

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Facultad de Educación

Especialización Diseño de Ambientes de Aprendizaje



AJEDREZ: Alternativa para crear y recrear

Myriam Ardila González.

Bogotá, Colombia 2010

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Facultad de Educación

Especialización Diseño de Ambientes de Aprendizaje



AJEDREZ: Alternativa para crear y recrear

Myriam Ardila González

Director: Doctor Jorge Eliecer Martínez Posada

Bogotá, Colombia 2010

CONTENIDO

	PAG
RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	5
ANTECEDENTES	7
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
OBJETIVO GENERAL	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
MARCO TEÓRICO	14
Historia del Ajedrez	14
Educación y Virtualidad	19
Ambiente de aprendizaje	21
Lectura y escritura	22
DISEÑO METODOLÓGICO	31
ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
CONCLUSIONES	41
BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS	47

ABSTRAC

The proposal chees: Alternative to create and recreate overall objectives was to design a virtual environment playful but at the same time serve at an excuse to create and recreate stories about the game itself, the chips, the moves, to strengthen reader and writer in the fifth elementary school of the IED Floridablanca, site C, a day later.

The theoretical support behind the proposal is aimed at the acquisition and promotion and cognitive processes and communicative through play.

Methodologically the study is qualitative results showed that virtual environment become the best teaching.

RESUMEN

La propuesta Ajedrez: Alternativa para crear y recrear tuvo como objetivo general el diseño de un ambiente virtual lúdico pero que a la vez sirviera como excusa para crear y recrear historias acerca del juego mismo, de las fichas, de las jugadas con el fin de fortalecer el proceso lector y escritor en los alumnos del grado quinto de básica primaria de la IED Floridablanca, sede C, jornada tarde.

El soporte teórico que subyace a la propuesta se halla orientado a visualizar la adquisición y promoción de procesos cognitivos y comunicativos por medio del juego. Metodológicamente el estudio es de carácter cualitativo.

Los resultados permitieron determinar que los ambientes virtuales se convierten en la mejor herramienta didáctica a la hora de crear ambientes significativos de aprendizaje.

INTRODUCCION

La presente investigación es una reflexión acerca de la implementación de una metodología basada en la virtualidad mediada por el ajedrez, para el fortalecimiento del proceso lector y escritor en niños de quinto de básica primaria.

La característica principal de “Ajedrez: alternativa para crear y re-crear”, es que es una propuesta pedagógica lúdica y dinámica de comunicación y de interacción. La virtualidad se convierte en el punto de partida, en el vehículo a través del cual los estudiantes abordan no sólo los contenidos propios de la lectoescritura sino que lo articula con lo virtual y a través de éste abordar el conocimiento de las letras. El proyecto inicia con el contacto del niño con el ambiente virtual, espacio en el cual se promueve una interacción con el lenguaje, con palabras alusivas al juego del ajedrez y con el desarrollo de actividades sencillas, orientadas a afianzar el proceso lector y escritor.

Para abordar esta problemática se hace necesario revisar las estadísticas de las pruebas SABER. Éstas han demostrado un déficit en la habilidad lectora y comprensora de niños y jóvenes de todas las edades, en los ámbitos de la educación pública y privada convirtiéndose éste, en un factor determinante de baja calidad en la educación, situación que obliga a las Instituciones Educativas a reformular sus prácticas pedagógicas, e innovar en sus metodologías. De igual manera acorde con lo planteado por la Unesco respecto a los procesos escriturales “Los libros y el acto de leer constituyen los pilares de la educación y la difusión del conocimiento, la

democratización de la cultura y la superación individual y colectiva de los seres humanos. En esta perspectiva señala la UNESCO, que los libros y la lectura es y seguirá siendo con fundamentada razón instrumento indispensable para conservar y transmitir el tesoro cultural de la humanidad, pues al contribuir de tantas maneras al desarrollo, se convierten en agentes activos del progreso. En esta visión, la UNESCO reconoce que saber leer y escribir constituye una capacidad necesaria en sí misma, y es la base de otras aptitudes vitales”

El trabajo de investigación se realizó sobre el análisis de los continuos fracasos en la adquisición de las bases para leer y escribir de los estudiantes de grado segundo, hecho que permitió establecer una relación entre motivación, nuevas estrategias didácticas, mejores aprendizajes y en el interés por aplicar una metodología natural desde el aprender haciendo. Desde este punto de vista existe una preocupación por no engrosar las cifras de fracaso escolar a causa de no saber leer, pero fundamentalmente en despertar gusto, placer por esta actividad tan necesaria, en todos los órdenes de la vida cotidiana.

TITULO

AJEDREZ: ALTERNATIVA PARA CREAR Y RE – CREAR

JUSTIFICACION

Las nuevas corrientes pedagógicas se abren paso con nuevas metodologías más incluyentes que dan cuenta de un rol más activo de los estudiantes, donde las nuevas tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel importante en el desarrollo de estrategias lúdicas - cognitivas como medio a través del cual se logre la adquisición, comprensión y racionalización del conocimiento.

Hoy la educación requiere del diseño de entornos de aprendizaje más ricos mediados por procesos tecnológicos, como herramienta para acortar la distancia entre la cotidianidad y el conocimiento y así estar en capacidad para transformar el entorno.

La implementación del AVA representa un desafío en el uso de la herramienta informática en niños tan pequeños, un desafío nacido del encanto generado por el gusto de jugar ajedrez y de interactuar con los computadores y que logre capturar el interés de los niños de quinto de básica primaria de la Institución Educativa Distrital Floridablanca.

Ajedrez: una alternativa para crear y recrear, tiene como fin último sembrar una semilla de amor por la lectura escritura a través del AVA. Lectoescritura como medio

en sí y como propuesta integradora interdisciplinaria, transversal, capaz de permear todo el ideario educativo institucional.

Cabe resaltar que la escuela de hoy está llamada a innovar y desarrollar estrategias pedagógicas, capaces de despertar tanto en niños como en niñas, aprendizajes más duraderos, que pueden lograrse con la puesta en marcha de una variada gama de actividades escolares, con el enriquecimiento de estas desde el punto de vista de la profundidad en los procesos de análisis, con la puesta en marcha de nuevos desafíos mentales, entre otros; de ahí nace la propuesta.

Todo lo anterior puede lograrse a través del aula virtual mediada por el ajedrez, pues el AVA se convierte en un espacio que favorece encuentros, procesos a nivel cognitivo y personal, logrando períodos de concentración más extensos, de mayor calidad y profundidad.

Desde este punto de vista y como eje metodológico articulador, el AVA se compendia excelentes alternativas para solidificar aprendizajes a partir de la interacción y de la creatividad requerida en la invención de historias.

El aspecto relevante del proyecto radica en la interacción del estudiante con la tecnología propiamente dicha, con la escritura y la lectura a través de la lúdica.

ANTECEDENTES

No se conoce ninguna experiencia pedagógica que haya sido mediada por el ajedrez para fortalecer un proceso lector y escritor en quinto de básica primaria. De igual manera tampoco se conoce que éste haya sido el eje curricular de un proyecto de aula o un PEI, y menos aún que haya servido como hilo conductor de un proyecto de lectoescritura virtual. Sin embargo, existen experiencias a nivel de educación no formal que dan cuenta de las bondades de la implementación de este juego. En este sentido, Salazar A. campeona nacional e internacional de ajedrez opina (Recuperado el día 4 de marzo de 201 “ El ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez, ya justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los alumnos a partir de los primeros años, momento privilegiado para colocar las bases de una formación integral.

Sin embargo, una experiencia en el aula virtual no se conoce, menos aún, un proyecto de lectura y escritura a través del ajedrez, en niños de segundo de básica primaria, tal vez la experiencia más cercana es la **Paula Alexandra Cruz Suanca**, profesora de preescolar del Preescolar Crayola-Bogotá, Colombia, quien lo enseña en el aula presencial a niños pequeños, pero no de manera virtual.(Recuperado en diciembre de 2009).

Otra institución dedicada a mejorar las condiciones sociales del aprendizaje mediante el juego del ajedrez es el Gimnasio Los Laureles, quienes lo conciben como “juego ilustre e inteligente, juego noble y linajudo”, al que le atribuyen la adquisición de muchas habilidades cognitivas y de disciplina. Aunque no es claro que constituya un eje curricular transversal institucional, se lee, que ayuda a nutrir las alternativas didácticas del colegio. (Recuperado el 12 de marzo de 2010),

Sin embargo, existen otras propuestas innovadoras a nivel nacional donde ha mediado un motivo específico para abordar temas literarios como se mencionarán a continuación:

Morantes Quiroga, Jhon Alexander. Desarrollo de la creatividad en función de cultivar el espíritu literario, septiembre 19 2008. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. Recuperado el día 6 de marzo.

Calderón Casas, Yeni Patricia, Contreras Perdomo Ana Milena, Ricaurte Góngora Yeni Paola. Aprendiendo con el granito de café una mediación pedagógica para comprender texto escrito alusivo a los procesos de producción de café en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de básica primaria de la IED Instituto de promoción social sede escuela rural San Martín. Mayo 19 de 2009, Girardot. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. Recuperado el día 5 de marzo de 2010.

Andrade Capera, Martha Rocío; Bastidas Cutiva, Nayibe Dianey. El taller como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de primaria de las instituciones educativas Loma de

Guaguarco, sede2, Loma de Hilarco y Zaragoza Tamararindo sede3 Amayarco de Coyaima, Tolima . Septiembre 23 de 2008.Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado el día 6 de marzo de 2010.

Bermúdez Portela, Martha Liceth. Producción de textos narrativos utilizando el lenguaje como mediación pedagógica en los estudiantes de grado cuarto jornada de la tarde, de la Institución Educativa Manuel Elkin Patarroyo, sede Antonia Santos de la ciudad de Girardot año 2007. 14 de mayo 2007. Tesis Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado el día 5 de marzo de 2010.

Pérez Chalarca, María Ximena. Diseño e implementación de un AVA que favorezca la producción estructurada de textos narrativos a partir del contacto lector con cuentos y fábulas en niños de quinto de de básica. 2008.4.85 MG. Tesis (Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. Recuperado el día 6 de marzo de 2010.

Ramos Peña, Myriam Betty. Diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje apoyado en la tic que mejore la expresión oral y escrita; para los estudiantes del grado quinto del colegio La Palestina IED.2008.639.07Kb.Tesis (Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje) Corporación Minuto de Dios. Facultad de Educación. Recuperado el día 4 de marzo de 2010.

Echeverri Murillo, Eliana Margori, Cifuentes Velásquez, Irma Jennifer; Tabares Cortés Lina Mabel. Fortalecimiento de las competencias de textos orales a través del reconocimiento de la historia de los municipios de Agua de Dios y Girardot. 2 de junio de 2009. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado el 4 de marzo de 2010.

Cruz Oyola, Claudia Mayerly, Herrán Cortés, Lina María, Gamboa Moreno, María Hilda; Pérez Tabera, Edith Johanna. Propuesta de acción pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora a través de recursos audiovisuales en los estudiantes de básica primaria de las instituciones educativas Atanasio Girardot y Manuel Elkin Patarroyo.3.8 Mg Girardot, Cundinamarca. 18 de mayo de 2009. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado el 3 de marzo de 2010.

Escobar Argothy, Johana Ximena. “Una ayuda autodidacta de lectoescritura desde la virtualidad para niños con edades entre 6 y 7 años, proceso que es mediado por juegos de lenguaje”. Tesis. Universidad Antonio Nariño. S.f.

Algunos países de América Latina han encontrado que el ajedrez fortalece procesos cognitivos y lo han convertido en el eje transversal de su currículo. En estos países han decidido incorporarlo a la educación como estrategia pedagógica, sin embargo en Venezuela fue adoptado como política de estado **“El ajedrez como política de Estado en Venezuela, El Proyecto Estratégico Nacional de Ajedrez Escolar Fase Preescolar”** (Recuperado en mayo 2009).s.f.

En Argentina ha sido adoptado como eje transversal en instituciones con necesidades educativas especiales, sin embargo, hacen la salvedad que éste es el medio a través del cual se pretenden determinados logros y que en ningún momento se pretende la erudición en él, en palabras del Club de Ciencia Ruiz de Arzuaga, Mercedes: “La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo.” (Recuperado en mayo de 2009).s.f.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Como punto de partida puede afirmarse que la orientación del proceso lector y escritor en la básica primaria, fue por generaciones un acto en el cual la decodificación era el punto máximo a alcanzar. Hoy por el contrario, se pretende la comprensión, el análisis crítico y una aproximación a la competencia propositiva, por supuesto en este caso desde la virtualidad. Sin embargo, la realidad muestra desfases importantes en los procesos de lectura y escritura y el acceso a la virtualidad. Los desfases en estos procesos se refieren al conocimiento, calidad, cantidad, fluidez, rapidez, e intención propositiva de dichos procesos.

Se considera que hay niños que no han logrado encontrarse con el texto, es decir que éstos no han logrado motivarlos, que sus escritos no les comunican nada. De igual manera sucede con la aproximación a los computadores, esta se reduce a la clase de informática en el colegio, que la lectura y la escritura corresponde a las tareas que se solicitan, es decir, que una auténtica experiencia lectora y escritora no se ha

cruzado por sus vida académica, más cuando se conoce la gran influencia de la literatura sobre la formación personal. Estos estudiantes son lectores que pueden leer las palabras escritas en una página o en un monitor pero, no pueden decir qué significan esas palabras una vez levantan los ojos del texto o de la pantalla. Estos estudiantes raramente se ven reflejados en los textos que ofrece la escuela.

La situación descrita impone el reto de orientar un proceso lector y escritor que integre la adquisición de la destreza lectora y escritora, con las tic y que éste no siga siendo una preocupación, sino en alternativa.

Implementar el uso de las tics para fortalecer el proceso lector y escritor teniendo como eje el ajedrez resulta innovador, se hace indispensable ya que además de contribuir con el enriquecimiento de los procesos tecnológicos y lectoescriturales, se fortalecen los procesos cognitivos, se incrementa la interacción con la tecnología y se le atribuye un valor diferente.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Es posible diseñar e implementar una propuesta pedagógica virtual apoyada en un AVA para fortalecer el proceso lector y escritor a través del ajedrez, en niños de quinto de básica primaria de la IED Floridablanca, sede C, jornada tarde?

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar una propuesta pedagógica virtual apoyada en un AVA para fortalecer el proceso lector y escritor a través del ajedrez, en niños de quinto de básica primaria de la IED Floridablanca, sede C, jornada tarde.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Establecer la pertinencia de la implementación del AVA en la adquisición, fortalecimiento y automatización del proceso lector y escritor en el grupo perteneciente al proyecto.

Determinar la efectividad del AVA en la adquisición, desarrollo y automatización del proceso lector y escritor.

Confirmar qué tipo de procesos promueve el AVA en la adquisición del proceso lector y escritor

MARCO TEÓRICO

Historia del Ajedrez

De la génesis, no existe certeza, posiblemente se remonta al siglo V antes de Cristo, en India, bajo el nombre de *Chaturanga*. Posteriormente al parecer los árabes se convirtieron en sus principales difusores. (Recuperado el 11 de marzo de 2010)

En principio el ajedrez estuvo concebido como un juego de guerra, sin embargo hay quienes afirman que no es un juego, que es un deporte, otros afirman que es una ciencia y los más avanzados lo consideran “deporte-ciencia”. Este último atributo, deporte – ciencia, despierta gran interés en el sentido de las múltiples habilidades cognitivas que promueve además del cálculo y habilidad entre dos jugadores. (Recuperado en marzo 10 de 2010)

A la incorporación de éste en el ámbito académico se le confieren múltiples atributos como memoria visual, poder combinatorio, velocidad para calcular, poder de concentración y pensamiento lógico como lo afirma FERGUSON R. Jr. (s.f) quien se ha dedicado a recopilar los estudios sobre los efectos del ajedrez en la mente humana. Para ilustrar sus hipótesis él analiza los resultados arrojados por los estudios en materia realizados por el Dr. Frank, quien se propuso demostrar cómo las habilidades antes mencionadas no solo

eran características de los jugadores de ajedrez sino que el juego también permitía su desarrollo. Las conclusiones a las que llegó el Dr. Frank sorprendieron pues, no sólo se desarrollaban estas habilidades sino que

Existía una correlación significativa entre la habilidad para jugar bien el ajedrez y las facultades espaciales, numéricas, administrativo-direccionales y organizativas. Otras correlaciones obtenidas resultaron todas positivas, pero sólo las mencionadas anteriormente fueron cuantitativamente significativas. Estos hallazgos demuestran que la capacidad de poder jugar el ajedrez no sólo depende de la presencia en la persona de una o dos habilidades, sino que una gran gama de aptitudes actúan en conjunto cuando se juega el ajedrez.

La segunda hipótesis fue confirmada para dos aptitudes. Se comprobó que el aprendizaje del ajedrez tenía una influencia positiva en la amplificación de las aptitudes numéricas y verbales. (Recuperado el 24 de abril de 2010)

De las afirmaciones anteriores se puede inferir que el juego en sí encierra fortalezas a nivel cognitivo y de lenguaje en razón a la cantidad y variedad de problemas a resolver, hecho que obliga a la mente a utilizar un patrón de pensamiento con múltiples alternativas para las 70 a 90 posiciones que nunca se repiten.

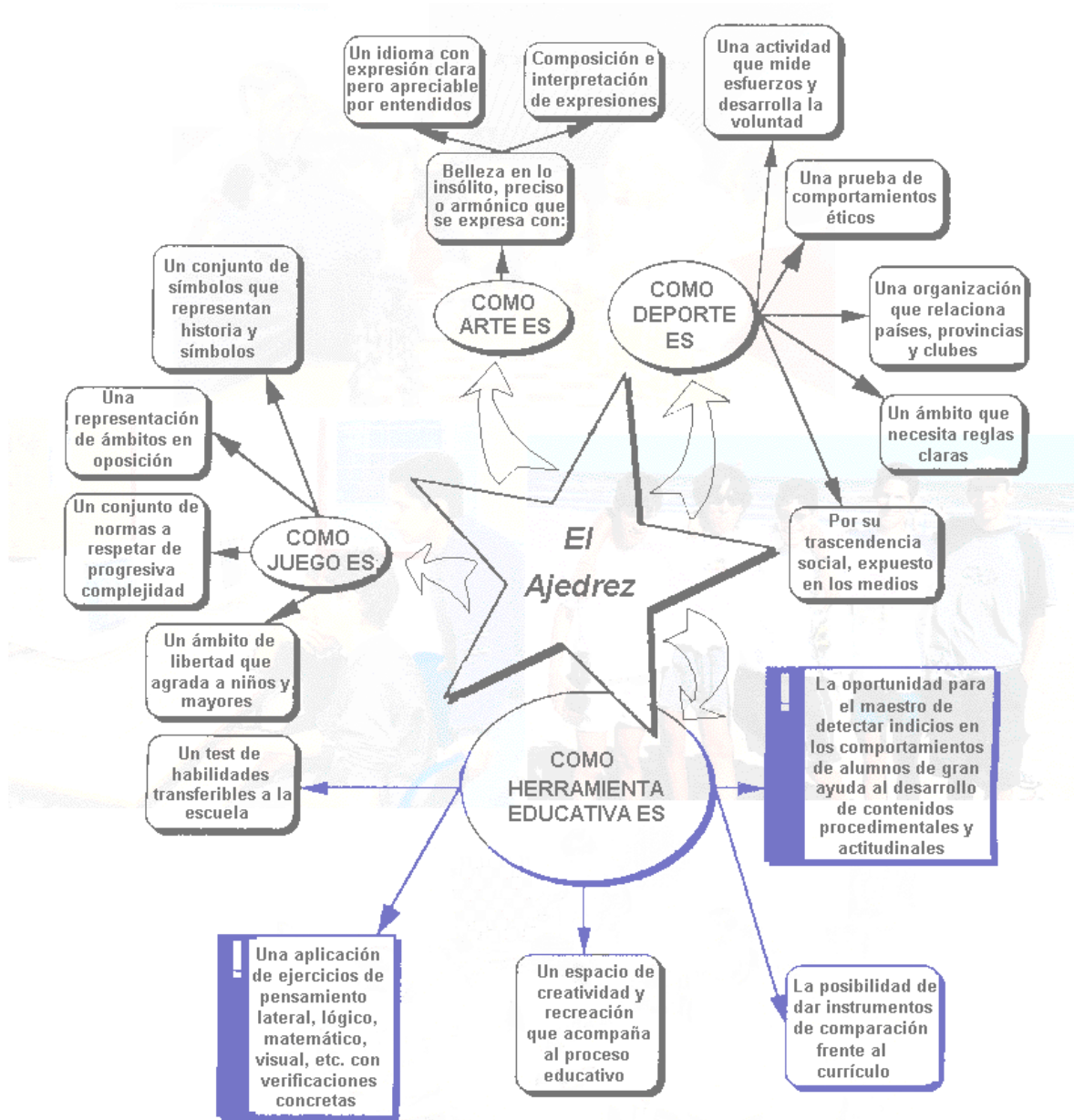
Por las razones antes mencionadas se puede afirmar que se eleva el rendimiento académico de los estudiantes y mejorar el comportamiento, así lo afirma La Fundación Casa “Familia Solidaria” (2009), quien considera que desde la implementación de la propuesta a nivel institucional los alumnos son “más activos y menos conflictivos”. La estimación de las virtudes mentales que el ajedrez potencia radica en las habilidades

que un jugador debe poner a su disposición en una partida, por eso hay quienes se atreven a afirmar que el reto real, de una partida no es con el contrario sino, con las propias habilidades del jugador. A este respecto VASQUEZ REINA, Marta(s.f.) opina

Concentración, memoria, capacidad de decisión, pensamiento analítico o afán de superación son algunas de las múltiples capacidades que se pueden adquirir o reforzar con la práctica periódica del ajedrez y que a su vez son transferibles a otras áreas del conocimiento. Por eso, cada vez es más frecuente, tanto en nuestro país como en el resto del mundo, la utilización de este juego milenario como herramienta educativa en niños y jóvenes de primaria o secundaria para desarrollar y mejorar sus capacidades intelectuales.(Recuperado el 11 de marzo de 2010)

Según esta afirmación se puede decir que el ajedrez es el único deporte que en verdad está llamado a fortalecer el espíritu y aunque su espacio de interacción se reduce a un tablero, la proyección intelectual va más allá de ese mismo espacio físico, pues requiere concentración, astucia, calculo, previsión y anticipación donde el azar no tiene cabida.

En el siguiente mapa puede visualizarse los beneficios que a nivel de deporte, ciencia y educación tiene el ajedrez (Recuperado el 11 de marzo de 210).



El juego consta de de un tablero con sesenta y cuatro casillas unas blancas y otras negras. Siguiendo con la descripción del juego éste consta de seis tipos de fichas diferentes. En primer término se encuentra El Rey, quien se mueve en todas las direcciones pero, un cuadro a la vez. La dama, la pieza más versátil, tiene su campo de

movimiento en todas las direcciones. El alfil se desplaza en la diagonal por el mismo color de donde se encuentra ubicado, el caballo se desplaza en ele y el peón avanza de frente y captura diagonalmente.

Las fichas se ubican de la siguiente manera en los extremos de la línea se ubican torres, seguidas de caballos, alfiles, dama y rey; la dama siempre se ubicará en la casilla de su color y delante de cada una de ellas se ubica un peón. Así por ejemplo, la dama negra se ubicará en casilla negra y tendrá a su izquierda el Rey. El lado del Rey se denomina flanco de Rey y el lado de la dama se denomina flanco de dama, y las fichas seguidas se denominarán según sea: torre de rey o de de dama, alfil de rey o de dama, caballo de rey o de dama.

Resulta de suma importancia conocer el valor de las piezas para no arriesgarlas innecesariamente, y así planificar de la mejor manera una jugada, y en el caso de tener que sacrificar una ficha optar por la de menor valor o importancia y no quedar en desventaja a la hora de ganar una posición.

Así por ejemplo, el mayor valor después del rey cuyo valor es inapreciable, y se encuentra fuera de asignación es el otorgado a la dama, a quien se le ha dado el valor de 10 (peones), la torre vale 5(peones), el alfil y el caballo valen 3(peones) y un peón vale 1.

En cuanto a la importancia del juego en general y del ajedrez en particular vale la pena decir que son abundantes los procesos que se promueven, pero de manera particular tres procesos, como lo afirman GONZÁLEZ. V. & MOROVIC. I., CLAVERO M. (2010)

Tres serían las habilidades más importantes susceptibles de ser desarrolladas: El aprendizaje en secuencia, imprescindible para resolver problemas matemáticos paso a paso.

La memoria a largo plazo

La visoespacial, gracias a las figuras geométricas superpuestas propias del tablero. Lo que sí está demostrado es que este apasionante deporte potencia la adquisición de variadas habilidades sociales relacionales, producto de la competencia amistosa, sin roces, descalificaciones, ni enfrentamientos, como los de otras disciplinas deportivas de orden físico.

Educación y virtualidad

Los paradigmas educativos se encuentran en permanente cambio debido a la entrada en el escenario pedagógico de nuevas fuentes de aprendizaje otrora inexploradas. La discusión académica avanza por una etapa de constante reflexión y reestructuración. De igual manera la era de la virtualidad invade cada espacio y las metas escolares se orientan hacia una mejor calidad de vida, ascenso que se logrará con una educación de mejor calidad.

En este sentido la educación no puede sustraerse a la era del internet, de la virtualidad, de las TIC, en razón al potencial educativo que aportan como canal de comunicación, como instrumento de productividad para el proceso de la información, como herramienta lúdica y evaluación entre otras. (Recuperado el 12 de marzo de 2010)

Parafraseando Díaz Bello, Rafael Emilio (s.f) una de las grandes bondades de la virtualidad es ofrecer a la educación la posibilidad para crear nuevos entornos de aprendizaje, que a su vez, ofrecen variedad en métodos en el tratamiento de la información, con tal riqueza informativa que facilita la comprensión y por ende los aprendizajes se tornan más duraderos. La relación entre educación y virtualidad es un factor altamente positivo, es una oportunidad de repensar la pedagogía tradicional en favor de procesos más autónomos.

Desde la perspectiva virtual son muchos los beneficios que se pueden observar el tener un AVA sustentando o complementando un proyecto de aula, entre ellos se puede mencionar el aumento de la capacidad de concentración, aumento de la capacidad para solucionar problemas, aumento de la capacidad de

De tal manera que la educación hoy se beneficia de todas estas desde la creatividad para diversificar procesos y seguir cualificándola.

Ambiente de Aprendizaje

En palabras de Ospina (1999) citado por Duarte, J. “El ambiente es concebido como la construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación”. En este sentido entonces se puede afirmar que un ambiente es una organización espacio temporal en la que se combinan recursos, interacciones que faciliten o conduzcan a la asimilación e interiorización de contenidos, conductas y valores.

Desde este punto de vista el ambiente de aprendizaje se convierte en una estrategia educativa mediadora del desarrollo de conocimientos, destrezas motrices e interacciones sociales y como tal debe ser cambiante y dinámico en la medida en que los niños cambian, a este respecto Salinas J. (s.f.) afirma “En la actualidad esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, cambios en los usuarios de la información, y cambios en los escenarios donde ocurre el aprendizaje”

Ambiente Virtual de Aprendizaje

Ávila, P. & Bosco M. (2001) se refieren a los ambientes virtuales de aprendizaje como *el espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógicos – comunicacionales.*

A la luz de la anterior definición, sencilla, pero que abarca tanto concepto como algunos de sus componentes, conviene revisar un poco el diseño, ya que es el que le da vida al ambiente virtual, pues allí se conjugan instrucciones y recursos tecnológicos, didácticos y de información, manejo de tiempos e interacciones entre otros. Sobre la base de las consideraciones anteriores conviene destacar que es a través del diseño que se conjugan y se relacionan éstos con los objetivos, contenidos, estrategias y actividades para potenciar el aprendizaje.

Sin lugar a dudas esta ampliación de la didáctica orientada al desarrollo de competencias digitales en el espacio académico adquiere cada vez más auge, así lo afirma Bello Díaz, Rafael (s.f.) “Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos”. Recuperado el día 15 de marzo de 2010 de la base de datos.

<http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>.

Lectura y Escritura

Leer y escribir son dos procesos a los que se da gran importancia en la educación primaria en razón, a que de ellos depende el éxito de la escolaridad de los estudiantes. A este respecto Ferreiro E. (1974) afirma: “la lecto-escritura ha ocupado un lugar importante en la preocupación de los educadores. Pero, a pesar de los varios métodos que se han ensayado para enseñar a leer, existe un gran número de niños que no aprende. Junto con el cálculo elemental, la lecto – escritura constituye uno de los objetivos de la instrucción básica, y aprendizaje condición de éxito o fracaso escolar.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se puede afirmar que leer y escribir son procesos aprendidos y como tal requieren de un aprendizaje, el cual posee características propias dentro de las que se puede mencionar la flexibilidad. Esta flexibilidad se halla referida a la ilimitada gama de actividades que pueden proponerse para conseguir este fin, tan ilimitada como se requiera, pues, se puede leer en espacios

formales como la escuela, e informales como el hogar, el autobús y por supuesto en la internet.

De tal manera que leer es ante todo un proceso, cuyo fin primordial y último es comunicar y establecer encuentros entre quien lee y quien escribe y requiere de la madurez de quien aprende, madurez que todos los seres no alcanzan a la misma edad, ni al mismo ritmo; por tal razón hoy se habla del respeto de los ritmos de aprendizaje. En términos de Emilia Ferreiro en la adquisición de la lectura se dan dos etapas bien definidas: pre fonética y fonética. Cada una de ellas requiere de un entrenamiento y el paso por diferentes estadios, cada uno prerequisite del otro, esto implica el aprendizaje de algunas destrezas y de un tiempo para su dominio y automatización. Parafraseando a Fitts puede afirmarse que el aprendizaje de cualquier destreza pasa por tres fases; una fase cognitiva que requiere de la comprensión de las tareas a desarrollar, otra fase denominada dominio, referida específicamente a la precisión de la ejecución y por último la automatización, que va más allá del perfeccionamiento y se halla referido a la ejecución sin esfuerzo, es decir a la demostración de la destreza sin margen de error.

Por lo tanto el aprendizaje de la lectura se convierte en un proceso dinámico en donde han de desarrollarse actividades estimulantes del pensamiento divergente, para que los niños busquen alternativas frente a determinadas situaciones. Estimulando este pensamiento se brinda la oportunidad de crecer con autonomía, seguros de sí mismos, capaces de tomar decisiones, de esta forma se educa para la vida y no sólo para la escuela. A este respecto PALACIOS M.(1996) afirma “como un proceso interactivo de

comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado. En este ámbito, la lectura se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye mediante un proceso de transacción flexible en el que conforme va leyendo, le va otorgando sentido particular al texto según sus conocimientos y experiencias en un determinado contexto”.

Desde este punto de vista para leer se requiere del conocimiento previo de un código alfabético, en este caso el abecedario que tradicionalmente se ha abordado dentro de un esquema reduccionista limitándolo al aprendizaje de códigos, es decir, la lectura y la escritura queda reducida a una simple decodificación, dejando de lado la riqueza conceptual que puede abordarse desde otra perspectiva. En la pedagogía tradicional la alfabetización inicial solo admite un orden en la enseñanza de contenidos, ascendente, directo, jerárquico, de conciencia fonológica, donde cada sonido debe corresponder a una letra y cada letra a una grafía, hecho que segmenta la enseñanza empezando por la vocal, palabra, frase, que después se irán ensamblando en oraciones y párrafos y así hasta llegar a la construcción de texto. A todas luces este método luce poco natural, forzado y no corresponde a un acto comunicativo en sí.

Pero ¿qué relación existe entre lectura y juego? Para dar respuesta a este interrogante Ospina y otros (2003) afirman “el juego desencadena la actividad oral así sea en monólogo”. (Recuperado en abril 24 de 2010) Esta connotación de desencadenante oral del juego unido a las virtudes del ajedrez representa la valía de la propuesta reforzado desde la virtualidad.

El modelo pedagógico propuesto es un método natural, interactivo, que combina teoría y práctica y que concentra su valor en el entorno real, en la experiencia interpretadora y creadora de texto, individual y colectivo, con posibilidades didácticas abiertas, soportadas en la tecnología y la virtualidad, orientadas éstas al desarrollo de competencias tanto lectoras, escritoras, como del uso de la TIC en la adquisición de este proceso. Los aprendizajes cooperativos están orientados a fomentar la ayuda entre pares y como mecanismo para contrastar conocimientos entre ellos. Desde este punto de vista se observa un niño protagonista de su propio conocimiento y a un docente orientando y apoyando cada descubrimiento, cada avance, cada evolución.

El modelo a seguir es altamente constructivista, en el cual se pretende una lectura y escritura expresiva resultado de la comprensión.

Tal como se anotó en párrafos anteriores que leer por leer decodificando es una actividad complicada, sin embargo leer cuando verdaderamente existe un gusto, un deleite en realizarlo y cuando al proceso lector y escritor subyace una motivación, el proceso se hace más sencillo, pues aquellas actividades que son gratificantes para el ser humano, tienden a repetirse. En esta etapa el niño se encuentra más confiado, se encuentra más cerca de la escritura alfabética y del conocimiento del valor sonoro convencional. Este es el proceso de lectura efectiva propuesto por Ferreiro(2002)quien afirma “La lectura efectiva da sentido a los textos escritos. Pero la lectura eficiente utiliza el menor tiempo, esfuerzo y energía que sea posible para ser efectiva” (recuperado en abril 23 de 2010).

Este es el caso de orientar el proceso lector y escritor a través del ajedrez, ya que se busca que a través de esta experiencia, cada niño vaya construyendo sus propios conocimientos con un propósito específico, mediante el juego, rescatando así, el placer de leer y escribir e imprimiendo una impronta de sentido y significado.

El juego de por sí es un forjador de imágenes mentales y que más podría decirse cuando ese forjador de ideas es una actividad intelectual – lúdica (ajedrez), de ahí surgen no sólo imágenes sino, encuentros importantes que fortalecen los vínculos de comunicación y de afectividad. A este respecto el MEN en Altablero afirma “ Lo anterior nos lleva a afirmar que el niño aprende porque establece relaciones y encuentra elementos de comprensión y vínculos afectivos con el mundo que lo rodea. Por lo tanto, no hay que desconocer que esta forma natural de aprendizaje tiene un valor muy importante para el niño, puesto que lo ha llevado a relacionarse con el mundo y a satisfacer sus necesidades de una manera placentera, agradable, lúdica y llena de afecto.”

Resulta evidente el giro que la propuesta da a los métodos tradicionales de lectura y escritura con consecuencias importantes para el conocimiento, revalorizando los usos del computador y las tecnologías de la comunicación. En este sentido es importante hacer claridad frente a la habilidad lectora que se necesita para interactuar con el computador, pues no es lo mismo leer en el monitor, que en un libro. Por lo tanto la implementación de la propuesta desarrolla no solo la capacidad lectora y escritora sino, que lo haría de manera más productiva y manifiestamente con unos parámetros de calidad por encima de una clase tradicional y convencional.

Sin lugar a dudas la implementación de un AVA mejora las condiciones sociales del aprendizaje, a través de la tecnología y la virtualidad con posibilidades didácticas ilimitadas y como impulsores de otros aprendizajes.

Aprendizaje

Existen numerosas concepciones de aprendizaje dependiendo del enfoque pedagógico y filosófico que se pretenda sustentar, cada uno de los cuales incluye elementos valiosos, sin embargo, para esta innovación en particular la concepción desarrollada y sustentada por Vigotsky (s.f.) quien considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo” es la directriz que orienta las actividades que pretende desarrollar procesos importantes del desarrollo humano. Para Vigotsky aprender se convierte en el pilar más importante de la vida de un ser humano, quien más adelante señala “que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vigotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos y patrón”(Recuperado en febrero 2010)

Desde este punto de vista aprender se convierte en una actividad más sencilla ya que la presencia de otros favorece interacciones, pues aprender primero se da en el plano social que en el individual, este elemento resulta verdaderamente interesante si se piensa en la validez de los grupos escolares, pues estar en conjunto favorece las condiciones de aprendizaje.

En términos de aprendizaje es importante resaltar que se pretende un aprendizaje significativo, lejos del aprendizaje por condicionamiento, memorístico o por imitación.

En este sentido el *aprendizaje significativo de David Ausubel*, representa una estrategia adecuada para la puesta en marcha de experiencias donde prime la disposición del estudiante para establecer relaciones, los conocimientos previos encaminados a un aprendizaje que revalúe, que modifique preexistencia. Este aprendizaje por *descubrimiento* revalúa en parte el concepto tradicional de aprendizaje por *recepción*, pues, acá aprender es sinónimo de comprender. Cuando un alumno comprende puede establecer relaciones o como lo dijera Vigotsky el aprendizaje es promotor del desarrollo cognitivo.

Componentes neurológicos del aprendizaje

Desde el punto de vista neurológico, cuando el ser humano se enfrenta a nuevos conocimientos y si las zonas del cerebro para este fin no encuentran referente próximo, él mismo es capaz de crear nuevas ramificaciones de dendritas. A este respecto Singh D. (2002) afirma “No obstante, en los últimos años, los investigadores han comprobado que se puede estimular el crecimiento de nuevas ramificaciones de dendritas” y más adelante “Por lo tanto, las dendritas tienen una enorme importancia en el funcionamiento del cerebro, puesto que establecen las conexiones que permiten que se produzcan pensamientos y recuerdos, y eso las convierte, por regla general, en el centro de atención de mis programas de longevidad cerebral. Normalmente, cuantas

más dendritas y conexiones tenemos, y más sanas están las dendritas, más inteligentes somos”.

Estas afirmaciones desde la neurociencia se convierten en soporte científico para la incorporación al aula de clase de actividades cognitivas que requieren elevados niveles de análisis, sin que se esté forzando a los (las) estudiantes a actividades mentales extremas.

DISEÑO METODOLOGICO

Esta investigación plantea un estudio de campo que busca fortalecer el desarrollo del pensamiento analítico, crítico y reflexivo que permita a los estudiantes acceder a información cualificada sobre la adquisición, automatización y creación de la capacidad lectora y escritora. Para alcanzar el objetivo se trabajará con una metodología de tipo etnográfica con observación no participante.

El desarrollo de la innovación tiene como principio rector un modelo pedagógico alternativo, modelo que posibilita un modo de pensar, hacer y reflexionar desde la práctica misma. El modelo en que se apoya esta investigación es el Modelo Praxeológico, de la Universidad Minuto de Dios, Seminario de Investigación 2009(Recuperado en marzo del 2010), que en resumen da especial atención al ir construyendo a partir de la práctica, al fortalecimiento de una actitud indagante y disciplinada a través del diseño instructivo. El concepto del modelo que subyace a esta investigación es el propuesto por su creador La Universidad Minuto de Dios y textualmente dice: “la cual se entiende como un discurso de tipo reflexivo y crítico sobre la acción, en el caso educativo, sobre la práctica social y pedagógica, buscando mejorarla a través de la cualificación de su coherencia, pertinencia y eficiencia. La praxeología pedagógica presta particular atención a aquello que es construido a partir de su práctica”

Sintetizando la concepción praxeológica hecho que a su vez permite integrar sus fundamentos en cuatro pilares básicos, se puede destacar, ver, juzgar, intervenir y devolución creativa. El Ver, remite en primer lugar al momento en que existe conciencia de renovación por parte del docente. El Juzgar, concentra todo su esfuerzo en detectar los vacíos, en analizar las estrategias en marcha pero que su éxito no ha sido rotundo. En el Actuar se formalizan los correctivos, se apropian las estrategias y se implementan las nuevas metodologías. Por último la Devolución Creativa, momento reservado para la producción, para la innovación en su plenitud. Esta metodología entendida como proceso de interacción entre quien orienta y sus interlocutores hace referencia a la construcción activa del conocimiento mediante una reflexión de la práctica. De las conductas evidenciadas en los participantes se hará un registro de tipo cualitativo, con el propósito de comprender la efectividad, de la innovación pedagógica.

Fases de la investigación

Esta investigación, su diseño y su validación comprenderán las siguientes fases de desarrollo:

Fase de exploración.

La fase de exploración se caracteriza por la **observación** que hace el docente del manejo de los elementos informáticos y comunicativos que utilizan los estudiantes

para interactuar con el AVA, al igual que para dar cuenta de los procesos lectoescriturales, mediado éste por el modelo praxeológico.

Fase de descripción

Teniendo en cuenta la situación observada en la fase uno, la de exploración, se diseñará un ambiente pertinente a las condiciones lectoras y escritoras de la población a intervenir.

Fase de interacción y automatización con el AVA

En el desarrollo lector y escritor. En el ascenso a esta etapa se vislumbra la proximidad al proceso lector - escritor convencional, referido éste a un esquema comunicativo significativo más que a la función representativa de los elementos constitutivos de los recursos lingüísticos.

Población

La población objeto de investigación es un grupo de cuarenta estudiantes entre nueve y diez años de quinto de básica primaria, pertenecientes casi en su totalidad al estrato socioeconómico 2, quienes fortalecen su proceso lector y escritor desde la virtualidad. En su gran mayoría provienen de hogares mono parentales, con antecedentes de violencia intrafamiliar y que no han pasado por la etapa de aprestamiento que ofrece la educación preescolar ingresando a la básica primaria con

bajo rendimiento en razón a que permanecen solos, no existe refuerzo por parte de sus madres. Dadas las condiciones que anteceden el proceso lector y escritor se encuentra en proceso, y es objetivo del AVA incubar una propuesta generadora de un nuevo escenario pedagógico para fortalecer dicho proceso.

Muestra

El muestreo se hará de manera aleatoria. El grupo al cual va dirigido en AVA, es un grupo de cuarenta estudiantes de quinto de primaria. En principio se invitó al grupo en general a participar del proyecto, los niños respondieron a la invitación. En el proceso de selección para la prueba piloto se utilizaron balotas, de igual manera se utilizó el sistema de balotas para la selección de los estudiantes con quienes se validaría el AVA.

.Instrumento

Descripción del AVA

k

Para este evento no hay requerimiento académico ninguno, pero para la fase siguiente, sí. En Mi primera escuela, los estudiantes ingresarán a Abecedario, allí podrán ejecutar algunas de las tareas con letras que deseen e ingresar a los diferentes

talleres propuestos por la página; puede ser la lectura de un cuento, videos o animales etcetera. Se pide a los estudiantes ingresar a cualquiera de las letras del abecedario, imprimir y desarrollar una de las tareas de coloreado

En el desarrollo del AVA una buena actividad para promover la comunicación son los chats, de los cuales existen tres o cuatro fechas para poder intercambiar ideas y solucionar las inquietudes de las estudiantes. Para este primer encuentro la excusa es dudas sobre el juego. Parece sencillo, pero no lo es, pues son niños de quinto grado, y toda aproximación al acto comunicativo es ganancia.

En el ingreso al AVA los estudiantes encontrarán otras tareas a las que podrán entrar y desarrollar, todas ellas encaminadas a desarrollar y fortalecer su proceso lectoescritural, ya sea en los foros, los diarios, los chats, y las comprensiones de lectura.

Los foros en general y las actividades en particular requieren por parte del estudiante la comprensión como base de la expresión, ya que con esta herramienta podrá publicar mensajes, acceder a tareas, diarios y general a todas las actividades. Es importante decir que para la comprensión de cada una de las actividades no hay estrategias específicas, solo la explicación de cada una por parte de la docente. Tarea dispendiosa para la cual se requiere disponer de gran cantidad de tiempo en razón a la edad de las estudiantes. Sin embargo las explicaciones han hecho progresar las actividades y se puede afirmar que mediante manifestaciones orales y escritas las niñas manifiestan su agrado por este tipo de actividades.

Para seguir con este propósito comunicativo es preciso dimensionar una herramienta mediante la cual se da el encuentro sincrónico, son los chats. Espacio con atributos particulares, en que los participantes manejarán una cantidad, calidad, fluidez y variedad expresiva, dependiendo de lo avanzado que esté su proceso comunicativo, es necesario resaltar que prima lo lúdico en esta interacción.

Otro aspecto importante del AVA es el desarrollo de tareas y encuestas, mediante éstos el tutor podrá observar los avances de los participantes en el proceso lector y escritor.

Tal y como se ha venido observando cada una de las aplicaciones del AVA extiende la identificación, la comprensión, interpretación y la construcción de habilidades y competencias comunicativas más allá de la decodificación silábica. En este mismo sentido los diarios aportan elementos comunicativos singulares, ya que los estudiantes buscarán significados de palabras que sean relevantes en cuanto a su afectividad, es decir, palabras que de alguna manera representen lo que sueñan, desean y necesiten.

Desde el punto de vista de la usabilidad y la usabilidad web el AVA se caracteriza por ser flexible, adaptable, por el uso de imágenes grandes acordes a la edad de los niños simétricamente ubicadas, con elementos visuales llamativos con colores vistosos, por la incorporación de actividades lúdicas e interesantes que fortalecen la escritura y la lectura como son historias, biografías, reglas, normas especiales, estrategias y tácticas entre otras. De igual manera el enfoque de seguridad y fiabilidad se puede observar en el tipo de links sugeridos para la navegación.

Análisis de los Resultados

En términos generales se puede decir que la encuesta aplicada a las estudiantes para apreciar las habilidades y competencias en lectoescritura revela falta de interés por la lectura, y temor a la escritura en razón a no tener la capacidad para hacerlo, en términos de ellos.

El resultado del pilotaje demuestra la importancia de ofrecer alternativas significativas a la hora de fortalecer el gusto por la lectura y la escritura. En este sentido se pudo confirmar que el ambiente de aprendizaje virtual es la mejor alternativa de innovación a la hora de fortalecer ambientes alternos de aprendizaje.

Desde lo evaluativo el AVA cumplió las características de finalidad del aula ya que éste estaba orientado a despertar el deseo por un proceso comunicativo a través de los medios propuestos desde la lectoescritura, mediado por el ajedrez. De igual forma cumplió con el objetivo general del proyecto.

Desde lo cognitivo el desarrollo de cada una de las actividades cumplió la función básica comunicativa mediante la navegación por el AVA y desarrollo de las actividades propuestas, al igual se pudo evidenciar un cambio de actitud frente al aprendizaje.

El diseño instruccional como elemento conceptual permitió descubrir el temor a equivocarse y la incapacidad para reversar y volver a empezar, hecho bastante arraigado en las estudiantes. Las estudiantes se pudieron confrontar en esta situación y darse cuenta que equivocarse puede convertirse en oportunidad de mejorar.

CONCLUSIONES

Puede afirmarse que se cumplió el objetivo general del proyecto y se validó mediante la prueba piloto. Se evidenció gusto por el ambiente virtual, se fortaleció la capacidad de redacción y creatividad por parte de las estudiantes. Los ajustes se realizaron a partir de la prueba en su mayoría se refieren a falta de dominio de los procesos de interacción de las estudiantes con la plataforma y con todos los espacios para navegar. En este sentido cabe agregar que las niñas minimizaron la actitud temerosa frente a equivocarse, o a encontrarse con situaciones nuevas y desarrollaron un poco más de seguridad frente a la interacción con el ambiente virtual.

Toda propuesta alternativa exalta la curiosidad de los seres humanos, pero si esos seres son niños al ánimo se multiplica.

BIBLIOGRAFÍA

Amayarco de Coyaima, Tolima . Septiembre 23 de 2008.Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Andrade Capera, Martha Rocío; Bastidas Cutiva, Nayibe Dianey. El taller como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de primaria de las instituciones educativas Loma de Guaguarco, sede2, Loma de Hilarco y Zaragoza Tamararindo sede3

Ávila P. & Bosco M. -

http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf

Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación.

Bermúdez Portela, Martha Liceth. Producción de textos narrativos utilizando el lenguaje como mediación pedagógica en los estudiantes de grado cuarto jornada de la tarde, de la Institución Educativa Manuel Elkin Patarroyo, sede Antonia Santos de la ciudad de Girardot año 2007. 14 de mayo 2007. Tesis Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Calderón Casas, Yeni Patricia, Contreras Perdomo Ana Milena, Ricaurte Góngora Yeni Paola. Aprendiendo con el granito de café una mediación pedagógica para comprender texto escrito alusivo a los procesos de producción de café en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de básica primaria de la IED Instituto de promoción social sede escuela rural San Martín. Mayo 19 de 2009, Girardot. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS. Cohorte Ambientes I-2009. Lineamientos para la investigación de proyectos especialización en diseño de ambientes de aprendizaje. Bogotá : 2009. P12 FERREIRO Emilia. *Escribir en la escuela*.

Cruz Oyola, Claudia Mayerly, Herrán Cortés, Lina María, Gamboa Moreno, María Hilda; Pérez Tabera, Edith Johanna. Propuesta de acción pedagógica para el desarrollo de la comprensión lectora a través de recursos audiovisuales en los estudiantes de básica primaria de las instituciones educativas Atanasio Girardot y Manuel Elkin Patarroyo. 3.8 Mg Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Girardot, Cundinamarca. 18 de mayo de 2009.

Echeverri Murillo, Eliana Margori, Cifuentes Velásquez, Irma Jennifer; Tabares Cortés Lina Mabel. Fortalecimiento de las competencias de textos orales a través del reconocimiento de la historia de los municipios de Agua de Dios y Girardot. 2 de junio de 20

09. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios

Escobar Argothy, Johana Ximena. “Una ayuda autodidacta de lectoescritura desde la virtualidad para niños con edades entre 6 y 7 años, proceso que es mediado por juegos de lenguaje”.

EL MERCURIO. DECANO DE LA PRENSA NANABITA. Febrero, 2009

<http://ayura.udea.edu.co/dependencias/NodoAntioquia/Mesas/MESA%204/DE%20LAS%20ESTRUCTURAS%20SIGNIFICATIVAS.pdf>

http://books.google.com/books?id=wHFXcQcPvr4C&printsec=frontcover&dq=Emilia+Ferreiro&source=bl&ots=XfEju6vgYJ&sig=deAZfTjFp2KnXvtwXQpaiG3vIUU&hl=es&ei=R3KNS8beCI2Vtgey16XwCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=14&ved=0CC0Q6AEwDQ#v=onepage&q=&f=false

<http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>

<http://www.educar.org/Educacionfisicaydeportiva/historia/ajedrez.asp>

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigot>
[sky](#)

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigot>
[sky](#)

<http://superajedrez.com/publicidad/librosXG>. htmAjedrez

<http://virtual.udenar.edu.co8085course/info.php?id=94>

<http://www.ajedrezenelaula.com\ajedrezen.htm>

http://www.consumer.es/web/es/educacion/otras_formaciones/2008/12/09/181971.php

<http://www.pangea.org/peremarques/siyedu.htm#impacto>

<http://www.youtube.com/watch?v=Z3EjLlzwNJU&feature=related> link juego de ajedrez

Morantes Quiroga, Jhon Alexander. Desarrollo de la creatividad en función de cultivar el espíritu literario, septiembre 19 2008. Tesis (Licenciatura en Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. –

.

PALACIOS, Margarita. *La lectura en la escuela*. México, 1996.

Pérez Chalarca, María Ximena. Diseño e implementación de un AVA que favorezca la producción estructurada de textos narrativos a partir del contacto lector con cuentos y fábulas en niños de quinto de básica. 2008.4.85 MG. Tesis (Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje) Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación.

Ramos Peña, Myriam Betty. Diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje apoyado en la tic que mejore la expresión oral y escrita; para los estudiantes del grado quinto del colegio La Palestina IED.2008.639.07Kb.Tesis (Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje) Corporación Minuto de Dios. Facultad de Educación.

SINGH KHALSA, Dharma. REJUVECE TU CEREBRO. Editorial Urano. Pág. 64

_____ IBID. Pág.64

ANEXOS

Anexo No. 1

Protocolo de evaluación del AVA

AVA "AJEDREZ: ALTERNATIVA PARA CREAR Y RECREAR"

PRESENTADO POR: MYRIAM ARDILA GONZÁLEZ

DATOS ESTUDIANTES

APELLIDOS	NOMBRES	EDAD	INSTITUCION EDUCATIVA	NIVEL ESCOLAR
Rincón	Dayan	9	Floridablanca	Quinto básica
Martínez	Alexandra			primaria
Díaz Ortega	Paula	9	Floridablanca	Quinto básica
	Daniela			primaria

PRIMERA FASE: A MODO DE EXPLORACIÓN Objetivo: Llevar a cabo la inducción para emplear las herramientas virtuales que encontrará en el AVA bajo la plataforma MOODLE. El proceso de inducción para orientar a las estudiantes en el uso de las herramientas virtuales

ACTIVIDADES	SI	NO	EP

1. Invitación personal de manera verbal a participar de la validación de la innovación.	X		
2. Aprender a prender el computador	X		
3. Enseñanza del ingreso a internet			
4. Digitar http://e-learning.uniminuto.edu/uvpostgrados1/	X		
5. Ingreso al ambiente de postgrados	X		
6. Digitar la clave de acceso			
7. Presentación en el foro	X		

SEGUNDA FASE: DESARROLLO DEL PROCESO LECTOR Y ESCRITOR

ACTIVIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO
	SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
Tarea: Ingresar al diario y escribir algo a la			X	

profesora				
Actividad: Escribir en el diario lo más relevante de la visita a la página “Mi primera escuela			X	
Participación en el foro “Conociendo las letras”			X	
CHAT “Días de sala”		X		
Leer las biografías		X		

TERCERA FASE “Desde la virtualidad, desarrollo habilidades escritoras”

ACTIVIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO
	SUPERIOR	ALTO	BASICO	BAJO
FORO “Escribiendo para la profesora”			X	
CHAT “Preguntas sobre ajedrez			X	
Primera Actividad			X	
El diario de los clásicos			X	

FORO: “Panchito y el orden”			X	
Consulta			X	
Construcción individual de texto			X	
Comprueba tus competencias			Xxx	
Creando un diccionario			X	

ANEXO No 2

ESTUDIANTES	PROCESOS PROMOVIDOS	CUALIFICACIÓN DEL PROCESO	
		Fortalezas	Oportunidad para mejorar
DAYAN ALEXANDRA RINCÓN MARTÍNEZ	Prender el equipo	Se dio con facilidad	
	Acceso a internet		Identificar el ícono fue relativamente difícil
	Buscar el aula		Difícil Lento Angustioso
	Ingreso	Siempre generó entusiasmo	
	Navegar		En principio causaba angustia hasta convertirse en

			placer absoluto
PAULA DANIELA DÍAZ ORTEGA	Prender en equipo	Se dio con facilidad	
	Acceso a internet		Identificar el ícono fue relativamente difícil
	Buscar el aula		Difícil Lento Angustioso
	Ingreso	Siempre generó entusiasmo	
	Navegar		En principio causaba angustia hasta tornarse en placer absoluto