone es un **diseño experimental** dado que se pretende analizar las relaciones de causa-efecto controlando las variables dependientes y modificar la variable independiente; es decir, probar que mediante un ambiente semi-presencial o también llamado híbrido por combinar el aprendizaje presencial con lo virtual; mejorará en los alumnos de 5º grado de primaria (**grupo experimental**) la capacidad de toma de decisiones, mediante la utilización de una plataforma educativa y la selección adecuada de materiales didácticos, como herramientas tecnológicas, la colaboración y flexibilidad del sistema e incluso de la participación activa del equipo docente y padres de familia; logrando al final del proyecto una comparación con el sexto grado de primaria (**grupo de control**) que cursa el taller de ajedrez en forma presencial y que tiene relación con el rango de edad o etapa de desarrollo y madurez que se tiene en estos dos últimos periodos escolares.

Así mismo, es aplicado un **estudio descriptivo histórico**, dada la necesidad de conocer sobre las virtudes del ajedrez escolar y su relación con su práctica en el colegio sujeto a estudio como una actividad lúdica favorable a la toma de decisiones en la resolución de problemas, además de contextualizar el método híbrido a utilizar.

III.4. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación, entendido este término como la estrategia de dar respuesta a nuestras preguntas de investigación con la finalidad de alcanzar los objetivos de estudio, probando la hipótesis planteada por Labarca (2001), en su clasificación o niveles de investigación, el método que se propone es un **diseño experimental puro o verdadero** según Salkind (1999), conformado por dos grupos designados aleatoriamente para su estudio:

- **Grupo 1. Experimental:** tratamiento (modalidad semi-presencial) Prueba posterior
- **Grupo 2. De control:** ningún tratamiento (presencial) Prueba posterior

El tratamiento que se le dará al grupo experimental consiste en someter a los estudiantes que previamente fueron seleccionados a través de una **muestra aleatoria simple**, como describen Castañeda, De la Torre, Morán y Lara (2002), a la impartición de un curso básico de ajedrez que como ya se ha mencionado será de manera semi-presencial, con la finalidad de probar que mediante el diseño, desarrollo y puesta en marcha bajo este ambiente híbrido; puede favorecer a los alumnos de 5º grado “A” y “B” de primaria (grupo experimental), su competencia en la toma de decisiones mediante la utilización de una plataforma educativa.

Al final del curso se realizará una comparación con los 30 alumnos del sexto grado de primaria llamado grupo de control quienes únicamente practican el ajedrez de forma presencial. Se les aplicará una prueba de evaluación en el salón de ajedrez en la que deberán resolver 10 ejercicios de razonamiento ajedrecístico sobre situaciones en el tablero para mate en “n” número de movimientos continuos, en un tiempo menor a 50 minutos en total.

La confiabilidad será medida a través del **método de cálculo Test-Retest**, en la que a los dos grupos (control y experimental) se les aplicará en dos oportunidades diferentes la misma prueba con la finalidad de comparar los resultados para describir las principales ventajas y desventajas en esta modalidad de aprendizaje, identificando que tanto los alumnos mejoraron en el menor tiempo posible la elección de las respuestas correctas en la solución de los problemas planteados.

La **validez interna** del estudio se apoya en una muestra aleatoria de niños y niñas sin importar, les guste o no el ajedrez, bajo las mismas condiciones con la finalidad de tener grupos equivalentes. Se aplicó un cuestionario para verificar la validez externa en el ánimo de cerciorarse de que todos los alumnos del grupo experimental cuenta con una computadora e internet para realizar sus prácticas de manera virtual en sus casas, debido a que el no tener dicha infraestructura o bien, depender de una sala de internet en un horario determinado o poca accesibilidad al uso del internet puede afectar de igual forma la validez del estudio. La selección de estos grupos del 5º y 6º fue determinada por la relación con el rango de edad o etapa de desarrollo y madurez que se tiene en estos dos últimos grados escolares.

El proyecto, busca sustentar sus aportes mediante las siguientes técnicas:

- **Técnica de observación ordinaria;** con la finalidad de sin intervenir pueda recogerse información inicial que contribuya a entender el problema, Comboni y Juárez (2007).
- **Técnica de observación participante;** en el salón de clases como en el curso de inducción a la plataforma educativa blackboard, se deberá registrar los cambios observados, conductas, sugerencias y opiniones que permitan retroalimentar y evaluar constantemente su aprendizaje, Comboni y Juárez (2007).
- **Técnica del aprendizaje basado en problemas.** Esto significa que mediante modelos mentales se tratará de explicar la situación que se plantea, aprovechando los conocimientos adquiridos antes y durante el curso semi-presencial. Dichas herramientas de visualización le permiten a los alumnos asimilar cognitivamente mejor la realidad.
- **Técnica de conversación y colaboración.** Cuando las personas comparten intereses similares disfrutan discutiendo sobre ellos; la utilización de foros de discusión y actividades colaborativas les permite a los alumnos generar conocimiento útil y socialmente compartido; de acuerdo a David Jonassen (1994) menciona que:

Las concepciones actuales de los entornos de aprendizaje apoyados por la tecnología asumen el uso de diferentes medios de comunicación a través del ordenador para facilitar la colaboración entre las comunidades de alumnos... La forma más natural de aprendizaje no tiene lugar de forma aislada, sino mediante equipos de personas que trabajan juntas para resolver un problema.

Esta herramienta les permitirá apoyar la cooperación dentro del grupo que activamente estarán participando, en el ánimo de compartir sus experiencias referentes al curso, el manejo de la plataforma e interpretaciones y alternativas sobre los diferentes temas y problemas que se le plantean; articulando las ideas de los alumnos mediante el análisis, la reflexión y la toma de decisiones que mediante el debate entre compañeros, les permitirá generar conocimiento compartido; mismo que estará en constante retroalimentación.

- **Técnica de la Tutoría:** En los entornos virtuales el tutor juega un papel importante con la finalidad de motivar a los alumnos a continuar analizando y reflexionando sobre las actividades que se le encomiendan, orientadas a la realización de la tarea y la toma de decisiones para la resolución de los problemas planteados. Su labor implica el control, análisis y mediación en el desarrollo del proceso de actividad cognitiva. Además funge como mediador en las relaciones con la familia de los alumnos y con el entorno, García (2009).

III.5. Población y Muestra

En el tema de investigación propuesto se pretende establecer una generalidad y que los resultados sean representativos; por lo que de acuerdo con Torres, M. y Paz, K. (2006), conviene el procedimiento de **muestreo probabilístico del tipo aleatorio simple**; en la que permite al investigador crear una muestra de forma de que cada elemento de la población o universo tenga la misma probabilidad de ser seleccionado, donde la población (N) la constituyen los dos grupos “A” y “B” de estudiantes del 5° (42 alumnos) y 6° de primaria (30 alumnos), que cursan el taller de ajedrez de forma presencial, siendo aproximadamente una población total de 72 alumnos (véase el anexo 9); con la finalidad de probar el curso semi-presencial o híbrido, se seleccionará una muestra representativa elegidos al azar, teniendo la misma oportunidad de ser parte de la muestra (n), que podría ser de 30 estudiantes del 5° grado (grupo experimental) y por el otro lado, se mantendrá este curso presencial con los alumnos del 6° grado (30 alumnos) con la finalidad de aplicar un post-prueba que permita compararse ambos grupos con el fin de registrar sus impresiones y datos importantes mediante un análisis cuantitativo.

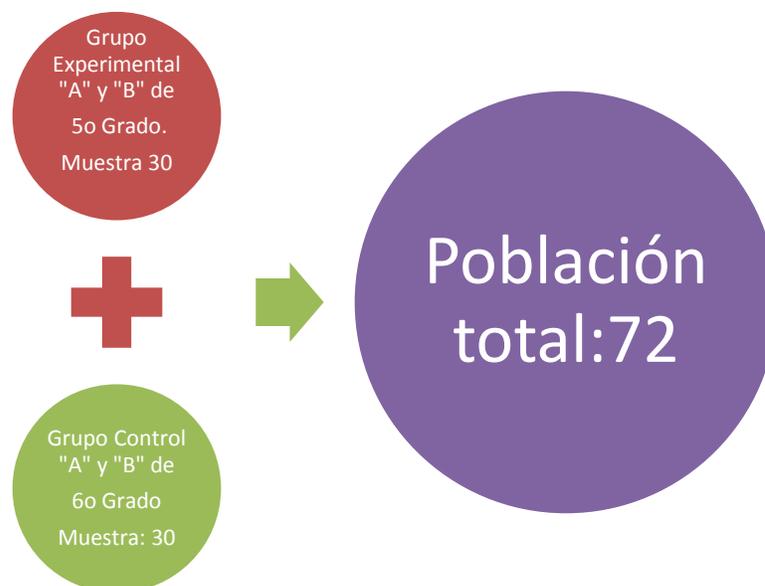


FIGURA 9.

Población y Muestra. Elaboración propia

III.6. Diseño de los Instrumentos y recolección de la información

Las fuentes de información que sirvieron para la recolección de los datos, se obtuvieron en la ciudad de Pachuca, Hidalgo; del servicio de biblioteca en sitio y digital de la UAEH y de fuentes de consulta digitales (diversos espacios). Se utilizó una bitácora de los registros del proceso de recolección de la información. Se efectuaron en forma metodológica de la siguiente manera:

- **Fuentes primarias**, definidas estas por Naghi (2010), como los recursos que contienen información original o evidencia directa sobre el tema de investigación. Dichos datos se obtuvieron de libros, artículos, tesis y entrevistas. El trabajo académico que se recolectó de esta fuente es el principal sustento que sirvió a partir del pensamiento de otros investigadores.
- **Fuentes secundarias**, que parten de datos pre-elaborados según Torres, Paz, & Salazar (2006), consultando artículos de revistas electrónicas y artículos en páginas web.

Las técnicas de recolección de datos se siguió a través de:

- **La investigación documental**, mediante la revisión de libros, revistas y artículos

- **La investigación de campo** se realizó basada en tres métodos:
 - a) **Entrevista semidirigida**, con la finalidad de recoger información mediante un guion de preguntas “flexibles”, lo que permitirá libertad de expresión de los entrevistados. Castañeda, De la Torre, Morán y Lara (2002)

 - b) **Entrevista estructurada**. Este instrumento de investigación se aplicó al Director de la institución con la finalidad de conocer aspectos importantes respecto a la institución.

 - c) **El cuestionario con preguntas de opción múltiple**. Este instrumento de investigación se aplicó en la modalidad con respuestas de varias alternativas (cuatro ítems). El instrumento se aplicó a los Padres de familia.

 - d) Además de la **Observación exploratoria y participante** durante el proceso para obtener información relevante sobre las condiciones en que podría darse el estudio y posteriormente observar el grupo experimental en el aula de ajedrez y laboratorio de cómputo. Además del monitoreo en la plataforma educativa Blackboard. Castañeda, De la Torre, Morán y Lara (2002)

CAPÍTULO IV. DISEÑO DEL PROYECTO

Como se ha referido anteriormente, las instituciones educativas han recurrido a la práctica del ajedrez; considerando éste como un *juego de estrategia* muy adecuado para el estímulo de la inteligencia ya que jugando y divirtiéndose, el niño se adiestra mentalmente en una disciplina que le servirá en su futuro de acción. Su inserción en el ámbito educativo de manera extra-curricular en nuestro Estado, se mantiene y amplía su cobertura en la educación básica tanto en públicas como privadas.

Existen muchos materiales y metodologías específicas para enseñar ajedrez en su ámbito deportivo como centros de alto rendimiento. En la educación, se ha descrito en la fundamentación algunos proyectos escolares de ajedrez que se han aplicado en todo el mundo. Sin embargo, lo importante de este estudio lleva de la mano el aprender ajedrez con el uso de las TIC, que además pretende mejorar la capacidad de toma de decisiones con la ayuda de una plataforma educativa, por lo que la preparación del diseño instruccional de ajedrez conforme a la edad de los alumnos debe elaborarse cuidadosamente con la finalidad de hacerlo claro, dinámico y fluido. Para ello, se seleccionó el **modelo ADDIE** por ser el que mejor se adapta a las necesidades del proyecto, véase el anexo 2 y 4.

En el presente capítulo se dará marcha a la preparación de contenidos, materiales educativos, información del curso y guías de las actividades por cada unidad temática, véase el anexo 24.

IV.1. Diseño curricular.

Contempla este apartado el programa que integra los contenidos para el curso taller de ajedrez en la modalidad virtual, las clases presenciales servirán de apoyo y orientación personal al programa en línea que se impartirá a los alumnos de quinto grado en educación primaria del Centro Educativo Elise Freinet. La selección de los contenidos se consensó con la instructora de ajedrez de la escuela tomando la decisión de abordar temas iniciales, es decir: partiendo desde “ceros” y sin tener conocimientos previos pueda iniciar su aprendizaje como si el alumno no contara con

conocimiento alguno en el ámbito del ajedrez y si éste los tuviera; les serviría de repaso, véase el anexo 12.

La selección de temas contempla los siguientes objetivos:

- Generar un espacio socio-educativo a partir de la práctica del ajedrez.
- Fortalecer la enseñanza, aportando una propuesta pedagógica innovadora, para mejorar la calidad de los aprendizajes.
- Fomentar la participación de los alumnos en actividades extra-escolares que propicien un pensamiento reflexivo.
- Propiciar un espacio en el que interactúen los alumnos, entre ellos y el profesor-tutor, hacia la construcción de nuevos aprendizajes y vivencias.
- Perfeccionar la habilidad ajedrecística.

La estructura del programa, se organiza de la siguiente manera:

- 1.- Presentación. Se describen las unidades a ser desarrolladas y la duración para desarrollar las actividades.
- 2.- Objetivo Específico. Expresa el aprendizaje a lograr al finalizar cada unidad propuesta.
- 3.- Resultados de aprendizaje. Por cada unidad se describe qué va a aprender, qué habilidades requiere previas y cuales son las habilidades o valores que desarrollará.
- 4.- Guía de actividades que durante la unidad deberán realizar en un período de dos semanas.

El Sistema Instruccional de Ajedrez, ofrece un modelo metodológico para el trabajo docente en un ambiente escolarizado físico y de forma virtual. Se considera válido por que:

1. Utiliza las nuevas tecnologías como una necesidad de mejora en el aprendizaje.
2. Incorpora elementos de la teoría del desarrollo cognoscitivo a situaciones instruccionales del ajedrez, en la toma de decisiones.

3. Estimula la participación e interacción entre el docente-tutor y sus alumnos.
4. Es innovador al sugerir instrumentos de diagnóstico, considerando un proceso formativo continuo, práctico y sencillo.

IV.2. Diseño Didáctico (objetos de aprendizaje).

La elaboración de los contenidos, materiales didácticos y el diseño instruccional, presenta un sustento pedagógico que guía al estudiante hacia la obtención de un conocimiento significativo y que además reflexionará mediante planteamientos tácticos en el juego del ajedrez sobre el proceso de la toma de decisiones con la finalidad de ser aplicados en problemas o situaciones reales.

El enfoque b-learning en esta investigación, entendiéndolo como la forma en que los alumnos sesionan sus clases de ajedrez en forma presencial y con una formación en línea, mediante la plataforma educativa Blackboard por medio del uso de una computadora u otro dispositivo electrónico, para dotar de materiales didácticos a través del internet, teniendo como ventaja principal la de “*actualización instantánea, almacenamiento y recuperación, distribución e intercambio de instrucción o información, usando tecnología estándar de Internet para lograr el auto-aprendizaje*”. Rosemberg, 2003 (citado por Cárdenas, Jiménez, y Chávez, 2010).

La nueva tendencia, una **didáctica centrada en el estudiante** y su participación dinámica en el entorno de aprendizaje, implica un cambio sustancial en la estructura y desarrollo de las actividades. Convirtiendo este entorno de aprendizaje en un taller en donde el movimiento, la interacción y la participación de los alumnos y el docente dará como fruto: La exploración y vivencia única a favor del aprendizaje autónomo y colaborativo. Considera los siguientes aspectos:

1. **Uso de la actividad lúdica.** No sólo como instrumento para favorecer el gusto por el ajedrez, sino también para suscitar experiencias que ayudarán a los alumnos a comprenderlo. Se ofrece la oportunidad de introducir a sus alumnos en el mundo del juego para dirigir su atención hacia el aprendizaje y ejercitación en el uso de las nuevas tecnologías en un ambiente semi-presencial.

2. **El desarrollo de los procesos en forma lógica.** Se parte de principios básicos hasta llegar a otros más complejos, proporcionándole al alumno herramientas que le permitan la reflexión.
3. **Etapas de habilidades y destrezas básicas.** Este momento de crecimiento en el alumno por su edad, constituye una etapa de ampliación y organización de las operaciones concretas y comienza a formalizar conceptos y estrategias de pensamiento. Se parte de estimulaciones concretas para llevarlo a acciones reflexivas.

La estimulación audiovisual en el entorno de aprendizaje virtual con material didáctico e instruccional idóneo favorecerá un aprendizaje más significativo. Cualquier animación multimedia que dé un toque innovador en el colegio, les proveerá de mayores ganas por hacer las cosas, despertando su interés, imaginación y motivación. Estos objetos de aprendizaje son diversos, tales como: tutoriales, línea del tiempo, presentaciones electrónicas, videos, audio. En su mayoría de elaboración propia. Véase el anexo 15.

IV.3. Información del curso

Este apartado precisa las necesidades técnicas, de conocimientos y de materiales que requiere el alumno con el propósito de operar eficientemente una computadora, navegar en internet, utilizar la plataforma educativa Blackboard y demás programas o paqueterías necesarias para el desarrollo de sus actividades académicas en esta modalidad de enseñanza b-learning.

Se hace una descripción breve sobre el tipo de población a quien va dirigido el proyecto, haciendo referencia sobre qué se va a enseñar, dónde y cómo. Los propósitos generales y específicos y detalla las competencias por desarrollar. Se enlista los temas y subtemas por abordar; la metodología de aprendizaje y de evaluación; políticas del curso y académicas que los alumnos deberán de seguir y acatar durante el curso. Por último se publica el calendario del curso, véase el anexo 23.

IV.3.1. Distribución del tiempo.

Sistema presencial: La unidad de clase considera su desarrollo en 45 minutos; el equivalente a una hora de clase. Se sesiona una vez a la semana.

Sistema virtual: Su enseñanza es *flexible*, se adapta al tiempo en el que considera apropiado y útil para su aprendizaje. La plataforma educativa esta habilitada toda la semana, iniciando los días lunes las actividades y se concluyen el día domingo antes de la media noche, cada unidad temática comprende dos semanas para la realización de los trabajos.

IV.3.2. Distribución de los recursos.

Sistema presencial: Los recursos materiales, mínimos necesarios para ser utilizados en el grupo es de un programa, juegos de ajedrez, planillas de anotación y apuntes.

Sistema virtual: Se integra por todos los materiales y recursos multimedia que se prepararon para ser utilizados en este ambiente virtual como tutoriales, videos, audio, presentaciones electrónicas, líneas del tiempo.

CAPÍTULO V. IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO.

Una vez que el curso ha sido diseñado metodológicamente, se ha revisado la información del curso, los materiales funcionan correctamente y las guías están elaboradas de forma clara y completas; el curso esta listo para ser montado en la plataforma Blackboard.

V.1. Estrategias de implementación.

En el mes de diciembre del año en curso se hará la presentación del proyecto a los dos grupos de 5° grado, utilizándose el laboratorio de cómputo durante las primeras dos sesiones de trabajo, posteriores a éstas utilizarán la plataforma Blackboard y el salón de ajedrez. El apoyo técnico para mostrar el proyecto, se hará a través de una presentación electrónica realizando una breve semblanza de lo que es el proyecto, en qué consiste y cuál es su objetivo.

Se les entregará dos materiales didácticos y datos necesarios que les servirá durante el curso semi-presencial, siendo los siguientes:

- El temario del curso.
- Video tutorial sobre el acceso y navegación en la plataforma educativa blackboard.
- Claves de acceso y contraseñas en la plataforma Blackboard.

Se les explicará como acceder, que módulos contiene el ambiente virtual de aprendizaje y que actividades desarrollarán, información del curso, instrumentos de diagnóstico que deberán responder al final del proyecto. Sobre la marcha se contestarán las principales dudas y observaciones que se tengan. Véase el anexo 10 y 11.

La tutoría estará siempre a disposición de los alumnos con su maestra de clases y apoyando el responsable del proyecto en la operatividad en la plataforma, en el ánimo de que no se sientan solos.

Una vez que cuenten los alumnos con sus claves de acceso podrán libremente navegar en la plataforma con la finalidad de explorar el curso, como se ha referido anteriormente las clases

presenciales en el aula de ajedrez tienen el propósito de apoyar los trabajos en la plataforma. El periodo vacacional que tienen en invierno, es un elemento a favor que se tienen, que de manera intencional inicia el curso, logrando tener su atención sin perjuicio de sus demás actividades. En vez de que ocupen la computadora y el internet en ratos de ocio, puedan aprovechar el tiempo en aprender cosas nuevas.

V.2. Estrategias de evaluación.

La evaluación es un proceso que permite recolectar y analizar información muy importante con la finalidad de reconocer situaciones favorables y no favorables, con la finalidad de mejorar el proceso. La toma de decisiones sobre su calificación, se realiza una vez que son analizadas las unidades observadas.

Para Pavón, Pérez y Varela (2012), se evalúa un curso con la finalidad de:

- Comprobar si se han conseguido los objetivos planteados al comienzo de los cursos (incluido el aprendizaje de los alumnos).
- Sacar conclusiones y mejorar determinados aspectos en posteriores ediciones de los cursos.

Su participación activa, ordenada y respetuosa hará de esta experiencia un logro más en su aprendizaje. Para ello, las evaluaciones se integran de la siguiente manera:

- Actividades individuales: 30% (Actividades que el estudiante deberá entregar)
- Actividades grupales 30% (Se calificará su esfuerzo en grupo)
- Participación familiar 10% (Integración de la familia a las actividades del curso)
- Instrumentos de Diagnóstico 30% (Retroalimentación del curso)

Durante las actividades se han diseñado dos listas de cotejo con la finalidad de orientar al alumno como debe de entregar sus productos para ser valorados. Véase el anexo 19.

Al final del curso habrá un apartado de un conjunto de evaluaciones conocidas como instrumentos de diagnóstico, que mediante el análisis de la información en cada variable, permitirán medir todo el proceso formativo, técnico y operacional; que de forma integral se obtendrán las conclusiones y recomendaciones. Véase el anexo 18. Las evaluaciones se clasificaron de la siguiente manera:



FIGURA 10.

Evaluaciones del curso. Elaboración propia.

CAPÍTULO VI. PRODUCTOS DEL TRABAJO

VI.1. Reporte de Resultados

Hasta este momento el diseño del curso ha cumplido con toda la formalidad y calidad que se había planificado para ser implementado en la plataforma Blackboard de la UAEH.

Se tienen identificados los alumnos que participarán en el proyecto de los grupos “A” y “B” del 5° grado de primaria con la finalidad de conocer la población que será parte de la muestra. Los 42 alumnos tendrán el mismo derecho de incursionar bajo esta modalidad de aprendizaje y al final sólo 30 serán seleccionados para aplicarles la prueba Test Rest, junto con los otros 30 alumnos del 6° (grupo de control), con el propósito de analizar si existe alguna variación o cambio respecto al desarrollo de la toma de decisiones en la resolución de problemas de mate en “n” número de movimientos consecutivos.

La Metodología del curso fue detallada y bien estructurada. Los materiales educativos propuestos son diversos y las actividades que se diseñaron en especial en la wiki, el blog y la participación en foros de discusión son acciones que no han experimentado los alumnos del 5° con edades que oscilan entre los 10 y 11 años. Sin embargo viven en esta era tecnológica que aprovechan para jugar, platicar, intercambiar, conocer y descubrir. Por lo que debe considerarse como un reto el que ellos puedan utilizar estas herramientas para la construcción del aprendizaje. Se espera obtener de los instrumentos de diagnostico aplicados información relevante que permita retroalimentar en general el curso, corregir y atender las observaciones que cada instrumento arroje.

Se espera lograr también una participación activa por parte de los padres de familia en esta práctica educativa, que es un elemento que se diseño para registrar sus impresiones y constatar el diálogo que se haga en el foro de discusión y se rescate parte de los valores en relación al seno familiar y el interés por las actividades que hacen sus hijos.

La maestra de ajedrez está muy interesada en intervenir en el proyecto, desde luego se le ha respetado su espacio y figura como un tutor que los orientará en todo el proceso. Los resultados

le ayudarán para reclutar a la selección de la escuela para la siguiente olimpiada estatal de ajedrez.

El reto más grande es observar si los estudiantes entendieron el lenguaje y estructura del curso para llevar a buen término sus actividades; de nada sirve lo que se ha hecho si el canal de comunicación no es el correcto o el adecuado a su nivel de capacidad y desarrollo cognitivo.

VI.2. Conclusiones

El presente proyecto de carácter profesional diseñó e implementó un curso de ajedrez semi-presencial para el colegio particular Elise Freinet, tomando como grupo experimental a los grupos “A” y “B” del 5° de primaria, con una muestra de 30 alumnos que durante un periodo corto de prueba, concluyendo lo siguiente:

Es un primer paso firme e innovador que se da en la Institución, observando y experimentando en una estrategia de aprendizaje que mediante la enseñanza del ajedrez y el uso de las TIC trata de desarrollar o mejorar competencias, habilidades y preservar los valores, que a través de una plataforma educativa y en el salón de clases; sin duda, deja un producto significativo y exitoso para los alumnos como parte de su formación dentro y fuera de la escuela.

A pesar de que en este momento no se han recolectado datos importantes que registren ese cambio esperado en el aprendizaje o desarrollo de habilidades, puede observarse mayor motivación, interés y destreza por realizar las actividades; esto no quiere decir que la mejora de sus habilidades se deba a la práctica en esta modalidad; es un proyecto que debe dársele la continuidad y el tiempo de estudio suficiente para obtener datos fidedignos que puedan objetivamente registrar dichos cambios.

La experiencia debe ser compartida y analizada a detalle por parte de la institución. Los docentes lo vean como una posibilidad de modificar su práctica docente, que además tiene el colegio la calidad de su recurso humano por que se sigue formando con estudios de posgrado. Si el tiempo y esfuerzo de todos sirvió de algo, para modificar o continuar con un proyecto que puede ser adaptado a cualquier área del conocimiento.

Quiero terminar mi intervención compartiendo con ustedes que esta experiencia formativa ha sido muy significativo e ilustrativo, observar y construir de forma organizada y metodológica un producto profesional que servirá de guía para futuros proyectos que la vida pueda ofrecer un crecimiento como persona y parte de una sociedad necesitada de ofrecer nuevas y mejores formas de enseñar y aprender.

Como se dice coloquialmente “*echando a perder se aprende*”, en este proyecto se ha sufrido para investigar, para entender y concretar la problemática y los objetivos del proyecto e incluso para definir el alcance y limitaciones. Un esfuerzo conjunto que agradezco a todos concluir estas dos etapas del proyecto: El diseño e implementación del curso.

SIGLARIO DE TÉRMINOS

ANUIES: Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior

ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. (Modelo de Diseño Instruccional)

CEDETEC: Centro de Desarrollo, Experimentación y Transferencia de Tecnología Educativa

CONACyT: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

DI: Diseño instruccional

DSI: Diseño de Sistema Instruccional

EVA: Entornos Virtuales de Aprendizaje

FODA: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas

FIDE: Federación Internacional de Ajedrez (siglas en francés).

IES: Instituciones de Educación Superior

IFIE: Instituto de Fomento e Investigación Educativa, A.C.

INEGI: Instituto Nacional de Estadística y Geografía

LIDIE: Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática y Educación

SEPH: Secretaria de Educación Pública de Hidalgo

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

UAEH: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

UNAM: Universidad Nacional Autónoma de México

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje: Consiste en la adquisición de nuevas habilidades, conocimientos y actitudes y en reconocer cómo se relacionan estos con los que ya se poseen.

Aprendizaje a distancia: Generalmente se realiza lejos de la institución educativa donde se a inscrito el estudiante, aunque parte de la instrucción pueda impartirse en la sede (clases tutoriales).

Aprendizaje flexible: Se caracteriza por alguna forma de adquisición de conocimiento centrada en el estudiante en lugar de la modalidad tradicional de clases.

Blended Learning (B-learning): “*aprendizaje mezclado*”, “*formación combinada*”, “*enseñanza mixta*” ó también llamado “*formación híbrida*”, que incluye lo mejor del aprendizaje presencial, con funcionalidades de aprendizaje electrónico para potencializar las fortalezas y disminuir las debilidades de ambas modalidades.

Blog: Significa “bitácora”, es un sitio en internet que permite publicar, compartir e interactuar información sobre una determinada temática (noticias, conocimiento, artículos, fotos, etc.)

Cooperación: Supone sujetos múltiples que colaboran entre sí para lograr fines comunes.

Colaboración: Es una filosofía de la interacción y un estilo de vida personal en el cual los individuos son responsables de sus acciones, incluyendo el aprender y respetar las capacidades y las contribuciones de sus iguales.

Comunicación síncrona: Es aquella que se lleva a cabo en tiempo real.

Comunicación asíncrona: Los usuarios involucrados no tienen que coincidir en tiempo para interactuar.

Enciclomedia: Es una estrategia educativa que se basa en la digitalización de los libros de texto vinculados a diversos recurso. Vincula recursos y diversos materiales multimedia para generar procesos formativos de mayor calidad.

Foro de Discusión: Es un área web dinámica que permite que distintas personas se comuniquen. Por lo general, el foro de discusión se compone de diferentes "hilos" de discusión (llamados a veces *asuntos* o *temas*), cada uno relacionado con un área de debate diferente. El primer mensaje en un proceso establece el tema de discusión y los mensajes que siguen (casi siempre debajo del primero) lo continúan.

Pedagogía: El arte y la ciencia de enseñar a los niños.

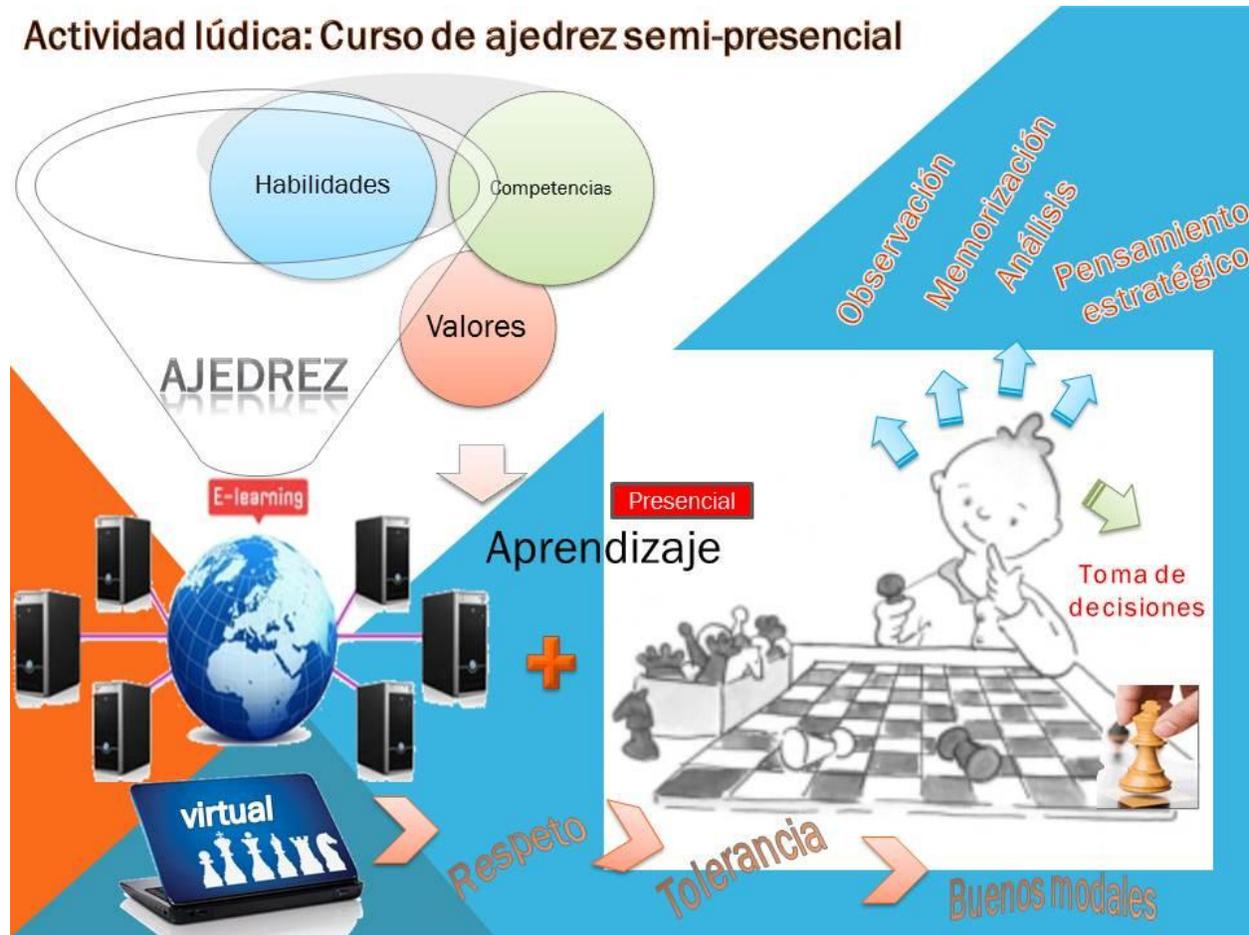
Plataforma Educativa: Es un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar tests, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso, entre otros a partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados.

Wiki: Significa "rápido", sirve para crear páginas web cuyo contenido puede ser editado por múltiples usuarios a través de cualquier navegador, se desarrolla a partir de la colaboración de los usuarios, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información.

RELACION DE ANEXOS:

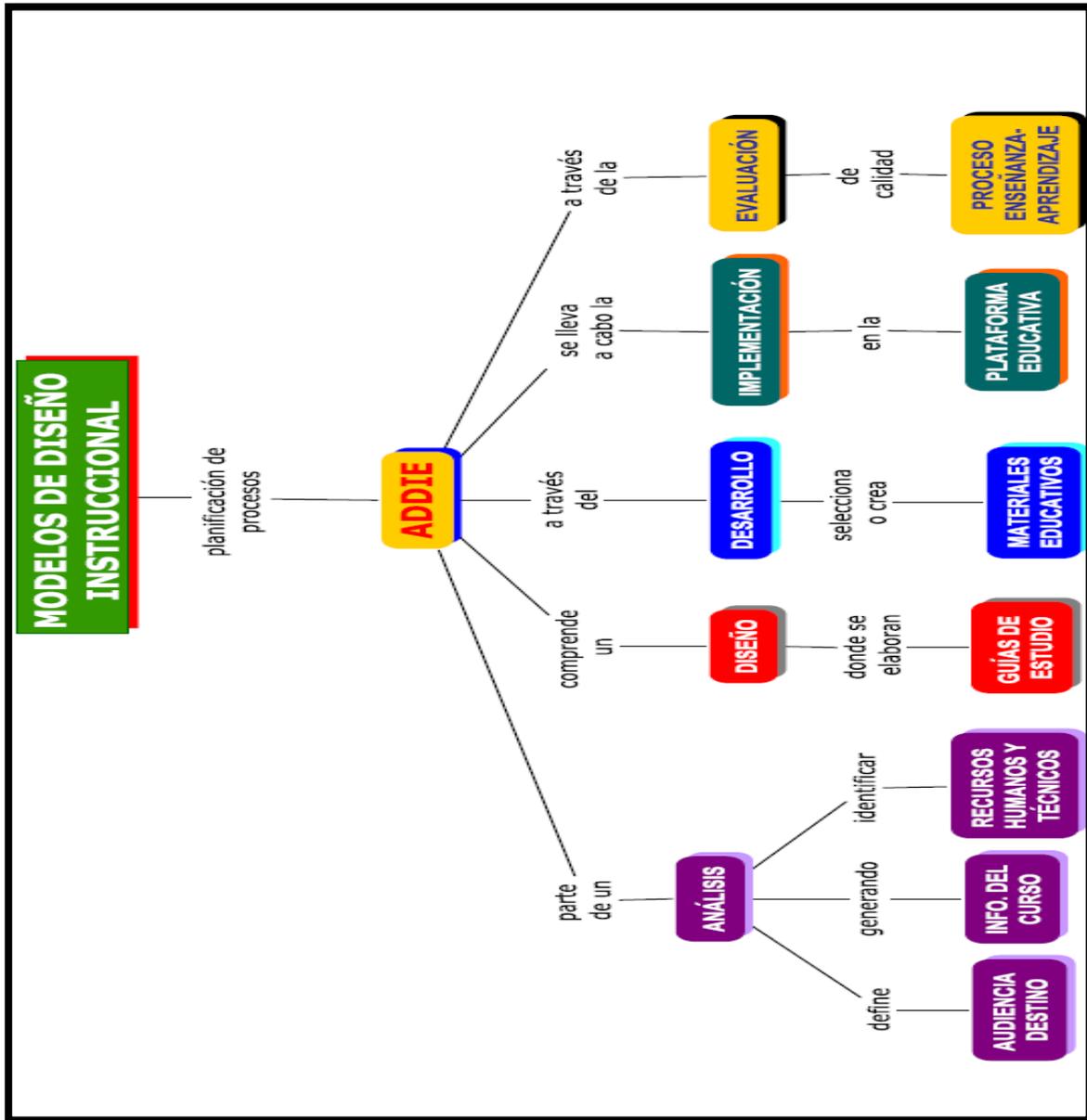
ANEXO 1.

Mapa mental, Curso en la modalidad semi-presencial



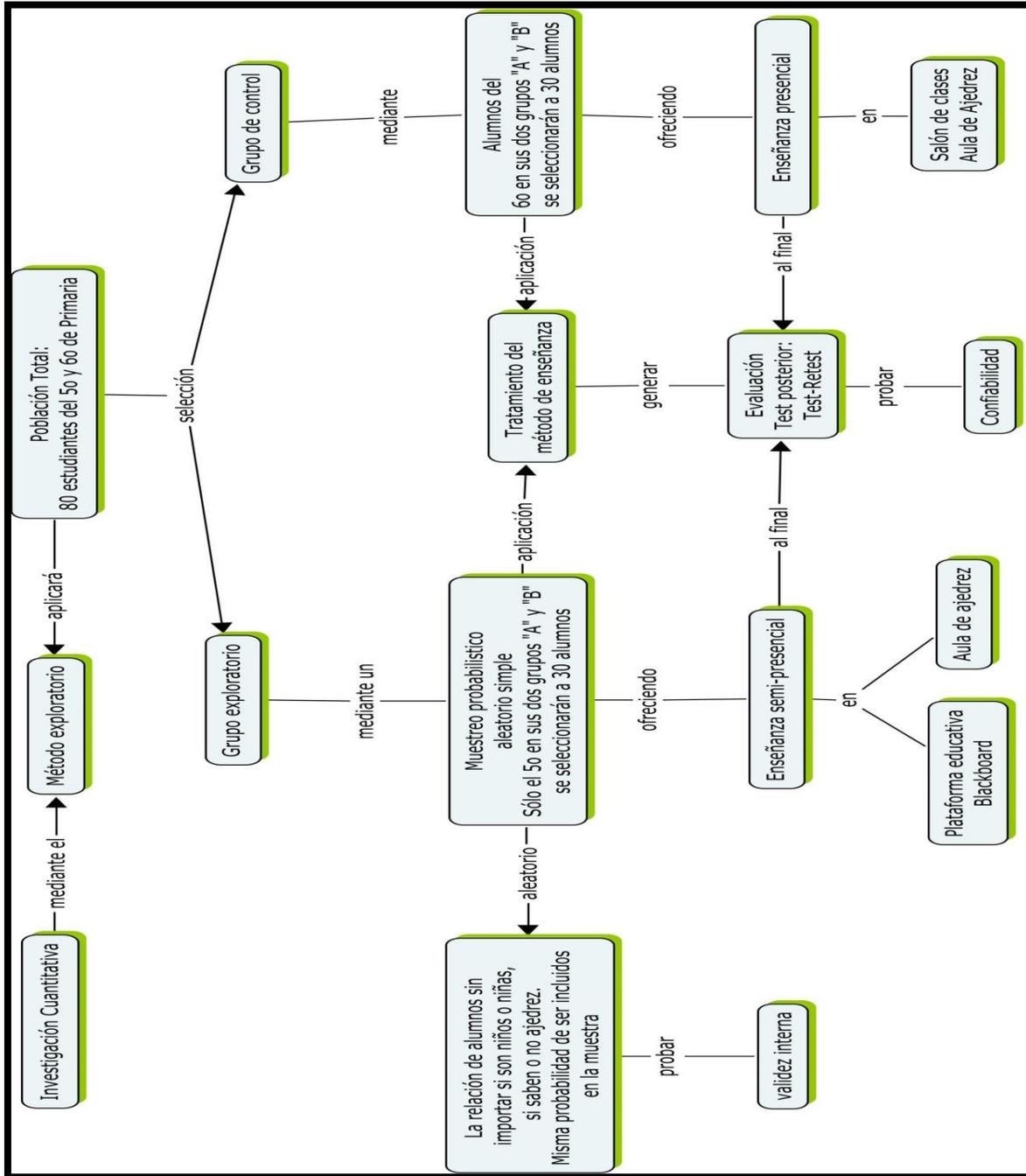
ANEXO 2.

Modelo de ADDIE. UAEH, Rodríguez (2012).



ANEXO 3.

Mapa conceptual. Método exploratorio. Elaboración propia.



ANEXO 5.

Entrevista semi-estructurada al Director de la Institución, 2012

 <p>PROYECTO ESCOLAR DE AJEDREZ Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial</p> <p>Entrevista semi-estructurada</p> <p>Escuela: Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Fecha: 27 de abril de 2012 Entrevistado: Lic. Daniel Rivera Rúbio, Director. Lugar: Pachuca, Hg. México.</p> <p>Antecedentes: La enseñanza en la Institución en educación primaria, durante mucho tiempo ofrece a los estudiantes talleres que ayudan a desarrollar múltiples habilidades y competencias. Ajedrez en particular, es el instrumento de aprendizaje principal que se practicará en proyecto sujeto a estudio. Por lo tanto, obtener la autorización para su implementación</p> <p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Convencer al Director del plantel sobre la implementación de este proyecto de forma piloto para observar las conductas del profesor, alumnos y el entorno presencial-virtual, como una experiencia de enseñanza-aprendizaje.2. Obtener las facilidades en cuanto a espacio, tiempo, infraestructura y recurso humano en el ánimo de operar y recoger datos necesarios para su diseño, análisis, desarrollo y evaluación del curso.	<p>Desarrollo de la entrevista:</p> <p>Daniel, como padre de familia he observado en mi hijo un interés especial por el ajedrez. ¿Qué fue lo que motivó a incorporar esta práctica en la escuela?:</p> <p>Ofrecerles una opción en el que el niño juega y pone en ese juego su capacidad de aprender y desarrollar sus habilidades y de relacionarse es parte de los objetivos que la institución trata de estimular. Pensamos que el ajedrez como la clase de robótica los niños aprenden a organizarse, plantear y encausar sus metas, planificar sus acciones y resolver problemas que se les plantea.</p> <p>¿Cumple este taller con los objetivos institucionales para el cual fue creado?</p> <p>Por su puesto, puedo compartirle que hay padres de familia que un día fueron alumnos de este plantel y que regresan a contamos sus experiencias de cómo ha crecido profesionalmente con la ayuda de estas estrategias educativas que tuvo como vision mimams (exdirectora). Hoy sus hijos reviven esa experiencia para fomentar un pensamiento crítico y reflexivo.</p> <p>Si le ofrezco la posibilidad de implementar un curso de ajedrez con una enseñanza que combine lo presencial y lo virtual, con el uso de las TIC en educación primaria ¿Te sería atractivo y conveniente?</p> <p>Habría que considerar los tiempos y costos; los niños están ocupados con una serie de actividades en la escuela de mucha calidad. No hemos tenido la experiencia sobre este tipo de enseñanza que no dudo sea buena, es importante platicarlo con la maestra de ajedrez y analizar las ventajas y desventajas.</p>
 <p>PROYECTO ESCOLAR DE AJEDREZ Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial</p> <p>Entrevista semi-estructurada</p> <p>Te propongo que analices la propuesta de acuerdo al documento que te dejo y que además de ayudarme a mí, como parte de una práctica profesional respecto a la tecnología educativa, ustedes observen y experimenten el aprendizaje sobre esta modalidad semi-presencial. Desde luego que la intención no es hacer un lado a la maestra, si no con la intención de trabajar con ella el proyecto y que ella misma comparta su experiencia hacia los demás compañeros académicos de esta Institución.</p> <p>De acuerdo, lo analizo. Me pongo de acuerdo con la maestra Maritza para revisar lo que necesitas y lo volvemos a platicar.</p> <p>Fecha: 27 de abril de 2012</p> <p>¿Qué te pareció?, permíteme mencionarte que además la UAEH me ha autorizado utilizar su espacio en la plataforma educativa virtual para montar el curso que te propongo (sólo por un período de prueba de tres meses aproximadamente), por lo que no generaría ningún costo. Además mi participación es trabajar conjuntamente con la maestra Maritza en el diseño, implementación del curso y elaboración de un informe final que de acuerdo a la valoración que se obtenga podrías analizar si te es atractivo seguir este modelo o no.</p> <p>Muy bien, ponte de acuerdo con Mis Fabe para que revisen que necesitarían y cuenta con el apoyo de la Institución para el desarrollo del estudio. Revisa con ella lo del centro de cómputo que necesitas.</p> <p>Acuerdos:</p> <p>Una vez que se ha tenido la aprobación de la máxima autoridad del colegio, Por su puesto es importante realizar algunas entrevistas y cuestionarios que permitan recolectar información para social como se seleccionarían los alumnos sujeto a estudio, los contenidos, metodología, materiales, espacios y demás que haga falta para el diseño e implementación del curso.</p>	 <p>Elaboró: Jorge Armando Manzano Martínez Última Actualización: 02/05/2012</p>

ANEXO No. 6.

Entrevista estructurada al Director de la Institución, 2012.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
CENTRO EDUCATIVO ELISE FREINET
EDUCACIÓN BÁSICA

9.- ¿Cuántos alumnos son en quinto grado y sexto grado?
42 de 5^o y 19 niños de 6^o 9 niños de 6^o.

10.- ¿Cuántas alumnas son en quinto grado y sexto grado?
23 niñas de 5^o al nivel de 6^o

Tema 2: Tecnología

1.- ¿Con qué frecuencia renuevan su infraestructura tecnológica (computadoras, video proyectores, pizarra electrónica)?
Cada dos años o tres años.

2.- Del 100% de docentes en educación primaria, ¿cuántos de ellos aplican las TIC en sus clases?
de los 25 maestros tres no lo usan.

3.- ¿Cada cuando los docentes reciben cursos de actualización en el uso y aplicación de las TIC?
una vez al año.

4.- ¿Qué recursos tecnológicos son los que más aplican los docentes en su clase?
proyector y computadora.

5.- ¿Se ha considerado implementar una plataforma educativa alguna vez?, si es afirmativa ¿en que materia?
si, en robótica

6.- ¿Realizan alguna actividad académica que utilicen los alumnos para mejorar su habilidad en la toma de decisiones?
robótica, ajedrez, proyecto de lectura.

7.- ¿Cuál es su opinión respecto a la implementación de un curso de forma semi-presencial?
me parece interesante intentarlo y evaluar como funciona.

¡Muchas gracias por su colaboración!

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
CENTRO EDUCATIVO ELISE FREINET
EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO

Estimado Directivo:
Al mismo tiempo, deseo invitarle a responder el presente cuestionario. Sus respuestas serán sumamente importantes para conocer su contexto como una Institución en educación primaria y recopilar su opinión respecto a la aplicación de un curso de ajedrez en una modalidad semi-presencial.

Agradezco su tiempo y colaboración. Por favor, marque con una X su respuesta.

Tema 1: A la Institución.

1.- ¿Cuántos años tiene impartiendo educación primaria?
20 años

2.- ¿Cuántos docentes tiene su planta académica en Primaria?
12 maestras de Español y 13 de otras áreas (Inglés, Ajedrez, Computación, Educ. Física)

3.- ¿Todos son titulados con Licenciatura?
2 no lo son

4.- ¿Cuántos tienen grado académico de posgrado?
2 maestras

5.- ¿Cuántos están estudiando actualmente un posgrado y en que área?
Centro.

6.- ¿Cuál es su índice de deserción en Primaria y su principal motivo?
10 niños por ciclo escolar, transición

7.- ¿En el perfil de egreso considera haber desarrollado la habilidad de la toma de decisiones y cómo?
si, de manera multifactorial, al reforzar saberes de

8.- ¿Cuáles fueron los cinco principales motivos de incluir un taller de ajedrez en el plan de estudios?
Es una actividad que nos ayuda a:
1. respetar los reglas de un juego
2. no ayudar a que el niño identifique los cualidades de cada pieza
3. nos ayuda a trabajar valores humanos

ANEXO 7.

Entrevista con docente responsable del taller de Ajedrez, 2012.

 <p>PROYECTO ESCOLAR DE AJEDREZ Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial</p> <p>Entrevista semi-estructurada</p>	<p>Ninguna vez, se pensó en desarrollar materiales multimedia que apoyaran las actividades educativas en la formación de buenos deportistas en su habilidad ajedrecística. En el colegio ocasionalmente se les proyecta presentaciones electrónicas para comprender su estudio en el tablero, conocer algo de la historia del ajedrez o se les pasa alguna película sobre el ajedrez. Me apoyo de algunas ligas de Internet para recuperar materiales importantes para su estudio.</p> <p>Consideras que el tiempo y espacio que la Institución le destina al taller de ajedrez (una hora a la semana), es suficiente para aprender ajedrez?</p> <p>Ajedrez, junto con el de robótica son de los talleres que se ofrecen en la escuela en la jornada laboral normal, además del idioma inglés y francés, así como de computación. Este abanico de aprendizaje complementario requiere de tiempos muy específicos, que sería imposible dar más tiempo a este taller. Lo que sí puedo afirmar es que trato de que el poco tiempo que tenemos sea divertido y significativo en su aprendizaje.</p> <p>Te sería interesante formar parte de un curso de ajedrez que sin dejar de atender las clases presenciales se experimente en el ámbito virtual, es decir que a través del internet puedan ellos aprender temas de ajedrez, considerando la supervisión en el diseño e implementación.</p> <p>Si me gustaría. Sería una experiencia interesante, quizás un tanto extraña dentro de la práctica habitual en la Institución, pero estoy segura que a los niños les llamaría la atención. Sería importante iniciar desde cerca, con la intención de iniciar un aprendizaje al que se le pueda dar continuidad para futuros cursos.</p> <p>Tu participación en este proyecto será considerada importante y muy activa, dado que tiene la finalidad de no perder la continuidad de trabajo y comunicación con los niños para darles más seguridad y dinamismo a las actividades, por lo que la invitación es para que seas tú la docente que trabaje con ellos en esta modalidad virtual, además de lo que se practica de forma presencial. ¿Aceptas?</p> <p>Por su puesto, necesitaría ayuda y orientación de lo que se trata concretamente mi participación, lo que puedo asegurarte es que estoy en la mejor disposición de colaborar e iniciar en este proyecto.</p> <p>Acuerdos:</p> <p>La maestra Mariéla, ha recibido con agrado la idea de iniciar y participar dentro del proyecto su experiencia frente al grupo será relevante e innovadora hacia la construcción de una práctica docente con el uso de las tecnologías. Su tutoría dentro de este espacio virtual puede considerarse como un modelo a seguir dentro del colegio en beneficio de sus alumnos. Ella pensará las temáticas a abordar y actividades a realizar.</p>
 <p>PROYECTO ESCOLAR DE AJEDREZ Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial</p> <p>Entrevista semi-estructurada</p>	<p>Escuela: Centro Educativo de Enseñanza Referencia Elisea Cruz Fecha: 03 de mayo de 2012 Entrevistado: Mariéla Pérez Colegio: Instructora de Ajedrez Lugar: Pachuca, Hg, México.</p> <p>Antecedentes: Considerando lo importante que es obtener información relevante sobre su práctica educativa como instructora de ajedrez de la escuela sujeto a estudio, como una pieza clave en el marco del proyecto debido a que su estudio se realizará bajo la modalidad semi-presencial, por lo que contar con su participación en el proyecto fortalecerá los trabajos de vinculación para su implementación y conclusión exitosa.</p> <p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Conocer su experiencia docente en el aula de ajedrez con la finalidad recabar datos importantes que permitan un diálogo fluido y claro sobre la propuesta y construcción del proyecto de forma colaborativa.2. Fomentar su participación activa en el proyecto como parte de una experiencia profesional en su espacio y campo de trabajo con el propósito a corto plazo de continuar retroalimentando esta práctica educativa en el colegio Elisea Cruz. <p>Desarrollo de la entrevista:</p> <p>Manifiéle, por favor plíqueme sobre tu experiencia en este colegio como instructora de ajedrez.</p> <p>Soy fundadora y responsable de impartir el taller de ajedrez que durante más de 16 años dentro de la institución he aprobado a formar niños reflexivos y estructurar mejor su pensamiento. Desde primero hasta sexto grado, se les enseña ajedrez como una práctica que les sirve a entender situaciones de la vida diaria.</p> <p>¿Cómo describes tu trabajo dentro del salón de ajedrez?:</p> <p>Un trabajo que tiene el propósito de entender la personalidad de mis alumnos. Como instructora de ajedrez aplico diversas estrategias para fomentar el trabajo independiente y en conjunto, reconocer sus actitudes y actúes frente al tablero, que con ejercicios ajedrecísticos se les enseña dar solución a problemas concretos.</p> <p>¿Tienes alguna experiencia en el uso de las nuevas tecnologías para su aplicación en el aula?</p> <p>Hace algunos años, en conjunto con algunos amigos fundadores de lo que hoy le llaman A-EESEP, siendo un proyecto de ajedrez escolar con la finalidad de realizar la práctica de este deporte en las escuelas primarias de todo el estado de Hidalgo, con la convicción de que les servirá como un instrumento de formación académica y de competencia.</p>



Escrito: Jorge Armando Mancano Martínez

Última Actualización: 24/11/2012

ANEXO 8.

Cuestionario a padres de familia del 5° de Primaria.

 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
CENTRO EDUCATIVO ELISE FREINET
EDUCACIÓN BÁSICA

 **elise freinet**
Educar para la vida

CUESTIONARIO

Estimado padre de familia:
Al mismo tiempo de saludarle, deseo invitarle a responder el presente cuestionario. Sus respuestas serán confidenciales y anónimas, que tienen por objeto recoger su importante opinión sobre: *el uso del internet, la enseñanza del ajedrez, y sobre el tema de plataformas educativas*; como una forma diferente al aprendizaje en la modalidad presencial. Esto, con el fin de implementar un curso de ajedrez en línea.

Agradezco su tiempo y colaboración. Por favor, marque con una X su respuesta.

Tema 1: Uso del internet.

1.- ¿De qué manera su hijo (a) tiene acceso a internet?
En casa (X) En un Café-internet () En lugares públicos () No tienen acceso ()

2.- ¿Qué tan frecuente utiliza su hijo (a) el internet?
Todos los días (X) Tres veces a la semana () Una vez a la semana () Una vez al mes ()

3.- ¿Cuánto tiempo su hijo (a) ocupa el internet?
Menos de una hora () Una a dos horas () Tres a cuatro horas (X) Más de cuatro horas ()

4.- ¿Cuál es el uso que le da, durante el tiempo en que está en Internet?
Consultas escolares (X) Juego () Redes sociales () Otros ()

5.- ¿Dispone de tiempo para supervisar lo que hace en el internet su hijo (a)?
Mucho () Poco (X) Nada ()

Tema 2: Ajedrez y la Tecnología

1.- ¿Le gusta el ajedrez a su hijo (a)?
Mucho () Poco (X) Nada ()

2.- ¿Qué opinión tiene usted respecto a la práctica del ajedrez en la escuela?
Importante para su aprendizaje (X) No es importante () Lo considera como un juego más ()

Tema 3: Entorno Virtual de Aprendizaje: Plataforma educativa

Este tipo de aprendizaje, incorpora actividades educativas que se guardan y comparten en una aplicación virtual, utilizando la computadora y el internet.

1.- ¿Habla escuchado este término "Plataforma educativa"?
Mucho (X) Poco () Nada ()

2.- El uso de estas herramientas tecnológicas en la formación de su hijo ¿considera que sería importante aplicarlas en el grupo de su hijo (a)?
Mucho (X) Poco () Nada ()

3.- ¿Le gustaría a usted involucrarse en este entorno virtual, compartiendo actividades con su hijo?
Mucho (X) Poco () Nada ()

4.- ¿Dispondría usted de tiempo para participar en actividades en línea?
Mucho () Poco (X) Nada ()

5.- ¿Le gustaría debatir con otros papás sobre temas relativos al aprendizaje en línea de su hijo?
Muy importante (X) Importante () Poco importante () No es importante ()

Si le fue de interés, podría proporcionar su correo electrónico, para continuar retroalimentando este proyecto.
rebeca112@pe.i.de@ya100.com

¡Muchas gracias por su colaboración!

ANEXO 10.

Imagen, Ventana de acceso a la plataforma Blackboard UAEH, 2012



ANEXO 11.

Imagen, Panel principal del curso virtual en Blackboard UAEH, 2012



ANEXO 12.

Imagen, Menú del Programa. Plataforma UAEH, 2012.

The screenshot shows the 'Programa' menu in the UAEH Educational Platform. The user is logged in as 'Jorge Armando Manzo Martínez'. The interface includes a navigation menu on the left with options like 'Didáctica 1', 'Anuncios', 'Programa', 'Inf. Docente', 'Actividades', 'Herramientas', 'Mis calificaciones', 'Ayuda', 'Inf. del Curso', 'Recursos', 'Foro de discusión', 'Evaluaciones', and 'Buzón de transferencia'. The main content area displays the 'Programa de la Materia' section, which is currently unavailable. It lists an attached file 'Mapa Didáctica 1.jpg' (86,725 KB) and provides a list of technical requirements under the heading 'ESTRUCTURA TEMÁTICA:'. The requirements include: 'Módulo. I. Curso de Inducción a la Plataforma Educativa', 'Presentación del curso y sus modalidades (presencial y a distancia)', 'Asignación de usuarios y claves de acceso', 'Navegación en la plataforma UAEH Blackboard', and 'Reconocimiento y exploración de los menús del panel'.

ANEXO 13.

Imagen, Menú Información del curso. Plataforma UAEH, 2012

The screenshot shows the 'Inf. del Curso' menu in the UAEH Educational Platform. The user is logged in as 'Jorge Armando Manzo Martínez'. The interface includes a navigation menu on the left with options like 'Didáctica 1', 'Anuncios', 'Programa', 'Inf. Docente', 'Actividades', 'Herramientas', 'Mis calificaciones', 'Ayuda', 'Inf. del Curso', 'Recursos', 'Foro de discusión', 'Evaluaciones', and 'Buzón de transferencia'. The main content area displays the 'Información del curso' section, which contains a table with course details and a list of technical requirements under the heading '4. PRE-REQUISITOS'. The table lists: '1. Programa Educativo' (Primaria Particular), '2. Nombre del curso' (Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial), and '3. Clave'. The technical requirements include: 'Procesador Pentium III', '512 Mb en RAM', '20 GB en disco duro', 'Tarjeta de audio', 'Resolución de pantalla 1024 x 768 píxeles', 'Conexión a Internet 512mbps', 'Internet Explorer, Mozilla Firefox o cualquier otro navegador.', 'Adobe Acrobat Reader 6 o superior', 'Windows Media Player', and 'Macromedia Flash Player 6 o superior'.

ANEXO 14.

Imagen, Menú de Actividades. Plataforma UAEH, 2012



ANEXO 15.

Imagen, Menú de Recursos. Plataforma UAEH, 2012



ANEXO 16.

Imagen, Menú Foro de Discusión. Plataforma UAEH, 2012.

The screenshot shows the 'Plataforma EDUCATIVA UAEH' interface. At the top, there is a navigation bar with the user's name 'Jorge Armando Manzo Martínez', 'Mis lugares', 'Inicio', 'Ayuda', and 'Cerrar sesión'. Below this is a header with 'Mi institución' and 'Cursos'. A left sidebar contains a menu with items like 'Anuncios', 'Programa', 'Inf. Docente', 'Actividades', 'Herramientas', 'Mis calificaciones', 'Ayuda', 'Inf. del Curso', 'Recursos', 'Foro de discusión', 'Evaluaciones', and 'Buzón de transferencia'. The main content area is titled 'Tablero de discusión' and includes a 'Crear foro' button and a search bar. Below this is a table of forum topics:

Eliminar	Foro	Descripción	Total de publicaciones	Publicaciones no leídas	Participantes totales
↓	Mi presentación con mis compañeros	En este foro se concentrarán cada una de las presentaciones de los estudiantes con la finalidad de conocer un poco sobre los demás y establecer conversaciones en las que opinen y aporten lo que quieran respecto a las presentaciones, considerando siempre el respeto hacia los demás.	1	0	1
↓	Papás en acción	Debes invitar a alguno de tus papás con el propósito de que participen en este foro en el ánimo de conocer sus impresiones sobre esta actividad escolar y cómo observan el desempeño de sus hijos. Explicales como hacer sus comentarios y responder a otros papás.	0	0	0
↓	La táctica y la estrategia en el ajedrez	Comenta brevemente tus impresiones sobre estos cuatro temas tácticos contestando a las siguientes preguntas ¿te gustaron los videos expuestos?, ¿habías escuchado de estos temas?, ¿los has aplicado en tu juego y cómo?	0	0	0
↓	Mi experiencia	Es el término de un curso, pero el inicio de un aprendizaje nuevo y que espero haya significado mucho para ustedes. Este es el espacio para que describas tus impresiones finales del curso, para ello reflexiona sobre tres preguntas ¿Qué te pareció el curso?, ¿Cómo te sentiste en aprender de esta forma mediante el uso del Blackboard? y finalmente ¿Volverías a tomar un curso como este, pero ahora sobre alguna materia escolar?	0	0	0

ANEXO 17.

Blog de ajedrez escolar. <http://ajedrezfreinet.blogspot.mx/>

The screenshot shows a blog page titled 'Ajedrez Escolar en colegio Elise Freinet'. The header includes the text: 'Bienvenidos al blog de la Escuela Primaria del Centro Educativo de enseñanza reflexiva Elise Freinet. Pachuca, Hgo. México. 2012'. The main content area is dated 'SÁBADO, 20 DE OCTUBRE DE 2012' and contains the following text:

Estimados alumnos, en este blog daremos inicio a las entradas por equipo que deberán realizar en la Unidad 4. respecto a las fases del juego de ajedrez.

En el juego del ajedrez se consideran tres etapas: la apertura, el medio juego y el final.

a) **Apertura:** Comprende las primeras jugadas de la partida.

b) **Medio juego:** Sucede cuando varias piezas de ambos jugadores ya han sido movidas y colocadas en posiciones que facilitan el ataque y la defensa.

c) **Final:** En esta parte del juego se identifica por existir pocas piezas en el tablero

Below the text is a photograph of a young boy sitting at a chessboard, looking intently at the pieces.

On the right side of the page, there is a sidebar with the following sections:

- ARCHIVO DEL BLOG
 - ▼ 2012 (1)
 - ▼ octubre (1)
 - Estimados alumnos, en este blog daremos inicio a l...
- DATOS PERSONALES
 - Ajedrez en Colegio Freinet Pachuca**
 - Ver todo mi perfil

The footer of the page shows the date 'domingo, 25 de noviembre de 2012'.

ANEXO 18.

Instrumento de diagnóstico. Elaboración propia.



Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet

Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial

Instrumento de diagnóstico: Mi participación

Unidad 5. Aspectos dinámicos de la partida de ajedrez

Actividad 5.3. Instrumento de diagnóstico: Mi participación.

Desarrollo: Con la finalidad de que reflexiones sobre tu aprendizaje y la experiencia en esta modalidad. Contesta por favor el siguiente instrumento de diagnóstico.

Forma de realización: Individual

Instrucciones: Por favor lee bien cada pregunta antes de establecer una respuesta. Selecciona de 0 a 10 de acuerdo a tu criterio y honestidad sobre el desempeño que tuviste durante el curso.

Nota importante: Recuerda que esta evaluación sólo podrá realizarse una vez.

1.- El cumplimiento de mis actividades individuales y grupales fueron en tiempo y forma.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2.- Me aseguré de leer y analizar la información antes de la elaboración de cualquier actividad, sea individual o grupal.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3.- Mantuve comunicación frecuentemente con mi profesor y compañeros de equipo.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4.- Me aseguré de la calidad de mis trabajos e investigaciones antes de ser enviados en la plataforma.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5.- En general, considero que mi participación en el curso fue:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Elaboró: Jorge Armando Manzano Martínez

Última Actualización: 18/11/2012



ANEXO 19.

Lista de cotejo. Elaboración propia.



Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet
Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial
Lista de cotejo para evidencia de la Actividad

Unidad 2. Origen e importancia del ajedrez

Actividad 2.2. Búsqueda en internet sobre la evolución del juego de ajedrez.

Desarrollo: Realiza una búsqueda en internet en la que descubras la evolución que ha tenido el juego de ajedrez. Realiza un resumen en Word, no más de una hoja (una cuartilla)

Forma de realización: Individual

No.	Características a evaluar	Valor	Resultado	Observaciones
1.	Realizó al menos una búsqueda en internet que permita identificar el posible origen del juego de ajedrez.	0.5%		
2.-	Abrió un documento en Word y como primera hoja elaboró una portada en la que incluyó al menos los siguientes datos. A) Nombre de la Escuela B) Nombre del curso de ajedrez C) Grado y grupo D) Nombre del tema E) Nombre y número de la actividad realizada F) Nombre de su profesor G) Nombre de quien elaboro el trabajo. H) Fecha de realización del trabajo	0.5%		
3.-	Redactó un resumen de lo que encontró y entendió con sus propias palabras sin copiar y pegar la información.	3%		
4.-	Al final del documento anexó la fuente o página de internet en donde encontró la información. (copiando la ruta o dirección de internet)	0.5%		
5.-	Guardó el archivo que elaboró con el nombre: Su origen Jorge Adjuntó el archivo en Word en el menú de buzón de transferencia y lo envió.	0.5%		
Puntaje total a obtener:		5%		

Elaboró: Jorge Armando Manzano Martínez Última Actualización: 18/11/2012



ANEXO 21.

Cronograma de actividades. Marzo 2012 – Marzo de 2013.

Etapa	Actividad	Fecha	Productos
Diseño del Anteproyecto	Elección y justificación del tema.	14 a 15 de marzo, modificado el 21 de septiembre de 2012.	Tema definido y/o Título tentativo.
	Elaboración del Diagnóstico.	16 a 21 de marzo, modificado el 21 de septiembre de 2012.	Análisis y diagnóstico del problema.
	Planteamiento del problema	22 al 24 de marzo de 2012, modificado 21 de septiembre de 2012.	Problema delimitado.
	Formulación de los objetivos y justificación del anteproyecto.	28 de marzo y modificado el 07 de octubre de 2012.	Objetivos coherentes con el problema y alternativa de solución. Justificación argumentada.
	Elaboración de la Fundamentación del Anteproyecto.	22 de abril y modificado el 22 de noviembre.	Texto expositivo que fundamenta teóricamente el problema y la alternativa de solución.
	Planificación del Cronograma.	29 de abril y modificado el 22 de noviembre de 2012.	Actividades planificadas por orden de ejecución.

	Determinación de los recursos necesarios para el desarrollo del Proyecto.	26 a 29 de abril de 2012. Modificado el 28 de octubre de 2012.	Estimación de los recursos necesarios.
	Revisión y ajustes al anteproyecto. Cambios sugeridos por el Asesor.	23 a 29 de abril de 2012.	Cambios o ajustes sugeridos.
	Aprobación del anteproyecto.	5 de mayo de 2012	Proyecto autorizado para su ejecución.
Desarrollo del Proyecto	Presentación del proyecto con las autoridades del colegio que tendrán relación con el proyecto.	7 al 11 de mayo de 2012.	Tengan una idea clara y concreta de lo que pretende el proyecto.
	Gestiones administrativas y operativas del proyecto.	14 de mayo al 02 de julio 2012.	Obtener ante la UAEH el uso de la plataforma Blackboard para el proyecto. Concretar las acciones conjuntas del proyecto con la escuela.
	Elaboración de la información del curso	03 de septiembre al 11 de noviembre de 2012.	Contar con el temario que tendrá relación con el curso presencial.
	Desarrollo de los materiales didácticos a implementar en la plataforma educativa.	08 al 28 de octubre de 2012.	Tener listos los recursos y materiales a utilizar.
	Exposición y aprobación conjunta del temario, actividades y materiales a	29 de octubre al 11 de noviembre de	Ajustes necesarios al proyecto.

	utilizar en el escenario de aprendizaje.	2012.	
	Implementación del proyecto final a la plataforma educativa	20 al 26 de noviembre de 2012.	Desarrollo y estructura en la plataforma de los elementos que se incluirán.
	Supervisión periódica y final.	27 al 29 de noviembre de 2012.	Observaciones atendidas por parte del equipo docente de la institución y del tecnólogo.
	Inicio de las actividades	03 de diciembre de 2012 al 17 de febrero de 2013.	Curso de inducción a la plataforma a los alumnos Seguimiento y evaluación de las actividades
	Cierre Metodológico del Proyecto, para solicitar defensa.	25 de noviembre al 15 de enero de 2013.	Proyecto concluido, informe parcial y listo para solicitar su defensa.
	Aplicación de diagnósticos al curso, plataforma, docentes y experiencia educativa.	11 al 12 de febrero de 2013.	Análisis e interpretación de resultados
	Preparación del informe final	13 al 12 de febrero de 2013.	Reflexión sobre las situaciones y acciones realizadas.
	Conclusión del Proyecto, atendiendo ajustes y pormenores necesarios	01 de marzo al 30 de marzo de 2013.	Proyecto concluido.

ANEXO 22.

Cuadro comparativo de Plataformas Educativas. Marzo 2012.

<p>Logotipo:</p>	 Blackboard		
<p>Su origen:</p>	<p>Blackboard. Compañía de Software con sede en Washinton, E.U., fundada en 1997</p>	<p>Dokeos. Esta gran herramienta de origen Belga, como un proyecto iniciado en 1998 en la Universidad Católica de Louvain-la-Neuve de esta ciudad.</p>	<p>Moodle. Fue creada por la Universidad Tecnológica de Curtin, Austria a principios de los 90's.</p>
<p>Características</p>	<p>Plataforma usada en México por más de 10 años en Centros Educativos para administrar el aprendizaje en línea.</p>	<p>Dokeos es una plataforma de aprendizaje basada en web, donde los Administradores pueden añadir contenidos formativos para que los alumnos puedan aprender de forma amena y sencilla cualquier tipo de asignatura.</p>	<p>Es un ambiente educativo virtual, sistema de gestión de recursos, de distribución libre, ayuda a crear comunidades de aprendizaje en línea. Basado en el constructivismo social</p>
<p>Ventajas:</p>	<p>Le permite al profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicarse con los alumnos. Agregar los materiales de su curso en áreas de contenido específico. Crear encuestas, quizzes y exámenes. Llevar el seguimiento de calificaciones de los alumnos 	<p>Interfaz de fácil uso.</p> <p>Multiplataforma</p> <p>Esta disponible en más de 30 idiomas.</p> <p>Amplia variedad de herramientas, como de progreso y calificaciones.</p> <p>Cuenta con herramientas para la construcción de mapas mentales</p> <p>Se pueden publicar podcast</p>	<p>Su instalación es fácil, se puede incorporar a otras infraestructuras y cuenta con plantillas de diversos estilos para su personalización. Da la posibilidad de que los alumnos participen en la creación de glosario, generando enlaces en las lecciones.</p>

Desventajas:	<p>El costo por el servicio es muy alto.</p> <p>No hay muchas opciones de introducir imágenes, lo que le resta capacidad icónica al entorno</p>	<p>La ventana de Dokeos es un tanto confusa.</p> <p>No contiene un espacio para las dudas</p> <p>La ausencia de un menú a la vista que evite tener que regresar a la página de inicio.</p>	<p>Pocos idiomas.</p> <p>Sin posibilidad de videoconferencias</p>
Recomendaciones:	<p>Es una de las plataformas más seguras y estables, con soporte técnico las 24hrs, bastante funcional y adaptable.</p>	<p>Siendo una plataforma libre, permite elaborar cursos sin necesidad de tener conocimientos especializados en programación, parece ser una buena opción para iniciar un Proyecto.</p>	<p>Moodle, es otra opción bastante atractiva y flexible a las exigencias de cualquier institución.</p>
Fuente: Construcción propia (2012).			

ANEXO 23.

Información del curso en Blackboard.

1. Programa Educativo	Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet
2. Nombre del curso	Curso básico de Ajedrez en la modalidad semi-presencial
3. Clave	MTE_CURBASAJED_01010212: Curso básico de ajedrez
4. PRE-REQUISITOS Técnicos: <ul style="list-style-type: none">• Procesador Pentium III• 512 Mb en RAM• 20 GB en disco duro• Tarjeta de audio• Resolución de pantalla 1024 x 768 píxeles• Conexión a Internet 512mbps• Internet Explorer, Mozilla Firefox o cualquier otro navegador.• Adobe Acrobat Reader 6 o superior• Windows Media Player• Macromedia Flash Player 6 o superior De conocimientos: <p>El alumno requiere de conocimientos básicos en el manejo de herramientas informáticas y búsquedas en internet.</p> De materiales: <p>Manejo de Microsoft Office en la paquetería de word y power point.</p> <p>Uso del correo electrónico</p>	

5. INTRODUCCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE, ASIGNATURA O CURSO:

El presente curso pretende enseñarles a los estudiantes de educación primaria del Centro de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet las nociones básicas del juego de ajedrez, sus reglas, y principales características. La enseñanza del ajedrez en la escuela, además de ser un deporte; tiene como propósito el desarrollo de habilidades del pensamiento (observación, razonamiento analítico y capacidad de tomar buenas decisiones), así como la preservación de los valores y el control de las emociones que le ayudarán a su formación dentro y fuera de la escuela.

El programa esta orientado a los estudiantes en edades de 11 y 12 años, que estudian el 5° de educación primaria, en la que aprenderán en un sistema semi-presencial; esto quiere decir que lo aprenderán tanto de forma presencial (en el salón de clases), como de forma virtual a través del uso de la computadora y el internet (extraclase).

La enseñanza será principalmente utilizando una plataforma educativa en línea UAEH/Blackboard, como una herramienta en la que podrán acceder a una serie de materiales y actividades que analizarán y realizarán dividido en cinco unidades de estudio.

6. OBJETIVO GENERAL:

El alumno del 5o de primaria aprenderá a jugar ajedrez en la modalidad semi-presencial (en la escuela, como a través del internet), mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación con la finalidad de mejorar el proceso de toma de decisiones.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL CURSO:

- Identificar las características básicas del juego de ajedrez mediante actividades de práctica en la plataforma educativa Blackboard y de manera presencial.
- Utilizar herramientas tecnológicas que permitan la interacción con sus demás compañeros con actividades individuales y colaborativas.
- Involucrar a los padres de familia en el proceso de desarrollo de competencias de sus hijos en el juego de ajedrez para promover el apoyo a estas actividades en su vida cotidiana.
- Evaluar el logro de objetivos planteados en el curso mediante la solución a ejercicios prácticos de ajedrez.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LOS TÓPICOS:

- Utilizar la plataforma Blackboard para el desarrollo de las actividades académicas.
- Conocer históricamente como ha evolucionado el ajedrez.
- Identificar las nociones básicas para iniciar el juego.
- Comprender las etapas que integran una partida de ajedrez
- Mejorar su práctica mediante ejercicios prácticos.

8. COMPETENCIAS GENERICAS

- Comunicativas
- Pensamiento matemático
- Formación científica básica
- Cívicas y éticas
- Históricas

9. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

De acuerdo al “*Programa de Estudios 2011, Guía para el Maestro*” SEP (2011), se describen las competencias adquiridas en el 5o grado de primaria:

- El empleo del lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones desarrollando su capacidad de análisis y juicio crítico de la información.
- Resolución de problemas de manera autónoma.
- Comunicar información matemática.
- Comprensión hechos históricos.
- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.
- Respeto y valorización de la diversidad.
- Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.

10. ESTRUCTURA TEMÁTICA:

Módulo. I. Curso de Inducción a la Plataforma Educativa Blackboard

- Presentación del curso y sus modalidades (presencial y a distancia)
- Asignación de usuarios y claves de acceso
- Navegación en la plataforma UAEH Blackboard
- Reconocimiento y exploración de los menús del panel

Módulo II. Origen e importancia del Ajedrez.

- Historia del ajedrez: Leyenda de Sissa
- Personajes célebres del ajedrez
- Impacto en la Educación

Módulo III. Mecánica del juego de Ajedrez.

- Elementos del ajedrez
- Los movimientos y características de las Piezas
- El jaque y jaque mate
- Anotación algebraica

Módulo IV. Fases del juego

- La apertura
- El medio juego
- Finales

Módulo V. Aspectos Dinámicos de la partida de ajedrez

- Ataque doble,
- La clavada
- La desviación
- Ataque al descubierto

11. METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

La planificación de las clases en forma presencial contempla una sesión semanal en el horario matutino, con una duración de 50 minutos, las primeras dos sesiones se desarrollarán en el centro de cómputo de la escuela para revisar de manera conjunta las actividades y tareas previstas en la plataforma educativa a realizar; las demás sesiones serán en el aula de ajedrez. y tienen como finalidad la de realizar prácticas de competición.

Las sesiones virtuales podrán desarrollarse durante toda la semana, sin importar el lugar y horario. Sujeto a la observación de los padres de familia y disponibilidad de los medios tecnológicos que se requieren para el desarrollo de las actividades de forma virtual y su interacción con sus demás compañeros.

Se contemplan 5 (cinco) módulos, en el que por cada módulo desarrollarán actividades académicas de forma individual, grupal y una más en la que se integrará la familia, foros de discusión, una sección de dudas, pizarra de anuncios, sección de tareas, instrumentos de diagnóstico, datos del curso, recursos disponibles.

La administración del entorno estará a cargo del coordinador del proyecto, así como de la tutoría, trabajando colegiadamente con el docente de planta, responsable del taller presencial. Las actividades tendrán un 70% de horas prácticas y 30% de horas teóricas, todo el material completamente en español y gratuito. La accesibilidad en la plataforma se restringe sólo durante el tiempo que se desarrolle el curso aproximado de tres meses.

Cada sesión se organizará de acuerdo a la presentación de las temáticas propuestas y podrán apoyarse en los textos y ligas de internet sugeridas, desarrollando un espacio de discusión, aportes y comentarios en la plataforma educativa de cada tema abordado. El proceso docente educativo se desarrollará bajo la concepción de métodos activos y dinámicos de enseñanza basados en un aprendizaje autónomo, en la discusión y diálogo en las actividades cooperativas.

12. METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN:

Es muy importante trabajar tanto individual, como de manera colaborativa en el logro de las actividades solicitadas. Su participación activa, ordenada y respetuosa hará de esta experiencia un logro más en su aprendizaje. Para ello, las evaluaciones se integran de la siguiente manera:

Actividades individuales: 30% (Integra todas las actividades que el estudiante deberá entregar)

Actividades grupales 30% (Se calificará su esfuerzo en grupo)

Participación familiar 10% (Integración de la familia a las actividades del curso)

Instrumentos de Diagnóstico 30% (Retroalimentación del curso)

13. POLÍTICAS.

a) Del Curso

- El seguimiento del curso será a través de la plataforma educativa para revisar las actividades a realizar y de manera presencial en el salón de clases para analizar los ejercicios que se soliciten en el transcurso de las actividades
- Deberá respetar a sus demás compañeros en todo momento.
- Los alumnos deberán reportar en el momento que se les requiera sus opiniones sobre la calidad de la asignatura, asesoría y tutoría a través de los cuestionarios diseñados.

b) Académicas

- Revisar diariamente el área de anuncios y en el correo electrónico en el ánimo de estar enterados sobre cualquier asunto importante relativo a las actividades y su aprendizaje.
- Todas las dudas de tipo académico deberán ser canalizadas a través del foro de dudas y serán resueltas en un plazo no mayor a 24 horas.
- Se deben leer las participaciones realizadas en el foro de dudas antes de escribir una nueva.
- La entrega de actividades será a través del buzón de transferencia digital a menos que por instrucción única del asesor se elija una diferente (en situaciones determinadas).
- En el caso de actividades individuales guardar los archivos como el siguiente ejemplo: Jorge_Manzano_Act. 1.1.; o bien, Grupo_1_Act. 1.1. (su nombre_apellido paterno_Actividad y el Número).
- Las actividades se deberán desarrollar durante la semana y ser entregadas a más tardar el día domingo antes de las 22:00 hrs. (10 pm. De la noche); No hay prórroga.
- Todos los trabajos deberán tener nombre (s) de quien realizo el trabajo, grado y grupo.
- No deberán copiar textualmente de internet. Se les solicita que los trabajos los elaboren con sus propias palabras e incluyan la fuente de consulta, incluyendo la ruta de la dirección de internet o página consultada.

14. DISEÑO INSTRUCCIONAL ELABORADO POR:

Jorge Armando Manzano Martínez

15. DISEÑO INSTRUCCIONAL APROBADO POR:

MTE. Elsa Martínez Olmedo

16. FECHA DE ELABORACIÓN: 1ª. Edición, Noviembre de 2012.

17. FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 18 de noviembre de 2012.

ANEXO 24.

Guías del curso en Blackboard.

 <h2 style="text-align: center;">Curso básico de Ajedrez</h2> <p style="text-align: center;">Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet</p>			
NOMBRE DEL CURSO:	Curso básico de ajedrez en la modalidad semi-presencial.	NÚMERO DE SEMANAS	
NOMBRE DE LA UNIDAD	Unidad 1.- “Curso de Inducción a la Plataforma Educativa Blackboard”	2 Semanas (2 horas presenciales y sesiones virtuales)	
OBJETIVO ESPECÍFICO:	Identificar las funciones básicas de la plataforma Blackboard (BB) con el propósito de realizar las actividades del curso de ajedrez en la modalidad semi-presencial.		
RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
SABER	SABER HACER	SABER SER	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la información general del curso. • Aplicar algunas herramientas de la plataforma BB. • Conocer la ubicación de los distintos materiales y recursos a utilizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Navegar en internet. • Manejar el procesador de textos Word • Descargar los materiales y recursos a utilizar del menú herramientas. • Utilizar el correo electrónico del BB. • Participar en el foro de discusión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aprender por cuenta propia. • Capacidad de comunicación • Respeto a los demás • Responsabilidad • Compromiso 	
ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
<p>Actividad 1.1</p> <p>Una de las herramientas tecnológicas que más ha llamado la atención para organizar y administrar un curso en internet es Blackboard (BB), considerada esta herramienta educativa como el medio por el cual ingresarás a los temas del curso de ajedrez, revisarás las tareas a entregar, los materiales con los que te apoyarás, participar en las tareas en grupo y la forma de acceder los instrumentos de diagnóstico que ayudarán a</p>	Individual	-----	-----

<p>retroalimentar el curso. El profesor te guiará en las cinco unidades que integran este curso, quien ha organizado y será responsable de administrar y facilitarte el aprendizaje de una manera sencilla y divertida tanto de forma presencial como en internet.</p> <p>Por ello es importante que conozcas una breve introducción sobre esta herramienta. Revisa con atención el video “Plataforma educativa Blackboard” que se encuentra en el menú de recursos.</p>			
<p>Actividad 1.2</p> <p>¿Qué tanto conoces acerca de tu curso de ajedrez en Blackboard?</p> <p>En este espacio explorarás la barra de menús que se conforma el curso en internet. Para ello será necesario que observes el material que está en recursos titulado “Entrada a mi curso de ajedrez en línea” es un video que se diseñó con el propósito de facilitarte el acceso a la plataforma educativa Blackboard (BB) y puedas explorar el contenido del curso en internet (línea).</p>	Individual	-----	-----
<p>Actividad 1.3</p> <p><i>“La mesa está puesta para que juegues a aprender”</i> De acuerdo a lo anterior y partiendo de que cuentan con la información básica para iniciar el curso de ajedrez en internet, iniciaremos con el desarrollo de tareas sencillas con la finalidad de que vayas familiarizándote con las herramientas que ocuparás durante el curso.</p> <p>Redacta un correo electrónico en el que le harás saber a tu maestro que has ingresado a la plataforma Blackboard para iniciar el curso. La instrucción solicitada lo harás entrando al menú herramientas, utiliza la opción “Enviar mensaje de correo electrónico”, selecciona “Todos los usuarios profesor”. Escribe el mensaje y no olvides poner tu nombre completo para identificar el mensaje.</p>	Individual	3%	Envío del correo electrónico
<p>Actividad 1.4</p> <p>Elabora tu presentación. Llena el formato en Word titulado “Mi presentación” que está en el menú de recursos, lo guardas con el nombre “Mi presentación_nombre” (por ejemplo: Mi presentación_Jorge) y lo adjuntas en el foro de discusión que se llama “Mi presentación con mis compañeros”</p> <p>Un foro de discusión es un espacio en el que publicas o haces comentarios sobre algún tema de interés;</p>	Individual	4%	Documento en Word

respondes a preguntas o bien, haces nuevos comentarios sobre aportaciones de otros. Es una forma de interactuar o platicar un tema a comentar.			
<p>Actividad 1.5</p> <p>Revisa las presentaciones de los demás en el foro de discusión <u><i>“Mi presentación con mis compañeros”</i></u> y deberás comentar al menos con dos de tus compañeros sobre sus presentaciones: ¿qué les gustó sobre las otras presentaciones?, escriban una expresión de bienvenida a sus compañeros, lo que ustedes quieran expresar a manera de iniciar y continuar una conversación con los demás.</p>	Individual	5%	Foro de discusión

NOMBRE DEL FORO DE DEBATE	Mi presentación con mis compañeros
Indicaciones de la actividad en el foro de debate (SECUENCIA)	En este foro se concentrarán cada una de las presentaciones de los estudiantes con la finalidad de conocer un poco sobre los demás y establecer conversaciones en las que opinen y aporten lo que quieran respecto a las presentaciones, considerando siempre el respeto hacia los demás. Cada uno debe hacer al menos dos aportaciones a sus demás compañeros y contestar algún comentario que les realicen los demás.



Curso básico de Ajedrez

Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet

NOMBRE DEL CURSO:	Curso básico de ajedrez en la modalidad semi-presencial	NÚMERO DE SEMANAS
NOMBRE DE LA UNIDAD:	Unidad II.- “Origen e importancia del ajedrez”	2 Semanas (2 horas presenciales y sesiones virtuales)
OBJETIVO ESPECÍFICO:	Conocer información histórica importante sobre el juego de ajedrez.	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer algunas ideas sobre el posible origen del ajedrez. • Identificar los campeones del mundo y personajes de la historia que jugaron ajedrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer un resumen en Word que relate los aspectos importantes del origen del ajedrez • Analizar la línea del tiempo sobre los personajes celebres del ajedrez. • Participar en un foro de discusión sobre el tema de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aprender por cuenta propia. • Capacidad de trabajar en equipo • Capacidad de formularse preguntas y búsqueda del conocimiento por diversos medios de consulta. • Propiciar la convivencia familiar mediante una actividad en la plataforma.

ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
<p>Actividad 2.1</p> <p>La comparación que tiene el juego de ajedrez con una guerra en la que dos inteligencias se enfrentan es la idea más antigua y común que se tenga de esta actividad. ¿Quién lo invento? y ¿Dónde? aún es un misterio, sin embargo podrás descubrir algunos relatos e información relevante sobre estas preguntas.</p> <p>Descarga del menú de recursos la presentación en diapositivas cuyo título es “La Leyenda de Sissa”. Escucha y observa la leyenda que durante años se ha relatado.</p>	Individual	-----	-----

<p>Actividad 2.2</p> <p>Una vez que has analizado dicha leyenda, haz una búsqueda en internet en la que descubras como a lo largo de los años surgió el juego y de qué manera ha cambiado hasta lo que hoy es el juego de ajedrez. Realiza un resumen en Word, no más de una hoja (una cuartilla) y guárdalo de la siguiente manera: Su origen_”tu nombre” (ejemplo: Su origen_Jorge). Revisa en el menú de recursos la lista de cotejo que te guiará como hacer tu trabajo, elementos que deberá tener y como presentarlo. Envía tu trabajo terminado al buzón de transferencia que se encuentra en el panel de menús, debajo del menú herramientas.</p>	Individual	5%	Resumen de Word de acuerdo a la Lista de cotejo
<p>Actividad 2.3</p> <p>Observa la “línea del tiempo” denominado “Personajes celebres del Ajedrez” haciendo clic en el siguiente link de internet en el menú de recursos: http://timerime.com/es/linea_de_tiempo/1457017/Personajes+celebr+es+del+Ajedrez/</p> <p>En cada foto que selecciones, en la parte de abajo del lado izquierdo aparecerán los datos más importantes sobre el personaje y del lado derecho aparece el elemento de información en la que si optas de dar siguiente podrás ir revisando cada lámina a través del tiempo.</p> <p>Una vez que has analizado las celebridades revisa la lista de equipos que está en el menú de recursos, ponte en contacto con tus compañeros que conforman el equipo enviando un correo electrónico que se encuentra en el menú herramientas con la finalidad de que se pongan de acuerdo en la forma de trabajar y realicen la siguiente actividad.</p>	Individual	3%	Correo electrónico enviado
<p>Actividad 2.4.</p> <p>En equipo deberán trabajar sobre el personaje que les tocó, realizando una búsqueda en internet para conocer más datos sobre él. Elaboren una diapositiva en power point que contenga la foto del personaje, período en que fue campeón del mundo en ajedrez (ejemplo: De 1990 a 1998) y tres puntos importantes en la vida de esa celebridad como jugador de ajedrez.</p> <p>La presentación en power point la guardarán de la siguiente manera: (ejemplo: Célebres jugadores_Equipo “uno”), revisa la lista de cotejo que esta en recursos, nombren a un responsable que se encargue de enviarlo al foro de discusión “Celebridades del Ajedrez”.</p>	Colaborativa	5%	Presentación electrónica
<p>Actividad 2.5.</p> <p>De manera individual deberás hacer al menos un comentario sobre el trabajo de otro equipo respecto al personaje que expusieron, con el propósito de que ustedes mismos retroalimenten la actividad.</p>	Individual	5%	Foro de discusión

<p>Actividad 2.6.</p> <p>Este es el momento para que alguno de tus familiares, principalmente uno de tus papás observen contigo un video que muestra lo importante que es el ajedrez como un juego y que te ayudará a ser mejor persona, para lo cual deberás descargarlo en este link de internet http://www.youtube.com/watch?v=CP_oZa53HVo, es un material que nos comparte la familia Ferriz de la Ciudad de México que se ha dedicado al ajedrez durante muchos años.</p>	Familiar	_____	_____
<p>Actividad 2.7.</p> <p>Para concluir la actividad deberás invitar a alguno de tus papás con el propósito de que participen en el foro de discusión: “Papás en acción” en el ánimo de conocer sus impresiones sobre esta actividad escolar y cómo observan el desempeño de sus hijos.</p>	Familiar	5%	Foro de discusión

NOMBRE DEL FORO DE DEBATE	Celebridades del Ajedrez
INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE (SECUENCIA)	<p>En el presente foro deberán colocar la presentación acerca del personaje que han investigado en equipo, nombrando para ello un representante que publique en el foro su trabajo, con el propósito de integrar un fichero biográfico sobre campeones mundiales y célebres jugadores de ajedrez.</p> <p>Cada equipo nombrará un representante que deberá hacer al menos un comentario a los demás equipos y contestar lo que se les cuestione.</p>
NOMBRE DEL FORO DE DEBATE	Papás en acción
INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE (SECUENCIA)	<p>Papitos, este es un espacio creado para ustedes en el que deberán de expresar sus impresiones sobre esta modalidad de aprendizaje para sus hijos y comenten la participación de ellos en estas actividades extraescolares. Deberán hacer una aportación y cuando menos comentar sobre una aportación hecha de otro papá.</p>



Curso básico de Ajedrez

Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet

NOMBRE DEL CURSO:	Curso básico de ajedrez en la modalidad semi-presencial	NÚMERO DE SEMANAS
NOMBRE DE LA UNIDAD:	Unidad III.- “Mecánica del juego de Ajedrez”	2 Semanas (2 horas presenciales y sesiones virtuales)
OBJETIVO ESPECÍFICO	Identificar las principales características y reglas del ajedrez con la finalidad de contar con los conceptos y nociones básicas del juego.	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los elementos del juego. • Identificar las piezas y su posición original en el tablero • Estimar la ubicación de todas las casillas del tablero, dadas su columna y fila • Aplicar los principios del Sistema Algebraico de anotación al registro de partidas de ajedrez. • Identificar el jaque y jaque mate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la herramienta power point con la finalidad de abordar las presentaciones electrónicas objeto de estudio. • Descargar el video que se pide del menú de recursos. • Elaborar una Wiki observando el ejemplo para su elaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo. • Facilidad de organización e intercambio de conocimientos entre los integrantes del equipo. • Respeta las reglas. • Mantiene una actitud tranquila y reflexiva. • Capacidad de comunicación

ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
Actividad 3.1 Descarga en el menú de recursos la presentación electrónica en power point cuyo título es <u>“Elementos del juego de ajedrez”</u> . Escucha y observa, es importante que conozcas los personajes que integran este juego. Autoría propia.	Individual	-----	-----
Actividad 3.2 Una manera divertida de aprender más sobre las piezas, se dispone de la siguiente liga en la que podrás descargar la			

<p>melodía (y otras más) siguiendo el link de internet: Petiso y cabezón (el peón). Grupo “Tocada-Movida” (2012). Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina.</p>	Individual	-----	-----
<p>Actividad 3.3</p> <p>Analiza el video que encontrarás en el menú de recursos cuyo titulo es “Análisis de los movimientos”. Teniendo como propósito que conozcas la forma de anotación algebraica, la posición inicial de las piezas y principales movimientos.</p>	Individual	-----	-----
<p>Actividad 3.4</p> <p>Esta vez en grupo, aprenderás a realizar una Wiki abordando el tema del “<i>jaque</i>” y “<i>jaque mate</i>”. Primero analiza el video sobre la construcción de una wiki en el siguiente link de internet: http://www.commoncraft.com/video/wikis-0; contacta a tus compañeros, localicen en el menú de herramientas la opción de wiki e inicien juntos su participación con la finalidad de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir qué entienden por “jaque” • Describir una forma de responder ante un jaque (capturando, interponiendo o moviendo el rey) • Mencionar un modelo de mate. (ejemplo: Mate con dos torres) 	Colaborativa	5%	Elaboración de un Wiki
<p>Actividad 3.5.</p> <p>Para concluir tus actividades deberás invitar a algunos de tus papás para que conteste el cuestionario en línea que está habilitado en el menú Diagnóstico, con el propósito de que valoren tus ganas de hacer las cosas en estas nuevas actividades formativas.</p>	Familiar	5%	Cuestionario en línea



Curso básico de Ajedrez

Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet

NOMBRE DEL CURSO:	Curso básico de ajedrez en la modalidad semi-presencial	NÚMERO DE SEMANAS
NOMBRE DE LA UNIDAD:	Unidad IV.- “Fases del juego”	2 Semanas (2 horas presenciales y sesiones virtuales)
OBJETIVO ESPECÍFICO:	Conocer las tres etapas con las integra el juego de ajedrez.	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ul style="list-style-type: none"> Distinguir las fases de la partida de ajedrez 	<ul style="list-style-type: none"> Participar en un blog en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Estimular la actitud de proceder con método. Canalizar la agresividad y estabilizar las emociones. Favorecer a un pensamiento independiente y creador.

ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
<p>Actividad 4.1</p> <p>Una partida de ajedrez se divide en tres etapas o fases: la apertura, medio juego y final, cada una con diferentes características.</p> <p>En esta ocasión trabajarás en la construcción de un blog, que es una bitácora en internet en el que las personas se comunican e informan contenido sobre algún tema de interés que se actualiza cada vez que se ingresa nueva información. Un ejemplo podrás consultarlo en link siguiente: http://www.youtube.com/watch?v=GzLqUrTu2j4.</p> <p>Para ello tu profesor ha construido un blog de ajedrez sobre las fases del juego que se encuentra en la siguiente dirección:</p>	Colaborativa	5%	Blog

<p>http://ajedrezfreinet.blogspot.mx/ en el que todos los equipos deberán primero consultar en libros, revistas o páginas de internet información relativa a las fases del juego. En este espacio deberán buscar sobre el tema de “aperturas”, una vez que tengan la información deberán atender lo siguiente:</p> <p>En equipo deberán de participar en el blog que se ha habilitado en la liga “Curso de ajedrez semipresencial en Elise Freinet”. Iniciarán con un mensaje de bienvenida, la información que deberán buscar es:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Colocar al menos tres puntos o características importantes sobre la fase de apertura 2.- Mencionar al menos una apertura que conozcan. 			
<p>Actividad 4.2</p> <p>En el ajedrez, las personas que desean progresar tienen que esforzarse más en analizar, estudiar y comprobar posiciones en el tablero cada vez más difíciles. En la fase dos que se llama “medio juego” es importante dominar el tablero y desarrollar sus mejores piezas. Es por ello que en grupo continúen trabajando ahora en esta etapa del juego y aporten en el blog al menos tres principales características de esta fase.</p>	Colaborativa	5%	Blog
<p>Actividad 4.3</p> <p>En la tercera fase conocida como “final de ajedrez” se refiere a los últimos movimientos antes de concluir el juego, cuando sólo unas pocas piezas se quedan en el tablero. Esta última fase del juego es quizás en la que más importancia cobra el Rey dentro del tablero, la habilidad de mantenerse en el juego hasta el último momento será pieza clave para ganar, rendirse o empatar una partida. Se te pide una vez más que compartas información que hayas investigado para publicarlo en el blog sobre el tema de “finales”.</p>	Colaborativa	5%	Blog
<p>Actividad 4.4.</p> <p>Analiza la siguiente liga de internet: http://www.youtube.com/watch?v=VzfqOx3fJJU&feature=related</p> <p>Esta actividad pretende fortalecer los conceptos aprendidos sobre las tres fases del juego y un mejor dominio del tablero.</p>	Individual	-----	-----



Curso básico de Ajedrez

Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet

NOMBRE DE LA ASIGNATURA, CURSO O MODULO	Curso básico de ajedrez en modalidad semi-presencial	NÚMERO DE SEMANAS
NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD	Unidad V.- “Aspectos Dinámicos de la partida de ajedrez”	2 Semanas (1 horas presencial y sesiones virtuales)
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Describir posiciones estratégicas y tácticas para alcanzar un determinado propósito en el juego.	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ul style="list-style-type: none"> • Dar una opinión general sobre el curso y demás aspectos relevantes que ayuden a mejorarlo. • Expresar que tanto aprendiste en el curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descargar los videos para su análisis • Desarrollar las evaluaciones electrónicas que se piden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aprender por cuenta propia. • Capacidad de análisis • Toma de decisiones. • Pensamiento creativo y crítico

ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
Actividad 5.1 Descarga los siguientes materiales del menú “Recursos” con el propósito de que analices y resuelvas correctamente lo que se te pide. <ul style="list-style-type: none"> • video “Ataque doble” • video “La clavada” • video “La desviación” • video “Ataque al descubierto”, 	Individual	-----	-----

<p>Actividad 5.2</p> <p>Una vez que has revisado los materiales antes mencionados, participa en el foro de discusión “La táctica y la estrategia en el ajedrez” en el que comentas brevemente tus impresiones sobre estos cuatro temas tácticos contestando a las siguientes preguntas ¿te gustaron los videos expuestos?, ¿habías escuchado de estos temas?, ¿los has aplicado en tu juego y cómo?</p>	Individual	5%	Foro de discusión
<p>Actividad 5.3.</p> <p>Revisa en el apartado de “diagnóstico” y contesta el cuestionario titulado “<u>Mi participación</u>”, con la finalidad de que reflexiones sobre tu aprendizaje y la experiencia en esta modalidad.</p>	Individual	5%	Instrumento de diagnóstico
<p>Actividad 5.4.</p> <p>Revisa en el apartado de “diagnóstico” y contesta el cuestionario titulado “<u>Participación de mis compañeros</u>”, que tiene como propósito el que compartas tu punto de vista sobre la participación de tus compañeros de equipo para concluir los trabajos realizados.</p>	Individual	5%	Instrumento de diagnóstico
<p>Actividad 5.5.</p> <p>Revisa en el apartado de “diagnóstico” y desarrolla el instrumento “<u>Los contenidos y materiales</u>”, que tiene como propósito medir el grado de satisfacción sobre lo que hizo posible que aprendieran.</p>	Individual	5%	Instrumento de diagnóstico
<p>Actividad 5.6.</p> <p>Revisa en el apartado de “diagnóstico” y desarrolla el instrumento “<u>Docente</u>”. En este apartado tendrás la oportunidad de contribuir a mejorar el trabajo de tu profesor.</p>	Individual	5%	Instrumento de diagnóstico

<p>Actividad 5.7.</p> <p>La familia en este proyecto debe considerarse como una pieza importante en tu aprendizaje y para nosotros es importante al final conocer tus comentarios.</p> <p>Revisa en el apartado de “diagnóstico” y contesta el instrumento <u>“Participación familiar”</u> con la finalidad de conocer que tanto tus papás se integraron a las actividades en este curso</p>	Individual	5%	Instrumento de diagnóstico
<p>Actividad 5.8.</p> <p>La plataforma educativa Blackboard es el medio por el cual se logró el aprendizaje, mediante actividades individuales y colaborativas. Esta herramienta debe ser valorada en cuanto el aspecto técnico y operativo. Revisa en el apartado de “diagnóstico” y desarrolla el instrumento <u>“Plataforma educativa”</u>.</p>	Individual	5%	Instrumento de diagnóstico
<p>Actividad 5.9.</p> <p>Para concluir las actividades en internet, participarás en el foro de discusión “<i>Mi experiencia</i>”, que tiene la intención que con tus propias palabras expreses lo bueno y malo del curso</p>	Individual	5%	Foro de discusión
<p>Actividad 5.10.</p> <p>“La mejor forma de aprender es jugando”. Con la finalidad de mantener el nivel de creatividad y diversión, en el salón de ajedrez deberás encontrar la solución a 10 ejercicios de mate en un tiempo de 50 minutos.</p>	Individual	-----	Test de práctica en el salón de clases.

NOMBRE DEL FORO DE DEBATE	Mi experiencia
INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE (SECUENCIA)	Es el término de un curso, pero el inicio de un aprendizaje nuevo y que espero haya significado mucho para ustedes. Este es el espacio para que describas tus impresiones finales del curso, para ello reflexiona sobre tres preguntas ¿Qué te pareció el curso?, ¿Cómo te sentiste en aprender de esta forma mediante el uso del Blackboard? y finalmente ¿Volverías a tomar un curso como este, pero ahora sobre alguna materia escolar?

BIBLIOGRAFÍA

- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española* (22^a ed). Madrid, España: Espasa Calpe.
- Aleman, D. (2007). *Blended Learning: Modelo virtual-presencial de aprendizaje y su aplicación en entornos educativos*. Recuperado el 29 de 08 de 2012, de http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf
- Amigó, M. (2008). "Dame la Mano" - *El Ajedrez como herramienta educativa*. Recuperado el 11 de 11 de 2012, de Educa Red: http://api.ning.com/files/CI9voNhSs4hHDfml3e6T*bbzMgEs0fv7oZ6Jzb-7d8Ka2EdO8RaIKrkzdCgKQI15TdnNBADo8aMayLlm2LXRJ8HOv9tUnl*/elajedrezcomoherramientaeducativa.pdf
- Andreu, M., y García, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE:el juego didáctico*. Recuperado el 13 de 06 de 2012, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Ángeles, P. (2009). *Séptima jornada de AJE-SEPH*. Recuperado el 12 de Marzo de 2012, Ajedrez en México: <http://www.ajedrezenmexico.org/articulos/524/s%C3%A9ptima-jornada-aje-seph>
- Arsham, H. (2012). *Ciencia de la Administración Aplicada para Gerentes y Lideres Gerenciales: Toma de decisiones estratégicas acertadas*. Recuperado el 17 de 06 de 1994, de <http://home.ubalt.edu/ntsbarsh/opre640s/spanish.htm>
- Barberá, E. (2004). *La Educación en la red*. Barcelona, España: Paidós.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*: <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>
- Cabero, J., Llorente, C., y Puentes, Á. (2010). *La satisfacción de los estudiantes en red en la formación semipresencial*. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/158/15815042018.pdf>
- Cárdenas, M., Jiménez, S., y Chávez, F. J. (11 de 10 de 2010). *Memorias Virtual Educa de la Universidad Nacional Autónoma de México*. Recuperado el 17 de 06 de 2012, de Estructura de los diseños didáctico e instruccional con enfoque b-learning en la educación superior de México: Caso Instituto Politécnico Nacional: <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/1383>

- Castañeda J., De la Torre , M. O., Morán, J. M., y Lara, L. P. (2002). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: Mc Graw Hill.
- Comboni, S., y Juárez, J. M. (2007). *Introducción a las técnicas de investigación*. México, D.F.: Trillas.
- Dávila, S. (2006). Generación NET: Visiones para su educación. *ORBIS Revista Científica Ciencias Humanas*, 1(003), <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/709/70910303.pdf>.
- Dick, W., & Cary, L. (1990). *El diseño sistemático de la instrucción, tercera edición*. Harper Collins.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje: Una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos* (29), 97-113.
- El informador. (2011). *La UNAM propone ajedrez en las escuelas*. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de <http://www.aei.edu.ar/aeiweb/Contenido/Pagina397/File/6%20-%20Ajedrez%20en%20Mxico.pdf>
- E-learning América Latina. (2011). *El e-learning ya no es una moda, es una necesidad*. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de La revista digital de e-learning de América Latina: http://www.elearningamericalatina.com/edicion/julio2/tr_1.php
- E-learning de América Latina. (2011). *México: crece la educación virtual en universidades y empresas*. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de La revista digital de e-learning de América Latina: http://www.elearningamericalatina.com/edicion/octubre1/it_5.php
- Federación Venezolana de Ajedrez (2012). *Sitio oficial de la Federación Venezolana de Ajedrez*. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de http://www.feveajedrez.com/ajedrez_escolar.html
- Flores Lozano, D. G. (2005). *Técnicas lúdicas en la educación y la capacitación*. Recuperado el 24 de 11 de 2012, de <http://www.observatorio.org/colaboraciones/floreslozano.html>
- Freinet, C. (1996). *La escuela moderna francesa: guía práctica para la organización material, técnica y pedagógica de la escuela popular*. Madrid: Morata.
- García, F. (2001). *Educando desde el ajedrez*. Barcelona, España: Paidotribo.
- García, L.; Ruiz, M.; Quintanal, J.; García, M., y García, M. (2009). *Concepción y tendencias de la educación a distancia en América Latina*. OEI Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Recuperado el 09 de 11 de 2012, de <http://www.oei.es/DOCUMENTO2caeu.pdf>

- García, S. (2009). La tutoría en educación primaria. *Revista Digital reflexiones y experiencias innovadoras en el aula*. (6). Recuperado el 27 de 10 de 2012, de http://www.didacta21.com/documentos/revista/Marzo09_Garcia_Fernandez_Susana2.pdf
- Gobierno del Estado de Hidalgo. (2011). *Plan Estatal de Desarrollo del estado de Hidalgo*. Pachuca, Hgo.: Gobierno del Estado de Hidalgo.
- González, J. C. (2007). *Blended learning, un modelo pertinente para la educación superior en la sociedad del conocimiento*. Recuperado el 24 de 06 de 2012, de ihm.ccadet.unam.mx/virtualeduca2007/pdf/95-JGM.pdf
- Gutvay, M. J., y Fernández, J. (2012). Criterios de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de un programa de ajedrez digital. *Tendencias Pedagógicas*, 132-147.
- Hernández, M., y Hernández, A. (2012). *Guía para la elaboración de anteproyecto y proyecto terminal para programas educativos de posgrado con orientación profesional*. Pachuca, Hgo.
- Instituto de Fomento e Investigación Educativa, A.C. (2011) "*Ranking de escuelas primaria por estado: Enlace 2011*". Hidalgo, México: IFIE. Recuperado el 22 de 11 de 2012, de <http://www.ifie.edu.mx/2011/EntidadPRIMARIA/hidalgo.pdf>
- Jonassen, D. (2000). *El diseño de entornos de aprendizaje constructivista*. Madrid, España: Mc Graw Hill Aula XXI Santillana.
- Justel, D. (2003). *Aportes para fundamentar el Ajedrez Escolar*. Recuperado el 18 de Marzo de 2012, de Octavo Congreso Nacional de Profesores de Ajedrez: <http://www.laplaza.org.ar/colabora/justel2.htm>
- Labarca, A. (2001). *Métodos de investigación en la Educación*. Recuperado el 18 de 05 de 2012, de Los Métodos de investigación aplicados a la Ciencia de la Conducta: http://discovery.umce.cl/publicaciones/mie/mie_indice.html
- Martínez, M. (2010). *Las nuevas tecnologías en la educación primaria, la formación de sus profesores*. Recuperado el 10 de 08 de 2012, de Blog de portafolio de evidencias grupo D: <http://portafoliodeevidenciasequipod.blogspot.mx/p/articulos.html>
- Morales, P. (2005). *Implicaciones para el profesor de una enseñanza*. Recuperado el 23 de 11 de 2012, de http://www.upcomillas.es/eees/Documentos/ense%C3%B1anza_centrada_%20aprendizaje.pdf
- Muñoz, P. C. (2011). Modelos de diseño instruccional utilizados en ambientes teleformativos. *Revista de Investigación Educativa ConeCT@2*. (2), 29-62. Recuperado el 11 de 11 de 2012, de <http://www.revistaconecta2.com.mx/2modelos.pdf>

- Naghi, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (2a. ed.). México, D.F.: Limusa.
- Navarro, R. E. (2004). ¿Es usted padre de familia de la generación NET? *Red Científica, Tecnológica y Pensamiento*. Recuperado el 23 de 11 de 2012, de:
<http://www.redcientifica.com/doc/doc200405149001.html>
- Osorio, L. A. (2007). Ambientes híbridos de aprendizaje: elementos para su diseño e implementación. *Revista Sistemas (117) 70-79*. Recuperado el 29 de 08 de 2012, de
http://www.acis.org.co/fileadmin/Revista_117/Uno.pdf
- Pavón, P., Pérez, D., y Varela, L. (2012). *La evaluación en los cursos online*. Recuperado el 12 de 11 de 2012, de
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/formacion_virtual/metodologia/pavon.htm
- Piaget, J. (1985). Las invariantes funcionales de la inteligencia y la organización biológica. En J. Piaget, *El nacimiento de la inteligencia en el niño* (págs. 14-22). Barcelona: Crítica, S.L.
- Plate, E. (2011). *Aportes del pensamiento reflexivo de John Dewey para la educación en la sociedad de alta complejidad*. Recuperado el 19 de Abril de 2012, de XIX Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2011:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=6471&id_libro=270
- Pozo, J. I. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid, España.: Ediciones Morata.
- Reiser, R., & Dempsey, J. (2007). *Tendencias y problemas en el diseño instruccional y tecnología*. Nueva Jersey: Pearson.
- Salinas, J. (2005). *La gestión de los entornos virtuales de formación*. Seminario Internacional: La calidad de la formación en red en el Espacio Europeo de Educación Superior, Recuperado el 28 de 04 de 2012, de:
http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/gestioEVEA_0.pdf
- Salkind, N. J. (1999). *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall.
- Secretaría de Educación Pública (2011). *Plan de Estudios 2011. Educación Básica* (1a. ed.). México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública (2011). *Programa de Estudios 2011, Guía para el Maestro*. México, D.F.: SEP.
- Suárez Díaz, R. (2005). Educación y Psicología: Conductismo y el aprendizaje. (págs. 72-74). México, D.F.: Trillas.

- Suppes, P. (1964). La teoría moderna del aprendizaje y el curriculum de la educación Primaria. *Revista de investigación Americana* (1) 79,93. Recuperado el 14 de 01 de 2013, de: <http://portaluan.com.mx/bloguan/?p=48>
- Suppes, P. (1966). Los usos de las computadoras en la Educación. *Ciencia Americana*, 215,206. Recuperado el 14 de 01 de 2013, de: <http://portaluan.com.mx/bloguan/?p=48>
- Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. (07 de 2006). *Tamaño de una muestra para una investigación de mercado*. Recuperado el 03 de 06 de 2012, de http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_02_BAS02.pdf
- UNESCO. (1999). *Celestín Freinet*. (O. I. Educación, Ed.) Recuperado el 25 de 11 de 2012, de http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/publications/ThinkersPdf/freinet.pdf
- Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). (2010). *Ajedrez UNAM 2012*. Recuperado el 25 de 11 de 2012, de <http://ajedrezunam.mx/contenido/paralelas-coloquio.htm>
- Vogel, E. (2005). *Fundamentación del Ajedrez Escolar: Entre la fragilidad y la panacea....* Recuperado el 10 de 27 de 12, de <http://www.efdeportes.com/efd86/ajedrez.htm>